DUNGEONS & DRAGONS

MANUAL DE NIVELES ÉPICOS



Andy Collins y Bruce R. Cordell



MANUAL DE NIVELES ÉPICOS

ANDY COLLINS Y BRUCE R. CORDELL

DISEÑO ADICIONAL
JOHN D. RATELIFF, THOMAS REID, JAMES WYATT

EDICIÓN
GWENDOLYN F. M. KESTREL, DAVID NOONAN

DIRECCIÓN GENERAL
KIM MOHAN

DIRECCIÓN CREATIVA
ED STARK

DIRECCIÓN DE VENTAS
ANTHONY VALTERRA

VICEPRESIDENCIA DE I+D RPG
BILL SLAVICSEK

VICEPRESIDENCIA EDITORIAL
MARY KIRCHOFF

DIRECCIÓN DE PROYECTO
MARTIN DURHAM

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
CHAS DELONG

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
ARNIE SWEKEL

ILUSTRACIONES INTERIORES
DAREN BADER, BROM, DAVID DAY, BRIAN DESPAIN, LARRY DIXON, MICHAEL DUTTON, JEFF EASLEY, LARS GRANT-WEST, REBECCA GUAY, JEREMY JARVIS, ALTON LAWSON, TODD LOCKWOOD, DAVID MARTIN, RAVEN MIMURA, MATTHEW MITCHELL, VINOD RAMS, WAYNE REYNOLDS, DARRELL RICHE, RICHARD SARDINHA, MARC SASSO, MARK SMYLIE, ARNIE SWEKEL, ANTHONY WATERS

DISEÑO GRÁFICO
ROBERT CAMPBELL, 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
DANIEL HIDALGO VICENTE

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA

COLABORACIONES Y CONTRIBUCIONES
EL EQUIPO DE DNDTRAD

El traductor quiere dedicar este libro a Yseult, ella sabe porqué; y a los arcontes de Shadowland [a todos], sin ellos este trabajo no hubiera sido posible de ninguna manera.

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

Este producto de WIZARDS OF THE COAST® no contiene Open Game Content. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducida de ninguna manera sin permiso escrito. Para saber más acerca de la Open Gaming License y el sistema D20®, visita www.wizards.com/d20.

Las fuentes incluyen *Defensores de la Fe* por Rich Redman y James Wyatt; *Compendio de Monstruos: Monstruos de Faerûn* por James Wyatt y Rob Heinsoo; *Puño y Espada* por Jason Carl; *Tomo y Sangre* por Bruce R. Cordell y Skip Willians; *High level handbook* por Skip Willians; *Will and the Way* por Rich Baker; *Señores de lo Salvaje* por David Eckelberry y Mike Selinker; *Manual de Psiónica* por Bruce R. Cordell; *Lords of the Iron Fortress* por Andy Collins; y *The Living Greyhawk Journal* por Eric Mona [NdT: los títulos en inglés, inéditos en castellano].

Consejos valiosos otorgados por Mike Selinder, Ed stark, Owen K.C. Stephens y Michael S. Webster. Las opiniones épicas de Azu D'morr, impartidas por Stephen Radney-MacFarland.

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 *Epic Level Handook*.

Impreso por Gráficas'94
Depósito legal: B-1093-03
ISBN: 84-95712-65-2

Impreso en España - Printed in Spain

Índice general

Introducción 4
¿Qué es un personaje épico? 4
El *Manual de niveles épicos* 4

Capítulo 1: personajes, habilidades y dotes 5
¡Mas allá de 20.º nivel! 5
Bonificadores por clase y nivel 5
Rasgos de clase 7
Arquero arcano épico 8
Asesino épico 9
Bárbaro épico 10
Bardo épico 10
Clérigo épico 11
Danzarín sombrío épico 12
Druida épico 13
Enano defensor épico 13
Explorador épico 14
Guardia negro épico 15
Guerrero épico 16
Hechicero épico 17
Maestro del saber épico 18
Mago épico 19
Monje épico 19
Paladín épico 20
Pícaro épico 21
Psiónico épico 22
Guerrero psíquico épico 23
Nuevas clases de prestigio épicas 24
Agente recuperador 24
Centinela de Unión 26
Destructor legendario 27
Emisario divino 28
Guardián supremo 29
Infiltrado épico 30
Investigador cósmico 32
Ladrón perfecto 33
Sumo conversor 35
Liderazgo épico 36
Habilidades épicas 37
Cómo combinar tentativas de habilidades 38
Descripción de habilidades 38
Habilidades psiónicas 45
Dotes épicas 45
Cómo obtener dotes épicas 46
Descripción de dotes épicas 50
Dotes no épicas 69

Capítulo 2: conjuros épicos 71
Mas allá de los conjuros de 9.º nivel 71
¿Qué son los conjuros épicos? 71
Cómo obtener conjuros épicos 72
Desarrollo de conjuros épicos 72
Lanzamiento épico de conjuros 72
Conjuros épicos 73
Conjuros épicos por CD de Conocimiento de conjuros 73
Cómo desarrollar tus propios conjuros épicos 88
Ejemplo de desarrollo y lanzamiento 90
Descripciones de simientes 92

Capítulo 3: cómo dirigir una partida épica 103
Expectativas épicas 103
Cómo avanzar a nivel 21.º 103
Cómo reorganizar entre bastidores 104
Los primeros personajes épicos 104
Cómo dejar el viejo mundo atrás 104
La aventura épica 105
El dungeon épico 105
Las tierras salvajes épicas 107
Viaje planario 108
Daño medio 108
Cómo tratar con *detener el tiempo* 108
Cómo ajustar los valores de desafío 108
Adversarios inteligentes 109
Peligro inesperado 110
Variantes de las reglas 110
La campaña épica 111
Cómo diseñar aventuras basadas en lugares 112
Cómo diseñar aventuras basadas en sucesos 112
Motivaciones del personaje 112
Demografía 113
Cómo manejar la riqueza 114
Mas usos de viejos objetos mágicos 114
Cómo reutilizar PNJs importantes 114
Cómo dirigir una campaña de niveles mixtos 115
Adivinaciones y guardar secretos 115
Cómo tratar el conjuro *deseo* 116
Oportunidades de adquirir fama 116
Señores de su plano personal 117
Ascensión divina 117
Cien ideas para aventuras épicas 117
Encuentros épicos 119
Recompensas 120
Cómo otorgar experiencia 120
Tesoro 121

Capítulo 4: objetos mágicos épicos 123
Cómo crear objetos mágicos épicos 124
Nivel del lanzador 124
Prerrequisitos 124
Precio de mercado 124
Coste en puntos de experiencia 124
Descripciones de objetos mágicos 125
Objetos mágicos épicos aleatorios 125
Armaduras 125
Armas 129
Anillos 135
Cetros 137
Pergaminos 140
Bastones 142
Objetos maravillosos 144
Objetos inteligentes 146
Artefactos 150
Artefactos menores 151
Artefactos mayores 152

Capítulo 5: monstruos 155
Ajuste de nivel 155
Monstruos por valor de desafío 156
Monstruos por tipo (y subtipo) 156
Abominación 157
Cómo construir Abominaciones 157
Anaxim 158
Atropal 159
Chichimeca 160
Faetón 161
Fane 162
Hecatónquiros 164
Infernario 165
Larva onírica 166
Xixecal 167
Animal legendario 169
Azotamentes arquetípico 170
Cómo crear una criatura arquetípica 171
Braquiurus 172
Cámara viviente 173
Cazador albo 174
Corcel albo 175
Coloso 175
Demiliche 179
Cómo crear un demiliche 180
Dragón avanzado 182
Dragón épico 183
Dragón de fuerza 184
Dragón prismático 187
Elemental primario 189
Espíritu local 192
Espora Mu 194
Forma ígnea 195
Gólem 195
Gusano que camina 197
Cómo crear un gusano que camina 198
Hagunemnon (maleable) 200
Ha-naga 201
Hunefer 202
Inmenso 203
LeShay 204
Mancha umbría (bolanegra) 205
Mercano 206
Neh-Thalggu (coleccionista de cerebros) 207
Orbe barbotante 209
Penumbra 211
Plaga devastadora 211
Prismasaurio 212
Sabandija devastadora 213
Sirrush 215
Slaad 217
Slaad blanco 217
Slaad negro 218
Sombra del vacío 219
Tayellah 220
Thorciásido 221
Titán, venerable 222
Treant, venerable 223
Troll pseudonatural 224
Cómo crear una criatura pseudonatural 225
Tumulario de lava 226
Tumulario invernal 227
Uvuudaum 228
Vermiurgo 230

Capítulo 6: un entorno épico 231
Organizaciones épicas 231
Los Benditos 232
Los Centinelas de Unión 233
El Garrote 235
La Orden del escudo 237
La Orden del libro 239
Los Recolectores 241
Los Reguladores 244
La Sociedad de cartografía planaria 246
La ciudad de Unión 247
Las islas de Unión 254
Adversarios y aliados 268
Aventuras épicas 270
La torre de Kerleth 270
Concentrado de aventuras 286

Apéndice I: PNJs épicos de Faerûn 291
Elmínster 291
Tormenta Manargenta 292
Guerti Orelsdottr 294
Halástер Capanegra 294
La Simbul 296
Szass Tam 297
Mago rojo épico 298
Khelben "Vara negra" Arunsun 299
Alústriel 300
Manshún 301
Iyraclea 302
Shuruppak 304

Apéndice II: PNJs épicos de Greyhawk 305
El Señor de los gatos 305
Eclavdra 306
El Señor Robilar 307
Mordenkainen 308

Apéndice III: PNJs épicos 310

Índice alfabético 318

Introducción

Las reglas que vienen en los libros básicos de DUNGEONS & DRAGONS no son suficientes para ti. Tu juego promete mas de lo que las reglas pueden contener. Tus tramas se tornan más profundas y tu imaginación hierve más fuerte. Veinte niveles de poder son pocos, las opciones de los personajes limitadas, y los monstruos demasiado débiles. Hasta ahora.

Bienvenido al próximo nivel de poder.

¿QUÉ ES UN PERSONAJE ÉPICO?

De manera sencilla, un personaje épico es aquel que ha alcanzado el nivel 21.º. Aunque el *Manual del Jugador* describe la progresión de un personaje hasta nivel 20.º, las leyendas y la literatura están repletas de héroes y villanos que han ido más allá de los límites normales. Ahora tu personaje se puede unir a ellos y asumir un papel en la leyenda.

EL *MANUAL DE NIVELES ÉPICOS*

Este libro te proporciona todo lo que necesitas para crear y jugar personajes épicos, incluyendo objetos épicos, conjuros épicos e incluso adversarios épicos. Contiene los siguientes capítulos:

Personajes, habilidades y dotes (Capítulo 1): este capítulo proporciona instrucciones para desarrollar una progresión épica prácticamente para cualquier clase o clase de prestigio. También proporciona progresiones épicas especificas para las clases del *Manual del Jugador*, asi como para las clases de prestigio que se encuentran en la *Guía del* DUNGEON MASTER y para el psiónico y el guerrero psíquico del *Manual de Psiónica*. El capítulo 1 también proporciona tareas épicas para muchas de las habilidades del *Manual del Jugador*, ofreciendo Clases de Dificultad (CD) para pruebas de habilidad, que solo un personaje épico soñaría realizar. Finalmente, el capítulo 1 contiene más de 150 nuevas dotes épicas (suficientes para proporcionar de sobras más de cien niveles de desarrollo para cualquier personaje).

Conjuros épicos (Capítulo 2): el capítulo 2 revela cómo dejar atrás los niveles de poder normales y empezar a lanzar conjuros épicos. Se proporciona como ejemplo una docena de conjuros épicos, pero el capítulo 2 otorga a los personajes jugadores (PJs) la habilidad de crear sus propios conjuros épicos. Los ejemplos de conjuros épicos incluyen *condenación, tiempo duplicado, eidolón* y *resurrección contingente*.

Cómo dirigir una partida épica (Capítulo 3): este capítulo discute cómo pueden ser mejor utilizados en el juego los personajes y criaturas épicos. Los consejos abarcan desde información específica sobre *muros de fuerza* épica hasta consejos generales sobre cómo estructurar tu campaña y manejar personajes que acumulan una riqueza significativa. Las secciones de 'Encuentros' y 'Recompensas' proporcionan tablas para crear encuentros épicos y otorgar puntos de experiencia a los personajes que han superado los desafíos épicos que has dispuesto para ellos.

Objetos mágicos épicos (Capítulo 4): la diferencia entre los objetos mágicos épicos y los artefactos es que los artefactos son objetos únicos generados por un suceso o forja singular y especial. Muchos objetos mágicos épicos son tan poderosos como los artefactos, pero los personajes épicos saben cómo crearlos y estos objetos tienen precios establecidos en los mercados épicos. Los objetos mágicos épicos incluyen armaduras, armas, pergaminos, cetros, bastones y objetos maravillosos. Además, debido al hecho de que los personajes épicos se encuentran a menudo con artefactos, el capítulo 4 incluye más artefactos para usarlos en tus campañas épicas.

Monstruos (Capítulo 5): aquí encontrarás monstruos con suficiente poder para desafiar, maravillar y quizá incluso asustar a personajes épicos. Los preferidos de anteriores versiones de D&D incluyen el demiliche y el tumulario invernal. En general, se proporcionan nuevos monstruos, incluyendo muchas abominaciones (un nuevo tipo de ajeno), dragones más grandes, gólems más fuertes, y criaturas salidas directamente de las peores pesadillas. Se proporcionan también unas cuantas criaturas genéricas, como el arquetípico, para que puedas crear monstruos épicos a partir de criaturas menores del *Manual de Monstruos* y otras fuentes.

Un escenario épico (Capítulo 6): para ayudarte a comenzar una campaña épica, encontrarás organizaciones épicas que desarrollan las clases de prestigio del Capítulo 1, la ciudad de Unión, que proporciona una buena base de operaciones, una aventura que comienza en la ciudad y varias ideas para aventuras.

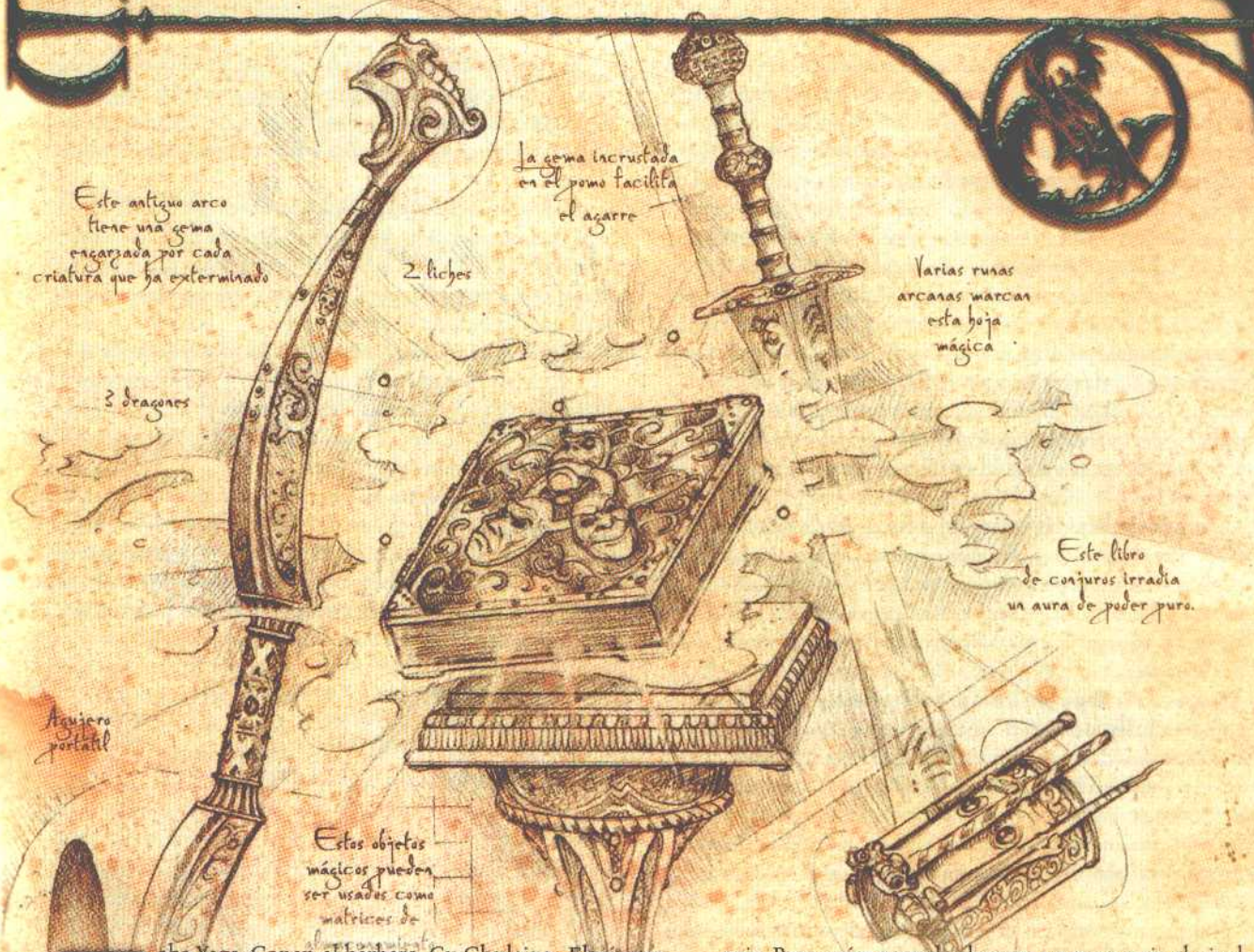
Apéndices: si incluyes reglas épicas en tus partidas, querrás que tus personajes no jugadores (PNJs) sean también mejorados. Por ello hemos realizado el trabajo por ti y te proporcionamos versiones de personajes tan ilustres como Elminster (del Escenario de campaña de Reinos Olvidados) y Mordenkainen (del Escenario de campaña de Greyhawk [Falcongris]) en toda su gloria de nivel épico. Finalmente, tienes PNJs de todas las clases del *Manual del Jugador*, desde niveles 21.º a 30.º al estilo de los PNJs del Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.

¿QUE HAY DE NUEVO?

Ya no hay límite para los niveles que puedas obtener, y no hay límite al poder de los enemigos a los que enfrentarte. Encontrarás suficientes dotes, conjuros, objetos y habilidades para proporcionarte partidas sin fin. Ahora no importa lo bueno que sea tu personaje, siempre habrá alguien mejor. Hay algo más para que tu personaje luche por ello y más para dificultar tu camino.

Dicho esto, encontrarás que gran parte del *Manual de niveles épicos* te es familiar. Las dotes épicas funcionan igual que las normales y los objetos mágicos épicos, igual que sus contrapartidas ordinarias, sólo que son mejores. Asimismo, las tablas de experiencia y tesoro son similares a las que has estado usando. La mayor novedad respecto a las reglas del D&D con las que estás familiarizado es la sección de 'Simientes de conjuros' del Capítulo 2.

Si has jugado con las reglas para niveles altos de anteriores ediciones del juego, reconocerás algunos elementos de sistemas previos. Sobre todo, la sección de conjuros épicos está inspirada en parte en los *true dweomers* del *High Level Handbook* (inédito en castellano). D&D es un sistema tan vivo, resistente y versátil que descubrimos que podíamos ir más allá de donde habíamos ido anteriormente. Las reglas inherentes al juego de D&D proporcionan el cimiento esencial para el *Manual de niveles épicos*, asegurando el equilibrio sin importar lo salvajes o locas que lleguen a ser las capacidades épicas. No temas al *Manual de niveles épicos*. Acéptalo, y con él acepta todo el poder que te ofrece.



Baba Yaga. Conan el bárbaro. Cu Chulainn. Elminster del valle de las Sombras. Elric de Melniboné. Fahfrd y el Ratonero Gris. Gandalf. Gigamesh. Hiawatha. Ulises.

Nombres poderosos. Nombres gloriosos. Nombres épicos.

Estos héroes son ejemplos de personajes épicos; héroes que han ido más allá de los límites normales en habilidad, capacidad de lucha y poder mágico. Aunque todavía son seres mortales, estos individuos (y los que son como ellos) manejan poderes con los que otros personajes (incluso los de nivel 20.º) sólo pueden soñar.

Los personajes épicos pueden lanzar conjuros mortales sin un gesto o un sonido, manejan sus armas tan soberbiamente que escuelas enteras intentan emular sus técnicas, se deslizan dentro y fuera de impenetrables fortalezas, desafían la autoridad moral de los dioses y escriben canciones que serán cantadas de aquí a miles de años. Los personajes épicos asientan sus pies en el camino de la omnipotencia. Con el tiempo, rivalizan con el poder de los dioses.

Este libro trata acerca de esos poderes, y ahora tu personaje puede hacer algo más que soñar con ellos.

¡MAS ALLÁ DE 20.º NIVEL!

Cuando un personaje alcanza el nivel 20.º, su progresión normal finaliza, aunque no es el fin de la carrera del personaje. Pero, ¿cómo puede alcanzar un personaje el nivel 21.º? Algunos Dungeon Masters (DMs) pueden simplemente permitir a un personaje alcanzar el nivel 21.º ganando los 210.000 PX indicados en la Tabla 1–2: experiencia y beneficios por nivel. Sin embargo, esta opción es demasiado mundana para algunos jugadores y DMs, que prefieren una transición al juego épico acompañada por un acontecimiento adecuado como una búsqueda sagrada, una serie de pruebas o un gran desafío similar. El Capítulo 3: cómo dirigir una partida épica, tiene más información sobre ello.

BONIFICADORES POR CLASE Y NIVEL

Sin reparar el método por el cual logres el nivel 21.º, una vez llegues a este punto eres considerado un personaje épico. Los personajes épicos (aquellos cuyo nivel de personaje es 21.º o más) funcionan de forma ligeramente distinta a los personajes no épicos. Si bien continuas obteniendo la mayoría de los beneficios de ganar niveles, algunos beneficios son reemplazados por ganancias alternativas.

Pese al límite de nivel 20.º indicado en el *Manual del Jugador*, puedes avanzar en una clase más allá de nivel 20.º usando las reglas de este libro. También puedes avanzar un nivel de clase en

una clase de prestigio de 10 niveles (como las presentadas en la *Guía del* DUNGEON MASTER) más allá del 10.º nivel, pero sólo si tu personaje es de nivel 20.º o mayor. No puedes avanzar el nivel de clase en una clase con menos de 10 niveles, más allá del máximo descrito para esa clase, sin importar tu nivel de personaje.

Salvación épica: tu salvación base no se incrementa después de que tu personaje haya alcanzado el 20.º nivel. Sin embargo, recibes un bonificador épico +1 por cada nivel par por encima de nivel 20.º, como muestra la Tabla 1–1: salvación épica y ataque épico. En otras palabras, tienes un bonificador épico +1 en todas las TS a 22.º nivel, un bonificador épico +2 a todas las TS a 24.º nivel y así sucesivamente. Para ver si puedes acceder a cualquier dote que requiera una salvación base mínima, utiliza la suma de tu salvación base y tu salvación épica.

Puntos de experiencia: esta columna en la Tabla 1–2: experiencia y beneficios por nivel, muestra los puntos de experiencia necesarios para obtener un nivel de personaje en particular. Para personajes multiclase, los puntos de experiencia determinan el nivel total del personaje, no los niveles de clase individuales.

Aunque la Tabla 1–2 sólo muestra los puntos de experiencia totales hasta el 30.º nivel, puedes calcular fácilmente los puntos de experiencia necesarios para alcanzar el 31.er nivel y más. Simplemente añade tu nivel actual multiplicado por 1000 PX. Por ejemplo, alcanzar el 31.er nivel requeriría adicionalmente 30 × 1000 PX (o 30.000 PX), aumentando el total de PX del personaje desde 435.000 hasta 465.000.

Rango máximo en una habilidad de clase: el número máximo de rangos que un personaje puede tener en una habilidad clásea es su nivel de personaje +3.

Rango máximo en una habilidad transclásea: para habilidades transcláseas (habilidades no asociadas, pero tampoco prohibidas para la clase del personaje), el número máximo de rangos es la mitad del máximo para las habilidades cláseas.

Dotes: cada personaje gana una dote (que puede ser épica o no épica, a elección del jugador) en cada nivel divisible por tres (21.º, 24.º, 27.º, y así sucesivamente). Estas dotes se añaden a cualquier dote adicional que otorguen las clases descritas más adelante en este capítulo.

Incrementos de características: al ganar cualquier nivel divisible por cuatro (20.º, 24.º, 28.º, y así sucesivamente), un personaje incrementa su puntuación en una de sus características en 1 punto. El jugador elige qué puntuación de característica incrementa.

Para personajes multiclase, los incrementos de característica y las dotes se ganan de acuerdo al nivel del personaje, no al nivel de clase. Así, un mago de 13.er nivel/guerrero de 11.er nivel es un personaje de 24.º nivel y puede elegir tanto una dote como un incremento en la puntuación de característica.

TABLA 1–1: SALVACIÓN ÉPICA Y ATAQUE ÉPICO

Nivel de personaje	Salvación épica	Ataque épico
21.º	+0	+1
22.º	+1	+1
23.º	+1	+2
24.º	+2	+2
25.º	+2	+3
26.º	+3	+3
27.º	+3	+4
28.º	+4	+4
29.º	+4	+5
30.º	+5	+5

ENTRE BASTIDORES: NIVELES ÉPICOS Y CLASES DE PRESTIGIO

Estas reglas te permiten ir más allá del límite normal de nivel en una clase de prestigio, pero sólo si es una clase de 10 niveles. ¿Por qué no puedes añadir niveles a una clase de prestigio con menos de 10 niveles?

Es demasiado fácil: potenciar una clase de prestigio de 10 niveles conlleva un montón de tiempo y esfuerzo, desluciendo significativamente tu carrera en las clases del *Manual del Jugador*. Si, por ejemplo, pudieras ganar niveles adicionales en una clase de prestigio con solo cinco niveles, sólo habrías cogido un pequeño desvío de tu clase o clases principales.

No es significativo: los personajes con 10 niveles en la clase de prestigio guardia negro indudablemente se consideran a sí mismos como guardias negros, sin importar el hecho de que posean también 10 niveles en una o más clases. Si has elegido menos de 10 niveles en una clase de prestigio, esos niveles representan una fracción menor de la identidad de tu personaje.

Es difícil construir una progresión épica: con sólo unos pocos niveles para guiarte, es difícil determinar cuál sería la progresión apropiada de los rasgos de clase para esa clase. El ritmo de incremento de una aptitud especial podría ser demasiado rápido para extrapolarla sobre un número infinito de niveles, o podría simplemente haber pocos rasgos de clase para construir una progresión épica. Las progresiones de clases épicas se describen más adelante en este capítulo.

Pese a lo dicho, si tu DM permite a un personaje ganar niveles épicos en una clase de prestigio con menos de 10 niveles de progresión, está bien. Trabaja junto a tu DM para crear una progresión épica para la clase (mira la barra lateral 'Entre bastidores: cómo construir una progresión épica' más adelante en este capítulo).

SIN LÍMITES

Aunque la mayoría de las tablas de este libro sólo muestran información hasta un determinado nivel (a menudo el 30.º), ello no significa que ese nivel sea el límite del avance de un personaje. A causa de la limitación de espacio, generalmente solo mostramos el avance 10 niveles más allá de los que se dan en el *Manual del Jugador*. Una vez hayas leído este capítulo, deberías saber cómo calcular los valores apropiados para niveles mayores de los que se muestran en las tablas. Generalmente, puedes suponer que las series de una determinada tabla continúan indefinidamente.

TABLA 1–2: EXPERIENCIA Y BENEFICIOS POR NIVEL

Nivel de personaje	PX	Rango máx. habilidad de clase	Rango máx. habilidad transclásea	Dotes	Incremento de característica
20.°	190.000	23	11 1/2	—	5.°
21.°	210.000	24	12	8.°*	—
22.°	231.000	25	12 1/2	—	—
23.°	253.000	26	13	—	—
24.°	276.000	27	13 1/2	9.°*	6.°
25.°	300.000	28	14	—	—
26.°	325.000	29	14 1/2	—	—
27.°	351.000	30	15	10.°*	—
28.°	378.000	31	15 1/2	—	7.°
29.°	406.000	32	16	—	—
30.°	435.000	33	16 1/2	11.°*	—
+1	+1.000 PX por nivel actual	+1	+1/2	+1* cada 3	+1 cada 4

*Puedes elegir una dote épica o no épica.

RASGOS DE CLASE

Debido a que el *Manual del Jugador* solo contiene información sobre el avance hasta el 20.° nivel en cualquier clase, el presente libro expande la progresión de los rasgos de clase para cada clase mas allá del 20.° nivel. Adicionalmente, este libro presenta un avance ampliado para cada clase de prestigio presentada en la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Muchos, pero no todos, los rasgos de clase continúan acumulándose después del 20.° nivel. Las siguientes directrices describen cómo funcionan las progresiones de las clases épicas de esta sección.

- Como dijimos anteriormente, tu salvación base y tu ataque base no se incrementan después del 20.° nivel. Por eso no hay columnas para la salvación base y el ataque base para esas clases. En su lugar, utiliza la Tabla 1–1: salvación épica y ataque épico, para determinar los bonificadores épicos a las TS y ataques para el personaje.
- Más allá de 20.° nivel continúas ganando con normalidad Dados de Golpe y puntos en habilidades
- En general, cualquier rasgo de clase que use tu nivel en esa clase como parte de una fórmula matemática, como la aptitud del paladín *imposición de manos*, la Clase de Dificultad (CD) para resistir el puñetazo aturdidor de un monje o una prueba de conocimiento de bardo realizada por un bardo, continúa incrementándose usando tu nivel de clase en la fórmula. Un paladín de 22.° nivel con Carisma 20 (bonificador +5) puede usar la *imposición de manos* para (22 × 5) 110 puntos de golpe por día. La CD para resistir el puñetazo aturdidor de un monje de 24.° nivel podría ser 10 + 12 (la mitad del nivel del monje) + el modificador por Sabiduría. Un bardo de 30.° nivel añadirá +30 (más su modificador de Inteligencia) a las pruebas que realice de conocimiento de bardo.

  Cualquier rasgo de clase de prestigio que calcule una CD para salvación usando el nivel de clase (como el ataque mortal del asesino) debería añadir solamente la mitad de los niveles de clase del personaje por encima del 10.° nivel. De esta manera, el ataque mortal de un asesino de 24.° nivel con Inteligencia 18 (bonificador +4) tendría una CD para salvación de 31: 10 (base) +4 (Int) +10 (los primeros 10 niveles en la clase) +7 (catorce niveles de clase por encima del 10.° nivel a 1/2 por nivel).
- Para los lanzadores de conjuros, el nivel de lanzador continúa incrementándose después del 20.° nivel. De modo que un mago de 23.° nivel es un lanzador de conjuros de 23.° nivel, mientras que un paladín de 24.° nivel es un lanzador de conjuros de 12.° nivel (la mitad de su nivel de clase). Sin embargo, tus conjuros diarios no aumentan después del 20.° nivel. La única manera de ganar conjuros adicionales diarios (además de los conjuros adicionales obtenidos por una puntuación de característica alta) es seleccionar la dote épica Capacidad de conjuros mejorada.
- Los poderes de familiares, monturas especiales y siervos infernales, continúan aumentando según sus amos ganan niveles.

ENTRE BASTIDORES: UN LÍMITE PARA LOS ATAQUES Y SALVACIONES

¿Por qué no se incrementan el ataque base y la salvación base después de 20.° nivel? Pues para no penalizar el desarrollo del juego.

Si el ataque base continuara aumentando, cada personaje podría acabar haciendo tantos ataques por asalto que ralentizaría demasiado el juego. Y lo que es peor, sólo los primeros ataques serían significativos, porque el descenso en los bonificadores de los últimos ataques haría que éstos no tuviesen oportunidad alguna de impactar. Por esta razón, las reglas establecen un tope en el ataque base del personaje, ya que éste determina el número de ataques por asalto que puede realizar. Después del 20.° nivel, tu ataque base ya no aumenta. Ganas bonificadores épicos y otros bonificadores a tu tirada de ataque, pero éstos ya no aumentan tu ataque base ni te otorgan ataques adicionales.

Este límite no se aplica al ataque base derivado estrictamente de los Dados de Golpe de un monstruo. Por ejemplo, un titán con 21 DG usando las reglas de progresión de monstruos del *Manual de Monstruos* tiene un ataque base de +21. De modo que ésta es otra limitación: un ataque base alto nunca otorga a una criatura más de cuatro ataques con cualquier arma usando la opción de ataque completo. Otros efectos (como *acelerar*, ciertas dotes, y habilidades cláseas como la progresión especial del monje en ataques desarmados) pueden otorgar acciones o ataques adicionales que excedan el límite. Pero no importa lo alto que sea el ataque base que una criatura consiga, nunca podrá realizar más de cuatro ataques con ese arma usando una acción de ataque completo.

El límite para la tirada base de salvación es también una decisión tomada pensando en la fluidez del juego. Debido a que las salvaciones base progresan a diferente ritmo (salvaciones "altas" contra "bajas"), la diferencia entre las salvaciones base de un personaje a la larga crecerá tanto que dos situaciones diferentes con la misma CD, podrían representar dos amenazas de magnitudes muy diferentes. La diferencia entre una TS alta y una baja para un personaje de 60.° nivel, por ejemplo, es de 12 puntos (+32 contra +20). Añádele los bonificadores por puntuaciones de característica y objetos mágicos que el personaje probablemente tenga, y puedes esperar que la diferencia sea aún mayor. Esto conduce a situaciones donde un personaje tendría éxito en una TS de Fortaleza obteniendo un 2 o más en la tirada de dado, pero tendría que obtener un 20 en una TS de Reflejos contra la misma CD. Por este motivo, las salvaciones base no se incrementan después del 20.° nivel, aunque las salvaciones épicas se incrementan a un ritmo fijo para todos los personajes épicos.

- Cualquier rasgo de clase que se incremente o acumule como parte de un patrón repetido (como el ataque furtivo del pícaro o el número de veces diarias que un bárbaro puede entrar en rabia) continúan incrementándose y aumentando al mismo ritmo después del 20.º nivel. Un pícaro de 27.º nivel añade +14d6 de daño a sus ataques furtivos. Un bárbaro de 32.º nivel puede entrar en rabia nueve veces al día. Una excepción a esta regla es cualquier dote adicional concedida como rasgo de clase. Si consigues dotes adicionales como parte de los rasgos de clase (como las dotes que ganan los guerreros o magos), éstas no se incrementan en los niveles épicos. En su lugar, estas clases ganan dotes adicionales a un ritmo diferente (descrito más adelante en cada clase).
- Además de los rasgos de clase obtenidos de niveles no épicos, cada clase obtiene una dote adicional cada dos, tres, cuatro o cinco niveles después del 20.º nivel. Debes escoger esas dotes de la lista de dotes adicionales para esa clase, igual que los guerreros no épicos seleccionan sus dotes adicionales de la lista específica del *Manual del Jugador*. Esas dotes adicionales se añaden a la dote que un personaje obtiene cada tres niveles (según la Tabla 1–2: experiencia y beneficios por nivel). No estás limitado a elegir dotes de la lista de tu clase cuando seleccionas dotes de la Tabla 1–2.
- No ganas ningún rasgo de clase nuevo, porque no hay nuevos rasgos de clase descritos para esos niveles. Los rasgos de clase que disminuyen o terminan antes del 20.º nivel (como el ataque desarmado del monje) y los que tienen una lista limitada de opciones (como las aptitudes especiales del pícaro) no aumentan al obtener niveles épicos. Asimismo, los rasgos de clase que se obtienen una sola vez (como el movimiento rápido del bárbaro) no aumentan.



JJ

Añadir una segunda clase

Cuando tu personaje épico de una sola clase gana un nivel, puedes elegir entre incrementar el nivel de tu clase actual o seleccionar una clase nueva a 1.er nivel. Se siguen aplicando las reglas normales para los personajes multiclase del *Manual del Jugador*, pero los personajes épicos deben tener en cuenta las reglas de progresión épica.

El personaje épico obtiene todas las habilidades cláseas de 1.er nivel, competencias en armas, competencias en armaduras, conjuros y demás rasgos de clase de la nueva clase, así como el Dado de Golpe apropiado. Adicionalmente, el personaje consigue los puntos de habilidad normales de la nueva clase. Igual que con el multiclase normal, añadir una segunda clase no confiere algunos de los beneficios para un personaje de 1.er nivel, incluyendo puntos de golpe máximos para el primer Dado de Golpe, cuadruplicar los puntos de habilidad a primer nivel, equipo y dinero inicial, o un compañero animal.

Un personaje épico no gana el ataque y la salvación base que se obtienen normalmente cuando se añade una segunda clase. En su lugar, el personaje épico usa la progresión de ataque y salvación épica mostrada en la Tabla 1–1: salvación épica y ataque épico. Cuando a un personaje épico se le permita escoger una dote como parte de su avance de nivel de personaje, podrá elegir una dote épica o no épica (ver la Tabla 1–2: experiencia y beneficios por nivel). Todas las descripciones de las clases proporcionan una lista de dotes adicionales para que los personajes puedan elegir. Cuando tengas que elegir de una lista de dotes adicionales en tu segunda clase, puedes también elegir de entre las dotes épicas adicionales descritas más abajo para cada clase específica.

ARQUERO ARCANO ÉPICO

El arquero arcano épico es una extensión viviente de su arco, capaz de realizar maravillas con la arquería, que harían que la gente corriente abriera la boca asombrada.

Como arquero arcano épico, el camino a seguir depende en gran parte del camino que seguiste para cualificarte para la clase. Este ejemplo presupone que te has concentrado en habilidades de combate, escogiendo el lanzamiento de conjuros de manera adicional. En este caso, Soltura épica con un arma es tu primera parada, con Disparo lejano y Precisión asombrosa justo después. Mientras que otros arqueros esperan no necesitar nunca la defensa, tú no te puedes permitir el lujo de ignorar dotes como Dureza épica y Resistencia a la energía.

Para los incrementos en características, el arquero arcano épico tiene tres buenas elecciones, y todas ellas son la Destreza. Si de todas formas te has propuesto mirar hacia otro lado, un incremento de Constitución puede darte esos puntos de golpe tan necesarios.

Tabla 1–3: el arquero arcano épico

Nivel de arquero arcano	Especial
11.º	Encantar flecha +6
12.º	—
13.º	Encantar flecha +7
14.º	dote adicional
15.º	Encantar flecha +8
16.º	—
17.º	Encantar flecha +9
18.º	dote adicional
19.º	Encantar flecha +10
20.º	—

Otras opciones: si tus poderes de lanzamiento de conjuros son algo más que meramente circunstanciales, echa un vistazo a dotes metamágicas adicionales y a Capacidad de conjuro mejorada. Quizá necesites mejorar tus capacidades defensivas más de lo que se comenta aquí, en cuyo caso deberías considerar Piel blindada. Consulta también las sendas épicas para otra clase o clases como opciones alternativas.

Dado de Golpe: d8.

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

Encantar flecha: por cada dos niveles más allá del 9.º, la potencia de las flechas disparadas por un arquero arcano se incrementa en +1 (+6 a 11.º, +7 a 13.º, y así sucesivamente).

Lluvia de flechas: en lugar de su ataque habitual, una vez al día el arquero arcano puede disparar una flecha a cada objetivo dentro de su alcance, con un número máximo de objetivos igual a su nivel de clase de arquero arcano, como viene siendo habitual.

Dotes adicionales: el arquero arcano obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del arquero arcano) cada tres niveles después del 10.º nivel.

Lista de dotes adicionales del arquero arcano: Arquería de combate, Competencia épica, Conjurar en combate mejorado, Disparo lejano, Disparo múltiple mejorado, Dureza épica, Enjambre de flechas, Flecha de la muerte mejorada, Precisión asombrosa, Soltura épica con un arma (cualquier arco excepto una ballesta), Velocidad cegadora, Velocidad épica, Visión en la penumbra mejorada.

ASESINO ÉPICO

El asesino épico se mueve veloz de una sombra a otra, permaneciendo a la espera hasta que su objetivo sea vulnerable, golpeando entonces como una cobra y dejando tan solo un cadáver frío detrás.

Tabla 1–4: el asesino épico

Nivel de asesino	Especial
11.º	Ataque furtivo +6d6
12.º	+6 salvación contra veneno
13.º	Ataque furtivo +6d6
14.º	+7 salvación contra veneno
15.º	Ataque furtivo +7d6
16.º	+8 salvación contra veneno
17.º	Ataque furtivo +8d6
18.º	+9 salvación contra veneno
19.º	Ataque furtivo +9d6
20.º	+10 salvación contra veneno

Al igual que el pícaro épico, el asesino épico debe prestar atención a la mejora del ataque, la defensa y las habilidades, conforme prepara su camino para ser más poderoso. Es fácil ver el poder de Ataque mortal mejorado y Ataque furtivo mejorado, pero no olvides tampoco la utilidad de Daño persistente y Velocidad cegadora. Dureza épica te otorga poder para permanecer en la lucha (al menos lo suficiente para librarte de tus adversarios), mientras que Soltura épica con una habilidad (Disfrazarse, Esconderse y Moverse en silencio) puede garantizarte que no entrarás en combate hasta que tú lo desees.

El asesino puede usar el incremento de característica en una gran variedad de puntuaciones, incluyendo Destreza, Carisma y Sabiduría.



Otras opciones: un asesino épico que se encuentre con frecuencia en mitad del combate debe considerar el ceder alguna capacidad de ataque furtivo en beneficio de Piel blindada, Ocultarse y otras dotes defensivas. Capacidad de conjuros mejorada y alguna o más dotes metamágicas, pueden mejorar sumamente tu capacidad para lanzar conjuros. Dependiendo de qué otras habilidades prefieras, Soltura épica con una habilidad puede mejorar adicionalmente tus aptitudes. Consulta también las sendas épicas para otra clase o clases como opciones alternativas.

Dado de Golpe: d6.

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

Ataque furtivo: el daño del ataque furtivo de un asesino épico aumenta en +1d6 cada dos niveles después del 9.º (11.º, 13.º, y así sucesivamente).

Ataque mortal: el asesino contabiliza solamente la mitad de

su nivel de clase más allá del 10.º nivel cuando determina la CD para resistir este ataque.

Conjuros: el nivel de lanzador del asesino es igual a su nivel de clase. El número de conjuros por día de un asesino no se incrementa después del 10.º nivel. Cada vez que un asesino obtiene un nuevo nivel, aprende dos conjuros más de cualquier nivel que pueda lanzar (según su nuevo nivel).

Esquiva asombrosa: la bonificación por esquiva asombrosa para las TS contra trampas del asesino no se incrementa después del 10.º nivel, porque no muestra un patrón durante la progresión normal de 10 niveles.

TS contra venenos: el bonificador a las salvaciones contra venenos aumenta un +1 cada dos niveles después del 10.º (12.º, 14.º, y así sucesivamente).

Dotes adicionales: el asesino épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del asesino épico) cada cuatro niveles después del 10.º.

Lista de dotes adicionales del asesino épico: Ataque furtivo de oportunidad, Ataque furtivo mejorado, Ataque mortal mejorado, Capacidad de conjuros mejorada, Conjurar en combate mejorado, Conjuro espontáneo, Daño persistente, Fortaleza habilidosa, Iniciativa superior, Magia persistente, Precisión asombrosa. Rastreador legendario, Conocimiento de conjuros, Voluntad habilidosa.

BÁRBARO ÉPICO

El bárbaro épico es terrorífico de contemplar. La encarnación de la rabia misma, este furioso guerrero puede hacer pedazos a sus oponentes con una facilidad que causa pavor.

Concéntrate en incrementar el poder de tu rabia mientras eliges otras dotes que aumenten tu capacidad total de causar daño (y de resistirlo). Rabia caótica, Rabia tronante y otras dotes que potencian la rabia, están hechas a medida del bárbaro épico. Dureza épica, Reducción del daño y Curación rápida te permiten continuar luchando mucho tiempo después de que los demás hayan caído muertos, mientras que los saltos de un bárbaro con la dote Saltador legendario son verdaderamente extraordinarios.

Los incrementos en característica deberían ir a Fuerza y a Constitución, a menos que necesites potenciar otra característica para cualificarte para otras dotes.

Otras opciones: considera seleccionar dotes del estilo Ataque poderoso, cogiendo finalmente Golpe devastador. Si tus salvaciones son pobres piensa en Aguante épico, Resistencia a conjuros o Resistencia a la energía. Y si verdaderamente deseas un bárbaro aterrador, Velocidad cegadora es el camino a seguir.

Tabla 1–5: el bárbaro épico

Nivel de bárbaro	Especial
21.º	—
22.º	Esquiva asombrosa (+5 contra trampas)
23.º	Reducción de daño 5/-
24.º	Rabia 7/día, dote adicional
25.º	Esquiva asombrosa (+6 contra trampas)
26.º	Reducción de daño 6/-
27.º	—
28.º	Esq. asombrosa (+7 contra trampas), dote adicional
29.º	Reducción de daño 7/-
30.º	—



Dado de golpe: d12.

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

Furia bárbara: el bárbaro épico gana un uso de la furia al día por cada cuatro niveles después del 20.º (24.º, 28.º, 32.º y así sucesivamente).

Esquiva asombrosa: el modificador para las TS del bárbaro contra trampas aumenta en +1 cada tres niveles por encima del 19.º (22.º, 25.º, y así sucesivamente).

Reducción al daño: la reducción al daño del bárbaro épico se incrementa en 1 punto cada tres niveles más allá del 20.º (23.º, 26.º, 29.º, y así sucesivamente).

Dotes adicionales: el bárbaro épico gana una dote adicional (elegida de la lista de dotes adicionales del bárbaro épico) cada cuatro niveles después del 20.º (24.º, 28.º, 32.º y así sucesivamente).

Lista de dotes adicionales del bárbaro épico: Aguante épico, Carga terrible, Competencia épica, Crítico arrollador, Crítico devastador, Curación rápida, Dureza épica, Escalador legendario, Jinete legendario, Luchador legendario, Piel blindada, Rabia caótica, Rabia poderosa, Rabia provocada, Rabia ruinosa, Rabia terrorífica, Rabia tronante, Rastreador legendario, Reducción de daño, Saltador legendario, Soltura épica con un arma, Velocidad épica.

BARDO ÉPICO

La música del bardo épico puede conmover incluso a la más cruel y desalmada criatura, o inspirar a sus aliados a las más altas cotas de fuerza y valentía.

Lo primero y más importante, debes concentrarte en mejorar tu aptitud de bardo épica para interpretar tu música de bardo. Soltura épica con una habilidad (Interpretar) es la op-

ción más obvia, pero Inspiración perdurable e Inspirar excelencia son también cruciales. Ganar aptitudes adicionales para el lanzamiento de conjuros también es útil. No olvides que todavía entrarás en combate de vez en cuando, por lo que Competencia épica es una buena selección.

Pon la mayoría, si no todos, los incrementos de característica en Carisma, por que es la clave para la mayoría de tus poderes. Por descontado, un incremento ocasional a Destreza o Inteligencia nunca es una mala idea.

Otras opciones: si ya tienes dotes orientadas al combate como Soltura con un arma o Disparo a Bocajarro, considera coger las dotes épicas que las tienen como prerrequisito. La dote Capacidad mejorada de conjuros te permite prolongar tu camino hacia los conjuros de 9.º nivel (y ello, a su vez, automáticamente a las dotes metamágicas).



Dado de Golpe: d6.

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

Conjuros: el nivel de lanzador de un bardo es igual a su nivel de clase. El número de conjuros diarios de un bardo no se incrementa después del 20.º nivel. El bardo no aprende conjuros adicionales a menos que seleccione la dote Conocimiento de conjuros (ver la sección de dotes más adelante).

Música de bardo: el bardo no obtiene nuevos efectos de la música de bardo de sus rangos en Interpretar. No obstante, puede seleccionar dotes épicas que le otorguen nuevos efectos de música de bardo (ver la sección de dotes adicionales más adelante).

Conocimiento de bardo: añade el nivel de clase de bardo + el modificador de Int a todas las pruebas de conocimiento de bardo, como se hace habitualmente.

Dotes adicionales: el bardo épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes épicas adicionales de bardo) cada tres niveles después del 20.º nivel.

Lista de dotes adicionales del bardo épico: Alquimia mejorada, Canción ensordecedora, Canción obstaculizadora, Capacidad de conjuros mejorada, Conjurar en combate mejorado, Conjuro clandestino, Conjuro de oportunidad, Conocimiento de conjuros, Contraoda reactiva, Emanación permanente, Inspiración de grupo, Inspiración épica, Inspiración lejana, Inspiración perdurable, Inspiración rápida, Inspirar excelencia, Liderazgo épico, Maestro de la varita, Maestro del bastón, Magia persistente, Metamagia mejorada, Música de los dioses, Políglota, Reputación épica, Soltura épica con una habilidad.

TABLA 1–6: EL BARDO ÉPICO

Nivel de bardo	Especial
21.º	—
22.º	—
23.º	dote adicional
24.º	—
25.º	—
26.º	dote adicional
27.º	—
28.º	—
29.º	dote adicional
30.º	—

CLÉRIGO ÉPICO

En un mundo típico, el clérigo épico es uno de los servidores de élite de su deidad. En un grupo de aventureros, suele ser el sólido centro del grupo, proporcionando poder y ayuda a sus compañeros.

Como la mayoría de lanzadores de conjuros, deberías considerar el mejorar tu habilidad de lanzamiento de conjuros a intervalos regulares. El lanzamiento épico de conjuros es esencial, y las dotes metamágicas te ayudarán a completar tus espacios de conjuros altos. Piensa seriamente en incrementar también tu aptitud para expulsar muertos vivientes, como con Expulsión planaria. Soltura épica con una habilidad (Diplomacia) te puede ayudar a transformar en aliados a tus adversarios.



Tu Sabiduría controla tu poder para el lanzamiento de conjuros, por lo que debería ser aquí donde colocar tus incrementos de característica. El Carisma es una segunda opción razonable, particularmente si utilizas con frecuencia tus poderes de expulsión o reprensión.

Otras opciones: un clérigo orientado hacia el combate puede echar un vistazo a Soltura épica con un arma, Dureza épica y Piel blindada para mejorar su capacidad de lucha. La dote Creación eficaz de objetos puede ayudarte a crear objetos mágicos pode-

rosos a un ritmo mayor. Si tu clérigo reprende muertos vivientes más que expulsarlos, deberías considerar elegir Dominio de los muertos vivientes y Zona de animación.

Tabla 1–7: el clérigo épico

Nivel de clérigo	Especial
21.°	—
22.°	—
23.°	dote adicional
24.°	—
25.°	—
26.°	dote adicional
27.°	—
28.°	—
29.°	dote adicional
30.°	—

Dado de Golpe: d8.

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

Conjuros: el nivel de lanzador de un clérigo es igual a su nivel de clase. El número de conjuros diarios de un clérigo no aumenta después de 20.° nivel.

Expulsar o reprender muertos vivientes: utiliza como de costumbre el nivel de clase del clérigo para determinar el muerto viviente más poderoso afectado por una prueba de expulsar o reprender y el daño de expulsión que sufre.

Dotes adicionales: el clérigo épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del clérigo épico) cada tres niveles después del 20.°.

Lista de dotes adicionales del clérigo épico: Acceso espontáneo a un dominio, Apresurar conjuro automático, Aumentar conjuro, Intensificar conjuro mejorado, Aura de energía positiva, Capacidad de conjuros mejorada, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en silencio automático, Conjurar mejorado basado en el alineamiento, Conjurar sin moverse automático, Conjuro clandestino, Conjuro de oportunidad, Conjuro espontáneo, Conjuro múltiple, Conjuros penetrantes épicos, Dominio adicional, Dominio de los muertos vivientes, Emanación permanente, Explosión de energía negativa, Expulsión planaria, Golpe espectral, Ignorar componentes materiales, Mejorar conjuro, Lanzamiento de conjuros épico, Magia persistente, Metamagia mejorada, Piel blindada, Soltura épica con una escuela de magia, Zona de animación.

Danzarín sombrío épico

Mientras que el asesino épico utiliza las sombras, el danzarín sombrío épico se hace uno con ellas, indistinguible de la oscuridad que le envuelve.

Tu mejor apuesta es concentrarte en el sigilo y la defensa con dotes como Esquiva legendaria, Resistencia a conjuros, Autoencubrimiento y Soltura épica con una habilidad, dejando el combate para los menos sutiles. No obstante, Velocidad cegadora y Reflejos de combate mejorados te convierten en un formidable oponente para cualquiera.

Tabla 1–8: el danzarín sombrío épico

Nivel de danzarín sombrío	Especial
11.°	—
12.°	Convocar sombra (cuatro de 8 DG cada una), salto sombrío (320')
13.°	dote adicional
14.°	Salto sombrío (640')
15.°	Convocar sombra (cuatro de 10 DG cada una)
16.°	Salto sombrío (1.280'), dote adicional
17.°	—
18.°	Convocar sombra (cuatro de 12 DG cada una), salto sombrío (2.560')
19.°	dote adicional
20.°	Salto sombrío (5.120')

La Destreza es la mejor selección de un danzarín sombrío para el incremento de característica, aunque Fuerza y Constitución pueden ser también muy útiles.

Otras opciones: otras dotes de Soltura épica con una habilidad también pueden ser apropiadas, basadas en tu selección de habilidades. Competencia épica te puede ayudar en combate y si has comenzado como pícaro. Ataque furtivo mejorado se convierte en una atractiva elección. Asimismo, consulta también las progresiones épicas para otras clases como opciones alternativas.

Dado de golpe: d8.

Puntos de habilidad por cada nivel adicional: 6 + modificador de Int.

Esquiva asombrosa: el bonificador por esquiva asombrosa a las TS contra trampas del danzarín sombrío no se incrementa después del 10.° nivel, ya que no muestra ningún patrón durante su progresión normal de 10 niveles.

Convocar sombra: cada tres niveles después del 9.° (12.°, 15.°, y así sucesivamente), el danzarín sombrío puede invocar una sombra adicional y añadir +2 Dados de Golpe (y el ataque base y la salvación base requeridos aumentan) para todas sus sombras compañeras.

Salto sombrío: la distancia total del salto sombrío se duplica cada dos niveles después del 10.° (12.°, 14.°, y así sucesivamente).

Dotes adicionales: el danzarín sombrío épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del danzarín sombrío épico) cada tres niveles después del 10.° nivel.

Lista de dotes adicionales del danzarín sombrío épico: Acosador de sortílegos, Ataque de torbellino mejorado, Autoencubrimiento, Desvío excepcional, Desvío infinito, Esquiva épica, Fortaleza habilidosa, Iniciativa superior Reflectar flechas, Reflejos de combate mejorados, Saltador legendario, Soltura épica con una habilidad, Velocidad cegadora, Velocidad épica, Visión en la oscuridad mejorada, Voluntad habilidosa.

EL DRUIDA ÉPICO

El druida épico es un gran símbolo de poder en el mundo natural, capaz de concentrar a las fuerzas primordiales de los elementos para que se cumplan sus órdenes.

Elige Capacidad de conjuros mejorada para obtener espacios de conjuros más altos. Amplía los horizontes de tu *forma salvaje* cogiendo Forma bestial, *Forma salvaje* elemental mejorada y otras dotes salvajes. Para mejorar tu aptitud de lanzar conjuros mientras estás en otra forma, concéntrate en las dotes Conjurar sin moverse automático e Ignorar componente material (o escoge metamagia mejorada).

Aumenta tu Sabiduría para mejorar tu poder al lanzar conjuros. La mayoría de las otras características son un objetivo secundario razonable, pero todas palidecen ante la Sabiduría.

TABLA 1–9: EL DRUIDA ÉPICO

Nivel de druida	Especial
21.º	—
22.º	Forma salvaje 7/día
23.º	—
24.º	dote adicional
25.º	—
26.º	Forma salvaje 8/día
27.º	—
28.º	dote adicional
29.º	—
30.º	Forma salvaje 9/día

Otras opciones: si no te importa el lanzamiento de conjuros mientras estás en tu forma salvaje, considera el escoger diferentes dotes metamágicas, como Conjuro apresurado automático. Soltura con un arma (garra) y Soltura épica con un arma (garra) se pueden aplicar a los ataques naturales de una amplia variedad de formas salvajes.

Dado de Golpe: d8.

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

Conjuros: el nivel de lanzador de un druida es igual a su nivel de clase. El número de conjuros diarios de un druida no aumenta después del 20.º nivel.

Compañero animal: el druida puede tener un numero máximo de compañeros animales igual al doble de su nivel de clase, como es habitual.

Forma salvaje: el druida épico puede utilizar esta aptitud para adquirir la forma de un animal, una vez adicional por cada cuatro niveles después del 18.º nivel (22.º, 26.º, y así sucesivamente). Date cuenta de que el druida obtiene las habilidades extraordinarias de cualquier criatura en que se transforme.

Dotes adicionales: el druida épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del druida épico) cada cuatro niveles después del 20.º nivel.

Lista de dotes adicionales del druida épico: Apresurar conjuro automático, Aumentar conjuro, Intensificar conjuro mejorado, Bestia compañera, Capacidad de conjuros mejorada, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en silencio automático, Conjurar sin moverse automático, Conjuro clandestino, Conjuro de oportunidad, Conjuro espontáneo, Conjuro múltiple, Conjuros penetrantes épicos, Curación rápida, Emanación permanente, Forma bestial, Forma de bestia mágica, Forma de dragón, Forma de sabandija. *Forma salvaje* Colosal, *Forma salvaje* Diminuta, *Forma salvaje* elemental mejorada, *Forma salvaje* Gargantuesca, *Forma salvaje* Minúscula, Forma vegetal, Ignorar componentes materiales, Mejorar conjuro, Lanzamiento épico de conjuros, Magia persistente, Metamagia mejorada, Resistencia a la energía, Salud perfecta, Soltura épica con una escuela de magia.

ENANO DEFENSOR ÉPICO

El enano defensor épico se convierte en la definición misma del objeto inamovible. Este robusto guerrero puede mantener su posición contra virtualmente cualquier enemigo imaginable.



La primera prioridad de tu enano defensor épico es mejorar sus ya de por sí impresionantes capacidades defensivas, con dotes como Dureza épica, Curación rápida y Reducción de daño. Potencia el poder de tu postura defensiva con Baluarte de defensa y Defensa móvil (probablemente tengas que gastar una dote también en Ataque elástico). No olvides tampoco incrementar tu capacidad ofensiva con Soltura épica con un arma.

Mientras que la Constitución parece la opción por defecto para el enano defensor, hay otras posibilidades si ya posees más puntos de golpe que cualquiera en el grupo. Ten en consideración la Fuerza e incluso la Sabiduría (para avistar y escuchar mejor a tus enemigos).

Otras opciones: echa un buen vistazo a otras dotes defensivas, como Resistencia a la energía y Resistencia a conjuros. Si posees Especialización en armas, coge Especialización épica en armas.

Consulta también las progresiones épicas para otras clases como opciones alternativas.

Dado de Golpe: d12.

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

TABLA 1–10: EL ENANO DEFENSOR ÉPICO

Nivel de enano defensor	Especial
11.º	Posición defensiva 6/día
12.º	—
13.º	Posición defensiva 7/día, dote adicional
14.º	Reducción de daño 9/-
15.º	Posición defensiva 8/día
16.º	dote adicional
17.º	Posición defensiva 9/día
18.º	Reducción de daño 12/-
19.º	Posición defensiva 10/día, dote adicional
20.º	—

Posición defensiva: el enano defensor épico gana una posición defensiva adicional diaria cada dos niveles por encima del 9.º (11.º, 13.º, y así sucesivamente).

Consciencia defensiva: el bonificador a las TS contra trampas del enano defensor no se incrementa después del 10.º nivel, ya que no muestra ningún patrón durante su progresión normal de 10 niveles.

Reducción de daño: la reducción de daño del enano defensor épico se incrementa en 3 puntos cada cuatro niveles por encima del 10.º (14.º, 18.º, y así).

Dotes adicionales: el enano defensor épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del enano defensor épico) cada tres niveles después del 10.º nivel.

Lista de dotes adicionales del enano defensor épico: Acosador de sortílegos Aguante épico, Baluarte de defensa, Competencia épica, Crítico arrollador, Crítico devastador, Curación rápida, Defensa móvil, Dureza épica, Piel blindada, Recarga instantánea, Reducción de daño, Reflejos de combate mejorados, Resistencia a la energía, Salud perfecta, Soltura épica con un arma, Visión en la oscuridad mejorada.

EL EXPLORADOR ÉPICO

Ya se trate del astuto protector de la naturaleza o del cazador a sangre fría del débil, el explorador épico es uno con las tierras salvajes, moviéndose con gracia mortal y mente aguda a través del mundo natural.

Al igual que el paladín épico, deberías dividir tus esfuerzos entre mejorar tu potencial ofensivo (Soltura épica con un arma, Azote de enemigos y Muerte de enemigos) mientras recuerdas el valor de la defensa (Dureza épica y Curación rápida). Soltura épica con una habilidad (Supervivencia) es una obligación para un rastreador serio.



Tabla 1–11: el explorador épico

Nivel de explorador	Especial
21.°	—
22.°	—
23.°	dote adicional
24.°	—
25.°	6.° enemigo predilecto
26.°	dote adicional
27.°	—
28.°	—
29.°	dote adicional
30.°	7.° enemigo predilecto

Mejora tu Destreza y Sabiduría con la mayoría de tus incrementos de característica mientras aumentas ocasionalmente tu Fuerza y Constitución.

Otras opciones: si te gusta lanzar conjuros, piensa en escoger Lanzamiento épico de conjuros y una o más dotes metamágicas. Soltura épica con una habilidad (particularmente para Avistar, Escuchar y otras habilidades de exploración) también puede ser bastante útil. Si prefieres armas arrojadizas a la arquería prueba con Tormenta de proyectiles, y Disparo lejano funciona igualmente bien con cualquier arma a distancia.



Dado de Golpe: d10.

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

Conjuros: el nivel de lanzador de un explorador es igual a la mitad de su nivel de clase, como es habitual. El número de conjuros diarios de un explorador no aumenta después del 20.° nivel.

Enemigo predilecto: el explorador épico gana un enemigo predilecto adicional (y los bonificadores contra todos sus enemigos predilectos existentes aumentan +1) cada tres niveles por encima del 20.° (23.°, 26.°, 29.°, y así sucesivamente).

Dotes adicionales: el explorador épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del explorador épico) cada tres niveles después del 20.° nivel.

Lista de dotes adicionales del explorador épico: Arquería de combate, Aguante épico, Azote de enemigos, Capacidad de conjuros mejorada, Competencia épica, Conjurar en combate mejorado, Conjuro espontáneo, Curación rápida, Desgarro con dos armas, Disparo lejano, Disparo múltiple mejorado, Dureza épica, Emanación permanente, Enemigo predilecto mejorado, Enjambre de flechas, Escalador legendario, Jinete legendario, Lucha con dos armas perfecta, Muerte de enemigos, Precisión asombrosa, Rastreador legendario, Salud perfecta, Soltura épica con un arma, Tormenta de proyectiles, Velocidad cegadora, Velocidad épica.

GUARDIA NEGRO ÉPICO

El guardia negro épico es un reflejo retorcido del paladín épico, que irradia maldad por cada poro de su piel.

El guardia negro épico debería concentrarse en su potencia de combate, incluyendo dotes como Soltura épica con un arma, Golpe sacrílego y Ataque furtivo mejorado. Puede potenciar su aptitud para controlar muertos vivientes escogiendo Maestría de los muertos vivientes y Expulsión planaria, lo que le permite dirigir un ejército de muertos vivientes y diablos. Para acabar, dotes defensivas como Dureza épica y Piel blindada garantizan que sobrevivirá a la batalla y continuará atormentando a las fuerzas del bien otro día.

El guardia negro necesita una puntuación alta en Carisma, pero la Fuerza y la Sabiduría necesitan de vez en cuando el incremento de características.

Otras opciones: un guardia negro épico interesado en dirigir ejércitos mas mundanos, debería echar un vistazo a Liderazgo épico. Capacidad de conjuros mejorada expande la exigua aptitud para los conjuros del guardia negro, mientras que Resistencia a conjuros le permite aguantar los poderes mágicos de sus enemigos.

Dado de Golpe: d10.

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

Conjuros: el nivel de lanzador del guardia negro es igual a su nivel de clase. El número de conjuros por día de un guardia negro no se incrementa después del 10.° nivel.

Castigar el bien: el guardia negro épico, como siempre, añade su nivel de clase al daño realizado por cualquier ataque de castigar el bien.

Tabla 1–12: el guardia negro épico

Nivel de guardia negro	Especial
11.º	—
12.º	—
13.º	Ataque furtivo +4d6, dote adicional
14.º	—
15.º	—
16.º	Ataque furtivo +5d6, dote adicional
17.º	—
18.º	—
19.º	Ataque furtivo +6d6, dote adicional
20.º	—

Comandar muertos vivientes: el guardia negro épico comanda muertos vivientes como un clérigo de dos niveles menos, como habitualmente.

Ataque furtivo: el ataque furtivo de un guardia negro épico aumente en +1d6 cada tres niveles después del 10.º (13.º, 16.º, 19.º, y así sucesivamente).

Siervo infernal: hasta el nivel 20.º de personaje, los poderes del siervo infernal dependen del nivel de su amo, no del nivel de su clase de guardia negro. Después de ello, dependen de su nivel de guardia negro. Por cada cinco niveles por encima del 10.º (15.º, 20.º, y así sucesivamente), el siervo infernal obtiene un bonificador de +2 a sus Dados de Golpe, su armadura natural se incrementa en +2, y su Fuerza e Inteligencia se incrementa en +1.

Paladines caídos: un guardia negro que intercambie más de 10 niveles de paladín puede ganar más de 10 niveles de guardia negro, pero sólo si su nivel de personaje es 21.º o mayor.

Dotes adicionales: el guardia negro épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del guardia negro épico) cada tres niveles después del 10.º nivel.

Lista de dotes adicionales guardia negro épico: Ataque furtivo mejorado, Aura de desesperación ampliada, Aura de desesperación mejorada, Capacidad de conjuros mejorada, Comandante legendario, Competencia épica, Conjurar en combate mejorado, Crítico arrollador, Crítico devastador, Daño persistente, Dureza épica, Emanación permanente, Explosión de energía negativa, Golpe sacrílego, Gran castigo, Jinete legendario, Liderazgo épico, Maestría de los muertos vivientes, Piel blindada, Reputación épica, Salud perfecta, Soltura épica con un arma, Zona de animación.

GUERRERO ÉPICO

El guerrero épico es una máquina de combate, un maestro en más maniobras de batalla que cualquier otro personaje en el juego. Más que un simple esgrimidor de espada, el guerrero épico sabe cómo vencer a sus oponentes en cualquier arena.

Como dice el nombre de la clase, eres todo lucha, así que no hay manera de que ignores Soltura épica con un arma y Especialización épica en armas. Sin embargo, el guerrero épico que olvide coger habilidades defensivas puede que no viva para arrepentirse. Piensa en Dureza épica y Piel blindada (o Curación rápida y Reducción de daño si cumples los prerrequisitos). Debido a que tus TS, especialmente contra la mayoría de los conjuros, son tu punto débil, considera también adquirir Resistencia a conjuros y Aguante épico.

La Fuerza es la característica que deberías incrementar, aunque también deberías potenciar tu Destreza si prefieres el combate a distancia. Unos puntos de golpe extra siempre ayudan, por lo que la Constitución también es una buena elección ocasional.

Otras opciones: el guerrero que se concentre en armas a distancia puede ignorar un poco de defensa a cambio de dotes ofensivas tales como Precisión asombrosa y Enjambre de flechas. Deberías también considerar el dedicarte a la progresión de las dotes Esquiva y Pericia si previamente las has desdeñado. Finalmente, puedes adquirir Ataque de torbellino mejorado.

Dado de Golpe: d10

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

Dotes adicionales: el guerrero épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del guerrero épico) cada dos niveles después del 20.º nivel.

Lista de dotes adicionales del guerrero épico: Acosador de sortílegos, Aguante épico, Arquería de combate, Ataque de torbellino mejorado, Carga terrible, Comandante legendario, Competencia épica, Combate con dos armas perfecto, Crítico arrollador, Crítico devastador, Desgarrar con dos armas, Desvío excepcional, Desvío infinito, Disparo lejano, Disparo múltiple mejorado, Dureza épica, Enjambre de flechas, Especialización épica con un arma, Iniciativa superior, Jinete legendario, Liderazgo épico, Luchador legendario, Piel blindada, Precisión asombrosa, Puñetazo aturdidor mejorado, Recarga instantánea, Reducción de daño penetrante, Reducción de daño, Reflectar flechas, Reflejos de combate mejorados, Soltura épica con un arma, Tormenta de proyectiles.



Tabla 1–13: El guerrero épico

Nivel de guerrero	Especial
21.°	—
22.°	dote adicional
23.°	—
24.°	dote adicional
25.°	—
26.°	dote adicional
27.°	—
28.°	dote adicional
29.°	—
30.°	dote adicional

Adicionalmente a las dotes de esta lista, el guerrero puede considerar cualquier dote diseñada como dote adicional de guerrero, pero no incluida aquí, como si estuviese en su lista de dotes adicionales.

HECHICERO ÉPICO

El hechicero épico ha perfeccionado su habilidad arcana natural hasta niveles míticos, pero la necesidad de alcanzar un poder aún mayor nunca cesa.

A primera vista, el camino de tu hechicero épico está claro; mejorar tu habilidad de lanzamiento de conjuros por medio de Soltura épica con una escuela de magia, Lanzamiento épico de conjuros, Conocimiento de conjuros y dotes metamágicas. Pero deberías al menos echarle un vistazo de pasada a las dotes defensivas como Resistencia a conjuros y Dureza épica. Para finalizar, Soltura épica con una habilidad (Conocimiento de conjuros), no sería una mala elección.

El éxito de un hechicero empieza y termina con su puntuación en Carisma, aunque una mejora ocasional en Destreza y Constitución puede ayudar a sobrevivir a largo plazo.

Otras opciones: si prefieres conjuros que requieran ataques a distancia, piensa en Soltura épica con una habilidad (rayo). Piel blindada funciona igual de bien para un hechicero que para un guerrero y Resistencia a la energía te ayuda a protegerte contra esas molestas *trombas de meteoritos*. Si deseas coger alguna vez Conjuro múltiple, deberías gastar una dote en Apresurar conjuro.

Dado de golpe: d4.

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

Conjuros: el nivel de lanzador de un hechicero es igual a su nivel de clase, como es habitual. El número de conjuros diarios de un hechicero no aumenta después del 20.° nivel. El hechicero no aprende conjuros adicionales a menos que seleccione la dote Conocimiento de conjuros.

Familiares: el familiar del hechicero continua aumentando en poder. Cada dos niveles posteriores a 20.° (22.°, 24.°, 26.°, y así sucesivamente), la armadura natural del familiar y su Inteligencia aumentan en +1. La resistencia a conjuros del familiar es igual al nivel de clase del amo +5.

Dotes adicionales: el hechicero épico obtiene una

FAMILIARES DE NIVEL ÉPICO

Las aptitudes especiales otorgadas a un familiar continúan incrementándose conforme el nivel de su amo avanza más allá del 20.°, como se muestra en la Tabla 1–15: aptitudes especiales del familiar épico. Incluso aunque la tabla muestra el avance hasta el nivel 42.°, este no es el límite. El patrón de esta tabla continua indefinidamente. Las aptitudes especiales del familiar obtenidas antes de 20.° nivel continúan incrementándose. Por ejemplo, la resistencia a conjuros de un familiar es 26 si el nivel de su amo es 21.°.

Conjuro de familiar: el familiar gana el beneficio de la dote épica Conjuro de familiar para el conjuro que tú elijas.

Tabla 1–15: Aptitudes especiales del familiar épico*

Nivel de clase del amo	Armadura natural	Int	Especial
21.°-22.°	+11	16	Conjuro de familiar
23.°-24.°	+12	17	
25.°-26.°	+13	18	
27.°-28.°	+14	19	
29.°-30.°	+15	20	
31.°-32.°	+16	21	Conjuro de familiar
33.°-34.°	+17	22	
35.°-36.°	+18	23	
37.°-38.°	+19	24	
39.°-40.°	+20	25	
41.°-42.°	+21	26	Conjuro de familiar

*El cristal psi de un psiónico utiliza parte de esta tabla. La armadura natural no aumenta, pero la dureza del cristal psi se incrementa en 1 punto a partir del 21.° nivel y cada dos niveles posteriores (23.°, 25.°, 27.°, y así sucesivamente). La inteligencia del cristal psi aumenta según indica la tabla. El Conjuro de familiar obtenido es en su "versión psiónica": Poder de cristal psi.

dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del hechicero épico) cada tres niveles después del 20.º nivel.

Lista de dotes adicionales del hechicero épico: Alquimia mejorada, Apresurar conjuro automático, Intensificar conjuro mejorado, Aumentar conjuro, Capacidad de conjuros mejorada, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en silencio automático, Conjurar sin moverse automático, Conjuro clandestino, Conjuro de familiar, Conjuro múltiple, Conjuro de oportunidad, Conjuros penetrantes épicos, Emanación permanente, Ignorar componente material, Mejorar conjuro, Lanzamiento épico de conjuros, Maestro de la varita, Maestro del bastón, Resistencia a la energía, Conocimiento de conjuros, Soltura épica con una escuela de magia.

Tabla 1–14: El hechicero épico

Nivel de guerrero	Especial
21.º	—
22.º	—
23.º	dote adicional
24.º	—
25.º	—
26.º	dote adicional
27.º	—
28.º	—
29.º	dote adicional
30.º	—

MAESTRO DEL SABER ÉPICO

Si el maestro del saber épico no conoce algo, probablemente conocerlo no merezca la pena. Este campeón de las historias secretas almacena en su mente los secretos de los antiguos.

Necesitas equilibrar la necesidad de más poder de conjuros (con Lanzamiento épico de conjuros y dotes metamágicas) con la mejora de tus habilidades (con Soltura épica con una habilidad). Otras dotes que pueden ampliar tus poderes incluyen Emanación permanente (para tu amplia variedad de conjuros de adivinación), Conjuro espontáneo (así nunca te pillarán sin un *escudriñamiento* o *conocimiento de leyendas*), y Políglota (que te ayudara a descifrar ese extraño mapa que acabas de hallar).

La elección para los incrementos de característica del maestro del saber depende de qué característica controla tu lanzamiento de conjuros: Inteligencia, Sabiduría o Carisma.

Otras opciones: los maestros del saber que se concentren en el combate pueden querer sacrificar algún conocimiento a cambio de capacidades ofensivas y defensivas (como dotes adicionales de metamagia o Dureza épica). A los que les guste crear objetos mágicos, deberían considerar Creación eficaz de objetos y las distintas dotes épicas de objetos mágicos.

Asimismo, consulta también las progresiones épicas para otras clases como opciones alternativas.

Dado de golpe: d4.

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

Conjuros: el nivel de lanzador del maestro del saber es igual a la suma de sus niveles de clase de maestro del saber y cualquier otra clase de la que provenga su aptitud como lanzador de conjuros. El maestro del saber no aprende conjuros adicionales a menos que seleccione la dote Conocimiento de conjuros.

Tabla 1–16: El maestro del saber épico

Nivel de maestro del saber	Especial
11.º	—
12.º	—
13.º	dote adicional
14.º	—
15.º	—
16.º	dote adicional
17.º	—
18.º	—
19.º	dote adicional
20.º	—

Secreto: el maestro del saber no gana secretos adicionales después del 10.º nivel, debido que hay un límite incorporado al número de secretos que puede obtener, pero puedes elegir un secreto del maestro del saber en lugar de una dote adicional. Recuerda que no puedes elegir el mismo secreto dos veces.

Conocimiento: añade el nivel de clase del maestro del saber + su modificador de Inteligencia a todas las pruebas de conocimiento, como de costumbre.

Dotes adicionales: el maestro del saber épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del maestro del saber épico) cada tres niveles después del 10.º nivel.



Lista de dotes adicionales del maestro del saber épico: Alquimia mejorada, Apresurar conjuro automático, Aumentar conjuro, Intensificar conjuro mejorado Capacidad de conjuros mejorada, Conjurar en combate mejorado, Conjurar sin moverse automático, Conjuro clandestino, Conjuro de oportunidad, Conjuro espontáneo, Conjuro múltiple, Conjuros penetrantes épicos, Conocimiento de conjuros, Creación eficaz de objetos, Emanación permanente, Fabricación épica de armas y armaduras mágicas , Fabricación épica de cetros , Fabricación épica de bastones, Fabricación épica de objetos maravillosos, Forjar anillo épico, Ignorar componente material, Inscribir rollo de pergamino

épico, Mejorar conjuro, Lanzamiento épico de conjuros, Maestro de la varita, Maestro del bastón, Magia persistente Metamagia mejorada, Políglota, Silenciar conjuro automático, Soltura épica con una escuela de magia.

Además de las dotes de esta lista, el maestro del saber puede seleccionar un secreto de maestro del saber en lugar de una dote adicional.

MAGO ÉPICO

Para un mago épico, el conocimiento es poder, y la búsqueda del conocimiento nunca termina. Los secretos de una magia aún más grande y la creación de artefactos tientan al mago épico, quien persigue esos secretos a través de los planos. Tu mago épico tiene más opciones que un hechicero épico. Además de lo obvio (Soltura épica con una escuela de magia, Lanzamiento épico de conjuros y dotes metamágicas), Creación eficaz de objetos es extremadamente útil. Conjuro múltiple es absolutamente imprescindible; si no posees aún Apresurar conjuro, cógelo primero. No olvides alguna defensa como Dureza épica.

El mago debe colocar la mayoría de sus incrementos de característica en Inteligencia. Constitución y Destreza pueden ayudar en las perspectivas de supervivencia, pero sin lanzamiento de conjuros eres totalmente inútil.

Otras opciones: Soltura épica con un arma (rayo) puede ser útil, dependiendo de cuales sean tus conjuros favoritos. Resistencia a la energía y Resistencia a conjuros son fuertes dotes defensivas y Emanación permanente puede hacer que los peligros invisibles sean una cosa del pasado. Conjuro espontáneo significa que nunca más estarás sin tu conjuro favorito.

Dado de golpe: d4.

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

Conjuros: el nivel de lanzador de un mago es igual a su nivel de clase, como es habitual. El número de conjuros diarios de un mago no aumenta después del 20.º nivel. Cada vez que el mago obtiene un nuevo nivel, aprende dos nuevos conjuros de cualquier nivel que pueda lanzar (según su nuevo nivel).

TABLA 1–17: EL MAGO ÉPICO

Nivel de mago	Especial
21.º	—
22.º	—
23.º	dote adicional
24.º	—
25.º	—
26.º	dote adicional
27.º	—
28.º	—
29.º	dote adicional
30.º	—

Familiares: el familiar del mago continua aumentando en poder. Cada dos niveles posteriores a 20.º (22.º, 24.º, 26.º, y así sucesivamente), la armadura natural del familiar y su Inteligencia aumentan en +1. La resistencia a conjuros del familiar es igual al nivel de clase del amo +5.

Dotes adicionales: el mago épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del mago épico) cada tres niveles después del 20.º nivel.



Lista de dotes adicionales del mago épico: Alquimia mejorada, Apresurar conjuro automático, Intensificar conjuro mejorado, Aumentar conjuro, Capacidad de conjuros mejorada, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en silencio automático, Conjurar sin moverse automático, Conjuro clandestino, Conjuro de familiar, Conjuro múltiple, Conjuro de oportunidad, Conjuros penetrantes épicos, Conjuro espontáneo, Creación eficaz de objetos, Emanación permanente, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, Fabricar cetro épico, Fabricar objeto maravillosos épico, Forjar anillo épico, Ignorar componente material, Mejorar conjuro, Inscribir rollo de pergamino épico, Lanzamiento épico de conjuros, Maestro de la varita, Maestro del bastón, Magia persistente, Metamagia mejorada, Resistencia a la energía, Conocimiento de conjuros, Soltura con una escuela de magia, Soltura épica con una escuela de magia.

Adicionalmente a las dotes de esta lista, el mago puede seleccionar cualquier dote de creación de objetos o metamágica no listada aquí.

MONJE ÉPICO

El monje épico ha adquirido un paz interior con la que personajes menores no podrían ni soñar. Su velocidad, poder, gracia y fuerza son inigualables para los seres mortales.

El monje épico tiene una amplia variedad de opciones a su disposición, por lo que es mejor concentrarse en unas pocas áreas para mejorar, al menos al comienzo de tu carrera épica. Impacto ki mejorado significa que no debes preocuparte por nada excepto en que tus puños y pies dañen a las criaturas, mientras que dotes defensivas como Desvío excepcional, Piel blindada, Reducción de daño y Curación rápida te permiten mantenerte en la lucha por más tiempo. Las dotes Puñetazo aturdidor mejorado y Golpe afilado, convierten tus ataques sin armas en algo verdaderamente épico, y la maniobrabilidad provista por Velocidad cegadora es impresionante.

Las únicas características que no deberías preocuparte de incrementar son Inteligencia y Carisma, a menos que estés ju-

gando con un monje muy atípico. Sabiduría, Destreza, Fuerza y Constitución son todos lugares viables donde poner tus incrementos de característica.

Otras opciones: refuerza tu poder permanente con Dureza épica, Reducción de Daño y Curación rápida. Competencia épica y Soltura con un arma épica(impacto sin armas) te permiten equipararte a los guerreros. Golpe aplastante es excelente para atravesar a patadas muros y puertas, así como destrozar las armas y escudos de tus oponentes. Escalada veloz te permite trepar muros más rápido de lo que los demás puedan correr.



Dado de Golpe: d8.

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

Bonificador por Clase de Armadura: el modificador a la Clase de Armadura de un monje cuando vaya sin armadura se incrementa en +1 cada cinco niveles después del 20.º (25.º, 30.º, y así sucesivamente).

Impacto sin armas: el daño para el impacto sin armas del monje no se incrementa después del nivel 16.º.

Ataque aturdidor: utiliza como habitualmente el nivel de la clase de monje cuando determines la CD para resistir este ataque.

Movimiento rápido: la velocidad del monje épico cuando no lleva armadura se incrementa en 10' cada tres niveles por encima del 20.º (23.º, 26.º, 29.º, y así sucesivamente). La velocidad sin armadura de monjes enanos y Pequeños se incrementa en 5' cada tres niveles después del 20.º.

Tabla 1–18: el monje épico

Nivel de monje	bonif. CA*	Velocidad sin armadura**	Especial
21.º	+4	100' (65')	
22.º	+4	100' (65')	
23.º	+4	100' (65')	
24.º	+4	110' (70')	
25.º	+5	110' (70')	dote adicional
26.º	+5	110' (70')	
27.º	+5	120' (75')	
28.º	+5	120' (75')	
29.º	+5	120' (75')	
30.º	+6	130' (85')	dote adicional

*Este número, más el modificador de Sabiduría del monje, se añade a la Clase de Armadura del monje (si la suma de ambas cosas no es positiva, no la añadas). El modificador a la Clase de Armadura es 1/5 del nivel del monje.

**El número entre paréntesis indica la velocidad para monjes enanos y Pequeños.

Plenitud corporal: el monje épico puede curar hasta el doble de su nivel de clase en puntos de golpe, como viene siendo habitual.

Impacto ki: la aptitud de impacto ki del monje no se incrementa con el nivel de clase del monje después del 16.º nivel. No obstante, el monje puede seleccionar la dote épica Impacto ki mejorado para incrementar el bonificador de mejora de sus ataques sin armas.

Paso abundante: utiliza el nivel de clase de monje para determinar el nivel del lanzador efectivo de esta aptitud, como habitualmente.

Alma diamantina: la resistencia contra conjuros del monje épico es igual a su nivel de clase + 10, como normalmente.

Palma temblorosa: utiliza como habitualmente el nivel de la clase de monje cuando determines la CD para resistir este ataque.

Cuerpo vacío: utiliza como habitualmente el nivel de la clase de monje cuando determines la CD para resistir este ataque.

Dotes adicionales: el monje épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del monje épico) cada cinco niveles después del 20.º nivel.

Lista de dotes adicionales monje épico: Competencia épica ,Curación rápida, Desvío excepcional, Desvío infinito, Dureza épica, Escalador legendario, Golpe aplastante, Golpe íntegro, Golpe afilado, Golpe vorpalino, Impacto ki mejorado, Luchador legendario, Ocultarse , Piel blindada, Puñetazo aturdidor mejorado, Reducción de daño, Reflectar flechas, Reflejos de combate mejorado, Resistencia a conjuros mejorada, Resistencia a la energía, Velocidad cegadora, Velocidad épica.

PALADÍN ÉPICO

El paladín épico se encuentra en el frente de batalla contra el caos y el mal en el mundo, brillando como un faro de esperanza para todos los que combaten en la lucha del bien.

Como paladín épico querrás mejorar tus habilidades de combate (Soltura con un arma épica y Golpe sagrado) sin descuidar la defensa (Dureza épica, Piel blindada, Resistencia a la energía y Resistencia a conjuros). La dote Expulsión planaria te permite tratar con esos molestos diablos que se cruzan en tu camino.

Carisma, Fuerza y Sabiduría son buenas elecciones para tus incrementos de característica.

Otras opciones: si disfrutas lanzando conjuros, considera Capacidad de conjuros mejorada y dotes metamágicas. Liderazgo épico te puede proporcionar un bonito gran dragón para cabalgar y eso es algo que pocos paladines rehúsan. Si tienes una puntuación alta en Constitución, considera las dotes Curación rápida y Reducción de daño. Soltura épica con una habilidad (Diplomacia) puede convertir a posibles enemigos en aliados para la causa.

Dado de Golpe: d10.

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

Tabla 1–19: El paladín épico

Nivel de paladín	Especial
21.°	*Quitar enfermedad* 7/día
22.°	—
23.°	dote adicional
24.°	*Quitar enfermedad* 8/día
25.°	—
26.°	dote adicional
27.°	*Quitar enfermedad* 9/día
28.°	—
29.°	dote adicional
30.°	*Quitar enfermedad* 10/día



Imposición de manos: cada día, un paladín puede curar un número de puntos de golpe igual a su bonificador por Carisma(si lo hay) por su nivel de clase, como siempre.

Castigar el mal: el paladín épico añade su nivel de clase al daño de cualquier ataque de castigar al mal, como siempre.

Quitar enfermedad: el paladín épico puede utilizar *quitar enfermedad* una vez adicional por semana por cada tres niveles por encima del 18.° nivel (21.°, 24.°, 27.°, y así sucesivamente).

Expulsar muertos vivientes: el paladín expulsa muertos vivientes como si se tratase de un clérigo dos niveles menor, como siempre.

Conjuros: el nivel de lanzador de un paladín es igual a la mitad de su nivel de clase, como es habitual. El número de conjuros diarios de un paladín no aumenta después del 20.° nivel.

Montura especial: la montura de un paladín épico continua creciendo en poder. Cada cinco niveles después del 20.° (25.°, 30.°, 35.°, y así sucesivamente), la montura especial obtiene +2 de bonificador a sus Dados de Golpe, su armadura natural se incrementa en +2, su ajuste de fuerza aumenta en +1 y su inteligencia sube un +1. La resistencia a conjuros de la montura es igual al nivel de clase del paladín +5.

Dotes adicionales: el paladín épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del paladín épico) cada tres niveles después del 20.° nivel.

Lista de dotes adicionales paladín épico: Aura de energía positiva, Aura de valor ampliada, Aura de valor mejorada, Capacidad de conjuros mejorada, Comandante legendario, Competencia épica, Conjurar en combate mejorado, Conjuro espontáneo, Crítico arrollador, Crítico devastador, Dureza épica, Emanación permanente, Expulsión planaria, Golpe espectral, Golpe sagrado, Gran castigo, Jinete legendario, Liderazgo épico, Piel blindada, Reputación épica, Salud perfecta, Soltura épica con un arma.



Pícaro épico

El pícaro épico es un ladrón y un tramposo, un detector de trampas y un embustero. Sus habilidades son legendarias y las historias de sus audacias lo son aún más. Si prestas atención a las historias, no hay nada que no pueda hacer.

Tabla 1–20: El pícaro épico

Nivel de pícaro	Especial
21.°	Ataque furtivo + 11d6
22.°	—
23.°	Ataque furtivo + 12d6, Esquiva asombrosa (+5 contra trampas)
24.°	dote adicional
25.°	Ataque furtivo + 13d6
26.°	Esquiva asombrosa (+6 contra trampas)
27.°	Ataque furtivo + 14d6
28.°	dote adicional
29.°	Ataque furtivo + 15d6, Esquiva asombrosa (+7 contra trampas)
30.°	—

Tu pícaro épico debe dividir su atención en tres objetivos: ataque, defensa y habilidades. Ataque furtivo mejorado, Daño persistente, y Ataque furtivo de oportunidad son todas grandes dotes para el pícaro de mentalidad ofensiva. Esquiva legendaria y Ocultarse te ayudan a protegerte del peligro. Soltura épica con un habilidad es muy útil con cualquier número de habilidades (particularmente Esconderse), mientras que otras dotes basadas en habilidades como Percibir trampas y Escalada veloz vienen bastante bien.

Para la mayoría de los pícaros, todo gira en torno a su puntuación de Destreza. Sin embargo, no descuides la Inteligencia y la Sabiduría, ya que muchas de las habilidades del pícaro utilizan esas características. Los pícaros charlatanes deberían incrementar también su Carisma.

Otras opciones: los pícaros con mentalidad para las trampas deberían escoger Soltura épica con una habilidad (Buscar) y Soltura épica con una habilidad (Inutilizar mecanismo). Si te encuentras en combate frecuentemente, piensa en Competencia épica y Dureza épica. Considera completar la progresión de las dotes Esquiva y Pericia si no lo has hecho todavía, finalmente alcanzando Ataque de torbellino mejorado. Las diversas dotes de ataque a distancia (Disparo lejano, Precisión asombrosa y demás) son muy útiles para los pícaros que prefieren combatir a distancia.

Dado de Golpe: d6.

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

Ataque furtivo: el ataque furtivo de un pícaro épico se incrementa en +1d6 cada nivel impar (21.º, 23.º, y así sucesivamente).

Esquiva asombrosa: el bonificador de las TS del pícaro contra trampas se incrementa en +1 cada tres niveles por encima del 20.º (23.º, 26.º, y así sucesivamente).

Aptitudes especiales: el pícaro no obtiene una aptitud especial de pícaro después del 19.º nivel, pero puede escoger una aptitud especial de pícaro del *Manual del Jugador* (lisiar con un impacto, rodar a la defensiva, evasión mejorada, oportunismo, mente escurridiza o maestría en habilidades) en lugar de una dote adicional.

Dotes adicionales: el pícaro épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del pícaro épico) cada cuatro niveles después del 20.º nivel.

Lista de dotes adicionales pícaro épico: Acosador de sortílegos, Arquería de combate, Ataque furtivo de oportunidad, Ataque furtivo mejorado, Daño persistente, Escalador legendario, Esquiva épica, Fortaleza habilidosa, Iniciativa superior, Ocultarse, Percibir trampas, Precisión asombrosa, Reflejos de combate mejorados, Reputación épica, Soltura épica con una habilidad, Velocidad cegadora, Velocidad épica, Voluntad habilidosa.

El pícaro puede escoger una aptitud especial de pícaro del *Manual del Jugador* en lugar de una dote adicional.

LA PSIÓNICA ÉPICA

El *Manual de Psiónica* contiene información acerca de la creación y de cómo jugar con personajes psiónicos. Si posees el *Manual de Psiónica*, utiliza las siguientes progresiones épicas para el psiónico y el guerrero psíquico.

Psiónico épico

El psiónico épico ha desarrollado sus habilidades mentales innatas, alcanzando un domino sobre las mentes menores. Pero el camino de la mente todavía sigue llamándote la atención.

Como psiónico, eres especialista en una de las seis disciplinas, pero no importa qué disciplinas sigas, querrás realzar tu evidente habilidad con Manifestación mejorada, así como las versiones psiónicas de Lanzamiento de conjuros épico, Conocimiento de conjuros y dotes de Metamagia.

No olvides continuar mejorando tu característica principal, que te proporciona puntos de poder, incrementa las CD para resistir tus poderes y todos los beneficios habituales de una alta puntuación.

Otras opciones: si prefieres poderes que requieran ataques a distancia piensa acerca de Soltura épica con un arma (rayo). También es probable que te sea útil Resistencia a la energía.

Dado de golpe: d4.

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

Poderes: el nivel de manifestador del psiónico es igual a su nivel de clase. El número de puntos de poder diarios del psiónico no se incrementan después del 20.º nivel. En su lugar, cada vez que el psiónico alcanza un nuevo nivel, gana 34 puntos de poder.

Cristal psi: el cristal psi del psiónico continúa aumentando su poder. Cada dos niveles después del 20.º (22.º, 24.º, 26.º, y así sucesivamente), la dureza del cristal psi y su Inteligencia aumentan en +1. El poder de resistencia del cristal psi es igual al nivel de su amo +5.

Dotes adicionales: el psiónico épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del psiónico épico) cada tres niveles después del 20.º nivel.

Lista de dotes adicionales del psiónico épico: Alquimia mejorada, Apresurar conjuro automático, Intensificar conjuro mejorado, Aumentar conjuro, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en combate, Conjurar sin moverse automático, Conjuro clandestino, Conjuro de familiar, Conjuro espontáneo, Conjuro múltiple, Conjuros penetrantes épicos, Conjuros penetrantes, Conocimiento de conjuros, Creación eficaz de objetos, Emanación permanente, Fabricación épica de armas y armaduras mágicas , Fabricación épica de cetros , Fabricación épica de bastones, Fabricación épica de objetos maravillosos, Forjar anillo épico, Ignorar componente material, Inscribir rollo de pergamino épico, Mejorar conjuro, Lanzamiento épico de conjuros, Maestría de conjuros, Magia persistente Manifestación mejorada, Metamagia mejorada, Silenciar conjuro automático, Soltura con un conjuro, Soltura épica con una escuela de magia.

Adicionalmente a las dotes de esta lista, el psiónico puede elegir cualquier dote de creación de objeto o dote metapsiónica no listada aquí. Por ejemplo, una dote llamada Fabricación épica de cristal capacitador, que no aparece en este libro pero que podría ser publicada o creada por el DM, podría posiblemente permitir a un psiónico crear un cristal capacitador con un límite mayor de almacenaje de puntos de poder.

Como se advierte más adelante en este capítulo, en la sección de Dotes épicas, un psiónico puede aprender versiones "con sabor psiónico" de las dotes según sea apropiado.

TABLA 1–21: EL PSIÓNICO ÉPICO

Nivel de psiónico	Especial
21.º	—
22.º	—
23.º	dote adicional
24.º	—
25.º	—
26.º	dote adicional
27.º	—
28.º	—
29.º	dote adicional
30.º	—

Guerrero psíquico épico

Eres una fusión de poder mental y marcial. Todos temen tu filo psiónicamente aumentado.

Como guerrero deberías dividir tus esfuerzos entre mejorar tu potencia ofensiva (Soltura épica con un arma, Crítico arrollador y Crítico devastador) y tu potencia defensiva (Dureza épica y Curación rápida).

Mejora tu fuerza con la mayoría de tus incrementos en característica, pero potencia ocasionalmente tu Destreza y Constitución.

Otras opciones: para que tus aptitudes psiónicas no languidezcan, piensa en coger algunas dotes más de Fuerza interior (del *Manual de Psiónica*) para llenar de verdad tu reserva de puntos de poder. Si prefieres las armas arrojadizas a la arquería, prueba Tormenta de proyectiles. Disparo lejano funciona igual de bien con cualquier arma a distancia.

Dado de golpe: d8.

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



Tabla 1–22: El guerrero psíquico épico

Nivel de guerrero psíquico	Especial
21.°	dote adicional
22.°	—
23.°	—
24.°	dote adicional
25.°	—
26.°	—
27.°	dote adicional
28.°	—
29.°	—
30.°	dote adicional

Conjuros: el nivel de lanzador del guerrero psíquico es igual a su nivel de clase. El número de puntos de poder diarios del guerrero psíquico no aumenta después del 20.° nivel. El guerrero psíquico no aprende conjuros adicionales a menos que seleccione la dote Conocimiento de conjuros, aunque hablando psiónicamente, la dote debería llamarse Conocimiento del poder.

Dotes adicionales: el guerrero psíquico épico obtiene una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales del guerrero psíquico épico) al nivel 21.° y cada tres niveles posteriores.

Lista de dotes adicionales guerrero del psíquico épico: Acosador de sortílegos, Arquería de combate, Ataque de torbellino mejorado, Carga terrible, Comandante legendario, Combate con dos armas perfecto, Competencia épica, Crítico arrollador, Crítico devastador, Desgarrar con dos armas, Desvío excepcional, Desvío infinito, Disparo lejano, Dureza épica, Enjambre de flechas, Especialización épica con un arma, Iniciativa superior, Jinete legendario, Liderazgo épico, Luchador legendario, Manifestación mejorada, Penetrar reducción al daño, Piel blindada, Precisión asombrosa, Puño aturdidor mejorado, Recarga instantánea, Reducción de daño, Reflectar flechas, Reflejos de combate mejorados, Resistencia épica, Soltura épica con un arma, Tormenta de proyectiles.

Adicionalmente a las dotes de esta lista, el psiónico puede elegir cualquier dote de guerrero o dote de guerrero psíquico no listada aquí.

Como se advierte más adelante en este capítulo, en la sección de Dotes épicas, un psiónico puede aprender versiones "con sabor psiónico" de las dotes según sea apropiado.

CÓMO CREAR PERSONAJES POR ENCIMA DE 20.° NIVEL

Cuando estés creando un personaje por encima del nivel 20.°, utiliza la Tabla 1–23: equipo inicial para personajes mayores de nivel 20.°, para asignar un valor al equipo inicial del personaje.

Por motivos de juego, tu DM puede desear una regla que no permita a un personaje recién creado adquirir un simple objeto que represente más del 25% de la riqueza inicial del personaje, y no más de tres objetos que cuesten más del 10% de su riqueza inicial. Así, un personaje recién creado de nivel 22.°, no podría tener un objeto simple que costase más de 400.000 po. Esto evita tener personajes cargados con pocos objetos pero muy poderosos (lo cual probablemente no sea una imagen muy realista del personaje medio). Por supuesto, esto no se aplica a los personajes que hayan alcanzado ese nivel a través del juego normal.

Tabla 1–23: Equipo inicial para personajes mayores de nivel 20.°

Nivel del personaje	Riqueza	Nivel del personaje	Riqueza
21.°	975.000 po	31.°	4.900.000 po
22.°	1.200.000 po	32.°	5.600.000 po
23.°	1.500.000 po	33.°	6.300.000 po
24.°	1.800.000 po	34.°	7.000.000 po
25.°	2.100.000 po	35.°	7.900.000 po
26.°	2.500.000 po	36.°	8.800.000 po
27.°	2.900.000 po	37.°	9.900.000 po
28.°	3.300.000 po	38.°	11.000.000 po
29.°	3.800.000 po	39.°	12.300.000 po
30.°	4.300.000 po	40.°	13.600.000 po

NUEVAS CLASES DE PRESTIGIO ÉPICAS

Hay clases de prestigio, y, además, hay clases verdaderamente prestigiosas, las clases de prestigio épicas, para ser exactos. Estas son clases que los personajes no pueden adoptar hasta que, de alguna forma, sean personajes épicos. Los personajes añaden niveles de clases de prestigio épicas de la misma manera que cuando se multiclasean en una nueva clase de personaje a niveles épicos. En otras palabras, las progresiones del ataque y la salvación base son reemplazadas por progresiones de ataque épico y salvación épica. Como con otras clases épicas, en una clase de prestigio épica puedes coger tantos niveles como desees.

AGENTE RECUPERADOR

Encontrar objetos, especialmente aquellos largo tiempo perdidos, es la especialidad de un agente recuperador. Un miembro de esta clase tiene la habilidad de buscar objetos únicos y valiosos, siguiendo incansablemente cada pista, cada rumor susurrado y cada rastro, sin importar lo antiguo que sea, hasta que el objeto (o la persona) esté en su mano. Es el cazarrecompensas definitivo, capaz de desplazarse entre los planos en su búsqueda.

Aunque concentrarse en un grupo de habilidades prepara el camino para ser un agente recuperador, varias clases muestran los talentos necesarios para sobresalir en esta tentativa. Exploradores, bardos y pícaros eligen más comúnmente esta clase de prestigio épica, pero los lanzadores de conjuros, especialmente aquellos con capacidades de escudriñamiento, también hacen buenos agentes recuperadores. Otras clases raramente llegan a serlo.

Mientras que muchos agentes trabajan de forma independiente, de alquiler o como autónomos, la mayoría trabaja con los Recolectores (ver el capítulo 6), una organización que les entrena en sus habilidades únicas.

Dado de Golpe: d6.

Requisitos

Para llegar a ser un agente recuperador, el personaje debe satisfacer los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera legal.

Habilidades: Reunir información 24 rangos, Saber (los Planos) 15 rangos.

Dotes: Rastrear.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un agente recuperador (y la característica clave para cada habilidad) son Avistar (Sab), Buscar (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Falsificar (Int), Intuir la dirección (Sab), Reunir información (Cha), Saber (arcano) (Int), Saber (geografía) (Int), Saber (historia) (Int), Saber (local) (Int), Saber (los Planos) (Int),Tasación(Int). Ver el Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 6 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio de agente recuperador.

Competencia con armas y armaduras: un agente recuperador no gana competencia con ninguna arma, armadura o escudo.

Conjuros diarios/Conjuros conocidos: por cada nivel de agente recuperador, el personaje obtiene nuevos conjuros por día (y conjuros conocidos, si es pertinente) como si hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la cual perteneciera antes de añadir el nivel de la clase de prestigio. Si ya era un lanzador de conjuros épico, el personaje obtiene solo los beneficios apuntados bajo la entrada de Conjuros de esa clase épica. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio que un personaje de esa clase hubiera ganado (mejorar las oportunidades de expulsar o destruir muertos vivientes, dotes de creación de objetos o de Metamagia, y así sucesivamente). Si el personaje posee más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en agente recuperador, el jugador debe decidir a que clase añadirá el nuevo nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

***Paradero asombroso* (Sf)**: cuando un agente recuperador pasa todo un día armonizándose con la persona o el objeto que está buscando (hablando con otros que lo conocieron, examinando per-

ENTRE BASTIDORES: CÓMO CONSTRUIR UNA PROGRESIÓN ÉPICA

Incluso aunque las clases están relativamente equilibradas entre los niveles 1.º y 20.º, continuar simplemente la progresión después del nivel 20.º podría desequilibrar gravemente las clases. Esto se debe a que no todos los rasgos de clase continúan acumulándose después del nivel 20.º. Por ejemplo, muchas de las aptitudes especiales del monje se obtienen sólo a determinado nivel y nunca mejoran después de ese punto.

Por eso, cada clase tiene una progresión de dotes adicionales adicionalmente a los rasgos de clase que acumula. Para algunas clases, como el guerrero, esta progresión de dotes adicionales es esencialmente el único rasgo de clase disponible a niveles épicos, por lo que una dote a cada nivel es muy rápido. Para otras clases, como el monje o el pícaro, la progresión de dotes adicionales es solo uno de los varios rasgos de la clase, por lo que solo una dote cada cuatro niveles sería mucho más lento.

Si estás creando una progresión épica para una clase, distinta de las que vienen descritas en este libro, necesitarás compararla con las clases de aquí para asignarle una progresión adecuada de dotes adicionales. Por ejemplo, si tu clase no tiene esencialmente rasgos de clase (o unos rasgos muy débiles) después del nivel 20.º, probablemente sea similar al guerrero. De modo que, podrías asignarle una progresión de dotes adicionales de una dote cada dos niveles. Una clase llena de rasgos (o rasgos muy poderosos) después del nivel 20.º, podría tener una progresión de dotes adicionales de una dote cada cuatro o cinco niveles.

El tamaño de la lista de dotes épicas adicionales es también importante, pero no tan importante como el ritmo al que una clase gana dotes adicionales. Una lista más larga (como la del druida), vale más que una menor (como la del arquero arcano).

tenencias que eran de esa persona o descripciones escritas del objeto, investigando historias, y cosas de este tipo), automáticamente determina la localización de esa persona u objeto como con el conjuro *discernir ubicación*. Una vez ha establecido un sentido de la ubicación, el agente puede mantener este enlace asombroso incluso si el blanco se mueve, pero solo mientras persiga a esta persona u objeto a exclusión de todas las otras búsquedas. Si alguna vez se desvía para ocuparse de una segunda búsqueda, el *paradero asombroso* termina, y el agente recuperador debe utilizar otro día para volver a armonizarse con el objetivo.

Bonificador a rastrear (Ex): el agente recuperador desarrolla un agudo sentido del camino que su presa tomará y una mejor comprensión de cómo ésta intenta evitar la persecución. Este agudo sentido le otorga un bonificador introspectivo de +10 a las pruebas de Supervivencia para rastrear a la presa. Este bonificador se incrementa en +10 cada cinco niveles posteriores (+20 a nivel 6.º, +30 a nivel 11.º, +40 a nivel 16.º, y así sucesivamente).

Cambio de plano (*St*): el agente recuperador puede utilizar *cambio de plano* como un lanzador de nivel 14.º una vez al día, empezando en 2.º nivel, más una vez adicional al día cada cinco niveles posteriores (7.º, 12.º, 17.º, y así sucesivamente).

Esfera de fuerza (*St*): sin la habilidad de capturar a un objetivo, encontrarlo no es muy bueno, que digamos. El entrenamiento de los Recolectores permite al agente recuperador llamar a una *esfera de fuerza*. El agente recuperador puede intentar encerrar cualquier criatura u objeto que pueda ver en un radio de 30'. El objetivo puede realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 20 + 1/2 nivel de clase del agente recuperador + el modificador por Destreza del agente recuperador). Los que fallen, serán encapsulados dentro de una esfera de fuerza con un radio de hasta 50' (la esfera será tan grande como necesite serlo hasta su radio máximo). Aquellos atrapados dentro no pueden escapar excepto con métodos que puedan atravesar o destruir un *muro de fuerza* . La esfera continúa hasta que el agente recuperador desee, con un máximo de siete días. Un objetivo capturado no cuenta para la aptitud de *cambio de plano* del agente, y podrá cambiar de plano con el objetivo sin importar la presencia de la *esfera de fuerza*.

El agente recuperador puede utilizar este poder una vez al día a 3.º nivel, más una vez adicional cada cinco niveles posteriores (8.º, 13.º, y así sucesivamente).

Excursión etérea (*St*): el agente recuperador puede usar *excursión etérea* como un lanzador de 14.º nivel, una vez al día al nivel 4.º, más una vez adicional cada cinco niveles posteriores (9.º, 14.º, 19.º, y así).

Dotes adicionales: el agente recuperador obtiene una dote adicional a 5.º nivel y otra cada cinco niveles posteriores (10.º, 15.º, 20.º, y así). Estas dotes adicionales deben escogerse de la siguiente lista: Capacidad de conjuros mejorada, Competencia épica, Conjurar en combate mejorado, Conjuro espontáneo, Curación rápida, Dureza épica, Emanación permanente, Enjambre de flechas, Escalador legendario, Jinete legendario, Precisión asombrosa Rastreador legendario, Resistencia épica, Salud perfecta, Soltura épica con un arma, Tormenta de proyectiles y Velocidad épica.

TABLA 1–24: EL AGENTE RECUPERADOR

Nivel de agente recuperador	Especial	Conjuros diarios
1.º	Paradero asombro, bonif. a rastrear +10	+1 nivel de clase existente
2.º	Cambio de plano 1/día	+1 nivel de clase existente
3.º	Esfera de fuerza 1/día	+1 nivel de clase existente
4.º	Excursión etérea 1/día	+1 nivel de clase existente
5.º	dote adicional	+1 nivel de clase existente
6.º	bonif. a rastrear +20	+1 nivel de clase existente
7.º	Cambio de plano 2/día	+1 nivel de clase existente
8.º	Esfera de fuerza 2/día	+1 nivel de clase existente
9.º	Excursión etérea 2/día	+1 nivel de clase existente
10.º	dote adicional	+1 nivel de clase existente

PERSONAJES ÉPICO EN EL *ESCENARIO DE CAMPAÑA DE LOS REINOS OLVIDADOS*

El *Escenario de campaña de los* REINOS OLVIDADOS presenta reglas básicas para personajes por encima del 20.º nivel. Mientras que esas reglas básicas forman un punto de inicio para las reglas de este libro, los personajes creados utilizando las reglas de aquel libro no se corresponden con los personajes creados usando el *Manual de niveles épicos*. Si estás utilizando personajes de REINOS OLVIDADOS en tu campaña, siéntete libre de cambiar sus habilidades para aprovechar completamente las nuevas reglas presentadas aquí (particularmente las dotes épicas).

Si no quieres cambiar los personajes, también es correcto. Los personajes se acercan tanto a las reglas que no deberías tener ningún problema. Si sólo están interactuando con otros personajes de nivel 21.º o mayor que también fueron creados usando esas reglas básicas, están relativamente equilibrados unos con otros.

En el Apéndice 1 de este libro se presentan versiones actualizadas de personajes épicos de los REINOS OLVIDADOS. También encontrarás PNJs extra del entorno de campaña de GREYHAWK (también conocido como Falcóngris) en el Apéndice 2.

MONSTRUOS COMO PERSONAJES ÉPICOS

Como apareció la primera vez en el *Escenario de campaña de los* REINOS OLVIDADOS (y fue discutido en detalle en *Especies salvajes*) [NdC: inédito en castellano; su publicación está prevista para Junio de 2003], el nivel efectivo de personaje (NEP) de cualquier criatura más poderosa que las razas normales del *Manual del Jugador*, es igual a los Dados de Golpe y niveles de clase (si los hubiera) de la criatura, más su ajuste de nivel. Esto reemplaza la regla del *Manual de Monstruos* que dice que el "nivel de monstruo" de una criatura es igual a sus Dados de Golpe.

Sin importar su NEP, un monstruo con niveles de clase utiliza la progresión de ataque base de su clase (en lugar de la progresión de la Tabla 1–1) hasta que tenga 20 niveles de personaje. Al comienzo de su 21.º nivel de personaje, utiliza la progresión que muestra la Tabla 1–1.

En cualquier otra parte de este libro donde se indique "nivel de personaje", puedes usar el nivel efectivo de personaje en su lugar. Por ejemplo, una criatura con un ajuste de nivel de +5 que también sea un guerrero de nivel 13.º/guardia negro de nivel 3.º tiene un NEP de 21 y puede elegir una dote épica si cumple los requisitos.

Especies salvajes contiene los ajustes de nivel para la mayoría de los monstruos del *Manual de Monstruos*. Utiliza esos modificadores para calcular los modificadores apropiados para otras razas no comunes que decidas incluir.

CENTINELA DE UNIÓN

Un centinela de Unión es un miembro de la fuerza policial de élite que guarda la ciudad semiplano de Unión (ver Capítulo 6). Los centinelas de Unión patrullan las calles de la ciudad, haciendo cumplir las leyes y asegurando que reina la paz. Un centinela de Unión es entrenado para capturar a los que quebrantan las leyes y encerrarlos para enjuiciarlos en lugar de matarlos. El centinela de Unión solo utiliza la fuerza letal como último recurso, o llama a seres mayores para que le ayuden cuando su propio poder es ineficaz.

Los centinelas de Unión a menudo son guerreros, exploradores o clérigos, y los paladines ocasionalmente también toman el manto de los centinelas de Unión. Los pícaros y los monjes poseen de vez en cuando la suficiente capacidad de combate para ser centinelas de Unión, pero los druidas, hechiceros, magos y bárbaros generalmente carecen de la habilidad básica de lucha o de la disciplina necesarias.

Los centinelas de Unión son vistos regularmente en la ciudad, apareciendo en pequeñas unidades de dos a cinco hombres. Son estoicos seguidores de la ley, sirviendo a los mercanos que dirigen la ciudad con inquebrantable lealtad. Los centinelas de Unión fuera de servicio ocasionalmente se dedican a otra profesión e incluso aceptan unirse a grupos de aventureros si el trabajo no interfiere con su deber. Pero en cualquier caso, raramente abandonan la ciudad.


MS

Dado de Golpe: d10.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un centinela de Unión, el personaje debe satisfacer los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera legal.
Ataque base: +21.
Habilidades: Diplomacia 8 rangos, Saber (local)8 rangos.
Dotes: Alerta, Desarme mejorado.
Dotes épicas: Piel blindada.
Especial: debe residir en la ciudad semiplano de Unión.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un centinela de Unión (y la característica clave para cada habilidad) son Avistar (Sab), Averiguar intenciones (Sab),Buscar (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (local)(Int). Ver el Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio del centinela de Unión.

Competencia con armas y armaduras: un centinela de Unión gana competencia con todas las armas simples y marciales, y todas las armaduras y los escudos.

***Recado* (St):** a 1.er nivel, el centinela de Unión obtiene el uso del conjuro *recado* como aptitud sortílega, una vez al día, más una vez diaria adicional cada siete niveles posteriores (8.º, 15.º, 22.º, y así). Los centinelas de Unión normalmente utilizan *recado* para contactar con sus superiores si la patrulla encuentra una amenaza que no pueda manejar. Esta aptitud funciona como un conjuro utilizado por un lanzador de 15.º nivel.

***Escudo de la ley* (St):** a 1.er nivel, el centinela de Unión gana el uso del conjuro *escudo de la ley* como aptitud sortílega una vez al día, más una vez adicional cada tres niveles posteriores (4.º, 7.º, 10.º, y así). Los centinelas de Unión normalmente utilizan *escudo de la ley* antes de enfrentarse a una amenaza en las calles. Esta aptitud funciona como un conjuro utilizado por un lanzador de 15.º nivel.

***Libertad* (St):** a 2.º nivel, el centinela de Unión gana el uso del conjuro *libertad* como aptitud sortílega una vez al día, más una vez adicional cada seis niveles posteriores (8.º, 14.º, 20.º, y así). Esta aptitud funciona como un conjuro utilizado por un lanzador de 18.º nivel.

***Apertura*(St):** a 2.º nivel, el centinela de Unión gana el uso del conjuro *apertura* como aptitud sortílega una vez al día, más una vez adicional cada cuatro niveles posteriores (6.º, 10.º, 14.º, y así). Esta aptitud funciona como un conjuro utilizado por un lanzador de 15.º nivel.

***Ancla dimensional* (St):** a 3.er nivel, el centinela de Unión gana el uso del conjuro *ancla dimensional* como aptitud sortílega una vez al día, más una vez adicional cada tres niveles posteriores (6.º, 9.º, 12.º, y así). Esta aptitud funciona como un conjuro utilizado por un lanzador de 15.º nivel.

Guardián de portal (Sb): a 4.º nivel el centinela de Unión puede convertirse en un guardián de portal una vez al día, más una vez adicional diaria cada seis niveles posteriores (10.º, 16.º, 22.º, y así). El centinela de Unión debe posicionarse a menos de 5' de un portal o *umbral*, y mientras permanezca así, el portal no puede ser activado desde cualquier lado por ningún medio.

El centinela de Unión puede defenderse y usar cualquiera de sus otras aptitudes con normalidad, durante el tiempo que permanezca junto al portal bloqueado. Esta habilidad solo funciona contra portales y el conjuro *umbral*, no contra criaturas con otras aptitudes sortílegas o sobrenaturales de viaje planario.

***Jaula de fuerza* (St):** a 5.º nivel, el centinela de Unión gana el uso del conjuro *jaula de fuerza* como aptitud sortílega una vez al día, más una vez adicional cada cinco niveles posteriores (10.º, 15.º, 20.º, y así). Esta aptitud funciona como un conjuro utilizado por un lanzador de 20.º nivel.

***Cautiverio* (St):** a 7.º nivel, el centinela de Unión gana el uso del conjuro *cautiverio* como aptitud sortílega una vez por semana, más una vez adicional por semana cada cinco niveles posteriores (12.º, 17.º, 22.º, y así). Esta aptitud funciona como un conjuro utilizado por un lanzador de 20.º nivel.

TABLA 1–25: EL CENTINELA DE UNIÓN

Nivel de centinela de Unión	Especial
1.º	*Recado* 1/día, *escudo de la ley* 1/día
2.º	*Libertad* 1/día, *apertura* 1/día
3.º	*Ancla dimensional* 1/día
4.º	*Guardián de portal* 1/día, *escudo de la ley* 2/día
5.º	*Jaula de fuerza* 1/día
6.º	*Ancla dimensional* 2/día, *apertura* 2/día
7.º	*Cautiverio* 2/día, *escudo de la ley* 2/día
8.º	*Libertad* 2/día, *recado* 2/día
9.º	*Ancla dimensional* 3/día
10.º	*Recado* 3/día, *jaula de fuerza* 2/día, *guardián de portal* 1/día, *escudo de la ley* 4/día

DESTRUCTOR LEGENDARIO

El destructor legendario es el soldado de a pie definitivo, una fuerza rotunda de destrucción, un guerrero total que sobresale con una habilidad de combate absoluta. Mientras que algunos confían en la astucia o los reflejos para luchar, y otros sostienen un código de honor o entran en batalla a lomos de una montura, el destructor legendario simplemente arremete contra la batalla, completamente resuelto en una destrucción incesante e ininterrumpida. Cuando la marea del combate fluye hacia él, aguanta como una roca. El destructor legendario posee el poder de abrir brecha en puertas aparentemente irrompibles.

Guerreros, exploradores y bárbaros a menudo buscan llegar a ser destructores legendarios, como también los ex-paladines y los guardias negros. Los clérigos, paladines y monjes pueden ocasionalmente cambiar su dedicación y convertirse en destructores legendarios, pero los druidas, hechiceros y magos rara vez lo hacen.

Los destructores legendarios pueden funcionar como fuerza bruta en un grupo de aventureros, pero pequeños grupos de ellos forman las más devastadoras unidades de combate de un ejército. En ocasiones, un destructor legendario puede servir como campeón de algún prominente gobernante o noble, actuando como brazo fuerte o metiéndose en combates organizados por dinero.

Dado de Golpe: d12.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un destructor legendario, el personaje debe satisfacer los siguientes criterios.

Ataque base: +23 rangos.

Habilidades: Intimidar 15 rangos.

Dotes: Reflejos de combate, Gran hendedura, Embestida mejorada, Crítico mejorado.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un destructor legendario (y la característica clave para cada habilidad) son Arte (Int), Intimidar (Car), Nadar (Fue) ,Saltar (Fue) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio del destructor legendario.

Competencia con armas y armaduras: un destructor legendario gana competencia con todas las armas simples y marciales, todas las armaduras y todos los escudos.

Imparable (Ex): a 1.er nivel, el destructor legendario puede concentrar su poder, convirtiéndose en una fuerza imparable una vez por día, más una vez adicional diaria cada cinco niveles posteriores (6.º, 11.º, 16.º, y así). Esta aptitud otorga al personaje un bonificador +20 a su Fuerza para romper o hacer estallar puertas y objetos (ver 'Rompiendo puertas abiertas' en el Capítulo 4: habilidades, y 'Romper objetos' en el Capítulo 8: combate, en el *Manual del Jugador*). Como un uso especial de esta aptitud, el destructor legendario puede intentar romper un *muro de fuerza* (Fuerza CD 32, y el personaje aplica su bonificador de imparable también a esta prueba). Alternativamente, el destructor legendario puede aplicar el bonificador +20 a una sola tirada de ataque.

Inamovible: a 2.º nivel, el destructor legendario puede concentrar su poder, haciéndose inamovible una vez al día, más una vez adicional cada cinco niveles posteriores (7.º, 12.º, 17.º, y así). Este poder otorga al personaje un bonificador +20 a una de las siguientes opciones:

- Una prueba de presa para evitar ser apresado con la aptitud Agarrón mejorado.
- Una prueba de Fuerza para evitar los efectos de una embestida, intento de derribo o efecto similar.
- Una prueba de Fuerza contra cualquier efecto que mueva al personaje, ya sea de manera física o mágica.
- Cualquier tirada de salvación.

Si un efecto que mueve al personaje, ya sea de manera física o mágica, no permite tirada de salvación, el destructor legendario puede usar esta aptitud para obtener una tirada de salvación de Voluntad. Todavía sigue obteniendo el bonificador +20 a la tirada de salvación en este supuesto.

Ignorar castigo(Ex): el destructor legendario se desarrolla más y es más capaz de aguantar heridas que harían caer a individuos menores, ganando 12 puntos de golpe adicionales a 3.er nivel y 12 más cada cinco niveles posteriores (8.º, 13.º, 18.º, y así).

Piel gruesa (Ex): a 4.º nivel, el destructor legendario aprende a ignorar los pequeños cortes y magulladuras del combate, ganando reducción al daño 3/–. Esto no se apila con la reducción

al daño otorgada por objetos mágicos o efectos mágicos temporales, pero sí se apila con la reducción al daño concedida por efectos mágicos permanentes, rasgos de clase, la dote reducción de daño y esta aptitud misma. La reducción al daño mejora en 3 puntos cada cinco niveles posteriores (9.°, 14.°, 19.°, y así).

Dotes épicas: el destructor legendario consigue una dote adicional a 5.° nivel y cada cinco niveles posteriores (10.°, 15.°, 20.°, y así) consigue otra dote adicional. Estas dotes debe ser elegidas de la siguiente lista: Carga terrible, Competencia épica, Crítico arrollador, Crítico devastador, Curación rápida, Dureza épica, Especialización épica con un arma, Fortaleza épica, Gran Constitución, Gran Fuerza, Penetrar reducción al daño, Piel blindada, Soltura épica con un arma.

TABLA 1–26: EL DESTRUCTOR LEGENDARIO

Nivel de destructor legendario	Especial
1.°	Imparable 1/día
2.°	Inamovible 1/día
3.°	Ignorar castigo
4.°	Piel gruesa
5.°	Dote adicional
6.°	Imparable 2/día
7.°	Inamovible 2/día
8.°	Ignorar castigo
9.°	Piel gruesa
10.°	Dote adicional

EMISARIO DIVINO

Las deidades tiene necesidad de poderosos servidores, muchos de los cuales son clérigos épicos, paladines y otros personajes. Algunos dioses poseen también agentes especiales, seleccionados cuidadosamente, que hablan con su autoridad. Sin embargo, algunas deidades pueden elegir a un simple representante a través del que un poco de su propio poder fluye.

Llamados emisarios divinos, estos personajes son los primeros que gozan del favor de su dios. Actúan con la bendición total del dios y con algunos de sus poderes divinos. Los emisarios divinos que abusan de sus poderes (a los ojos de su deidad), pueden ser despojados de ellos.

Los emisarios divinos a menudo son instrumentos de la guerra, y también los paladines y guardias negros frecuentemente son elegidos para este papel. No obstante, algunas deidades también eligen a clérigos. Sin importar ser el más alto representante de la deidad, el emisario divino a menudo viaja con sus camaradas, los cuales complementan la fuerza del emisario.

Cuando una deidad da un importante decreto a los mortales, los agentes menores a menudo sirven como la voz de su deidad. Pero cuando un dios necesita respaldar sus decretos con fuerza, el emisario divino tiene una nueva misión.

Dado de Golpe: d10.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un emisario divino, el personaje debe satisfacer los siguientes criterios.

Ataque base: +23.

Habilidades: Saber (religión) 10 rangos.

Dotes: Soltura con un arma(arma predilecta de la deidad).

Dotes épicas: Gran castigo.

Especial: debe tener una deidad que le apadrine. Aún más, el potencial emisario divino debe llevar a cabo una búsqueda que amplíe los objetivos de su deidad tanto, que impresione a la deidad. Si la deidad no tiene otro emisario divino (o está dispuesta a echar al actual emisario divino), el dios puede elegir al personaje. El DM hace esta elección, no el jugador.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un emisario divino (y la característica clave para cada habilidad) son Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (religión)(Int), Sanar (Sab) y Usar objeto mágico (Car). Ver el Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 4 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio del emisario divino.

Conjuros diarios/Conjuros conocidos: a cada nivel de emisario divino, el personaje obtiene nuevos conjuros por día (y conjuros conocidos, si es pertinente) como si hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la cual perteneciera antes de añadir el nivel de la clase de prestigio. Si ya era un lanzador de conjuros épico, el personaje obtiene solo los beneficios apuntados bajo la entrada de Conjuros de esa clase épica. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio que un personaje de esa clase hubiera ganado (mejorar las oportunidades de expulsar o destruir muertos vivientes, dotes de creación de objetos o de Metamagia, y así sucesivamente). Si el personaje posee más de una clase lanzadora de conjuros antes de ser un



MS

emisario divino, el jugador debe decidir a que clase añadirá el nuevo nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Tabla 1–27: el emisario divino

Nivel de emisario divino	Especial
1.º	*Inspiración divina* 1/día, domino otorgado
2.º	Castigo adicional 2/día
3.º	*Gran aliado planario* 1/día
4.º	*Inspiración divina* 2/día
5.º	Castigo adicional 3/día
6.º	dote adicional
7.º	*Inspiración divina* 3/día
8.º	Castigo adicional 4/día
9.º	Mano divina 1/día
10.º	*Inspiración divina* 4/día

Montura especial: si ya poseía una, la montura especial del emisario divino continua aumentando su poder. Cada cinco niveles después del 1.º (6.º, 11.º, 16.º, y así), la montura especial gana un bonificador de +2 Dados de Golpe, su armadura natural se incrementa en +2, su ajuste por Fuerza se incrementa en +1 y su Inteligencia aumenta en +1. La resistencia a conjuros de la montura es igual al nivel de la clase de emisario divino + el nivel de clase que proporciona la montura especial + 5.

Dominio otorgado (Ex): un emisario divino gana acceso a uno de los dominios de su deidad, así como al poder otorgado por ese dominio. El dominio adicional amplia la selección de conjuros del paladín, pero no gana la capacidad de lanzar conjuros de mayor nivel que los que pudiera lanzar. Los clérigos gana un domino adicional, pero por lo demás utilizan las reglas para preparar conjuros de sus dominios normalmente.

***Inspiración divina* (*St*):** un emisario divino gana un +2 de bonificador de suerte a sus tiradas de ataque y daño durante 10 asaltos, una vez al día a 1.er nivel, más una vez adicional al día cada tres niveles posteriores (4.º, 7.º, 11.º, y así).

Castigo adicional (Sb): un emisario divino puede usar su aptitud de castigar dos veces más por día, más una vez adicional diaria cada tres niveles posteriores (5.º, 8.º, 11.º y así sucesivamente). Para determinar el daño realizado por un ataque de castigo, el emisario divino suma sus niveles de emisario divino más los niveles de clase que originariamente le otorgaron la aptitud de castigar.

***Gran aliado planario* (*St*):** el emisario puede llamar a un *gran aliado planario* (como el conjuro) una vez por día a 3.er nivel, más una vez adicional cada 10 niveles posteriores (13.º, 23.º, 33.º, y así). El aliado no pedirá un favor a cambio cuando el emisario divino utilice esta aptitud.

Dotes adicionales: el emisario divino obtiene una dote adicional a 5.º nivel y otra cada 10 niveles posteriores (15.º, 25.º, 35.º, y así). Estas dotes adicionales deben escogerse de la siguiente lista: Aura de valor mejorada, Aura de valor aumentada, Ataque furtivo mejorado, Capacidad de conjuros mejorada, Comandante legendario, Competencia épica, Conjurar en combate mejorado, Crítico arrollador, Crítico devastador, Daño persistente, Dureza épica, Emanación permanente, Explosión de energía positiva, Expulsión planaria, Golpe sagrado, Golpe espectral, Gran castigo, Jinete legendario, Liderazgo épico, Piel blindada, Reputación épica, Salud perfecta, Soltura épica con un arma.

Mano divina (Sb): algunas veces, el emisario divino siente el toque de su dios. Como una acción gratuita, el emisario gana un bonificador sagrado (o profano si es apropiado) de +20 a su próxima tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, siempre y cuando el ataque lo realice con el arma preferida de su dios. El emisario puede utilizar mano divina una vez al día a nivel 9.º, más una vez adicional por día cada 10 niveles posteriores (19.º, 29, y así).

GUARDIÁN SUPREMO

El guardián supremo es un extraordinario guardaespaldas, un protector de los demás que es hábil en prevenir el daño a los que están a su cargo. A menudo se pone él mismo en peligro, soportando el daño de los ataques que van dirigidos para la persona a la que está protegiendo. Despliega un poder inigualado en defender a su protegido, manteniéndolo a salvo de cualquier daño y devolviéndole la salud si ha sido herido.

Los guardianes supremos a menudo provienen de las filas de pícaros, pícaros/guerreros, y pícaros/clérigos. Los pícaros/magos, hechiceros y druidas, raramente responden la llamada para defender, ya que sus habilidades marciales no están a la altura de lo que demanda ese trabajo.

El guardián supremo es un valioso miembro de la sociedad, un mercenario dispuesto a aceptar el peligro de un ataque a cambio de un pago. La mayoría de los guardianes supremos trabajan independientes, aunque algunos pertenecen a la Orden del Escudo (ver el Capítulo 6). Es bastante raro tener un guardián supremo como parte de un grupo, aunque un mago o hechicero puede emplear uno o reclutar un guardián supremo como allegado.

Dado de Golpe: d10.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un guardián supremo, el personaje debe satisfacer los siguientes criterios.

Ataque base: +15.
Habilidades: Avistar 13 rangos.
Dotes: Alerta y Reflejos rápidos.
Dotes épicas: Velocidad cegadora e Iniciativa superior.
Especial: Esquiva asombrosa y Evasión.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un guardián supremo (y la característica clave para cada habilidad) son Avistar (Sab), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Escuchar (Sab), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saltar (Fue), Trepar (Des), Ver el Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 4 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio del guardián supremo.

Competencia con armas y armaduras: un guardián supremo gana competencia con todas las armas simples y marciales, todas las armaduras y todos los escudos.

Dotes adicionales: el guardián supremo obtiene una dote adicional a 1.er nivel y otra dote adicional cada tres niveles pos-

teriores (4.º, 7.º, 10.º, y así). Estas dotes adicionales deben elegirse de la siguiente lista: Acosador de sortílegos, Arquería de combate, Ataque furtivo de oportunidad, Ataque furtivo mejorado, Baluarte de defensa, Curación rápida, Daño persistente, Defensa móvil, Desvío excepcional, Desvío infinito, Dureza épica, Escalador legendario, Esquiva épica, Fortaleza épica, Fortaleza habilidosa, Gran Destreza, Iniciativa superior, Ocultarse, Percibir trampas, Precisión asombrosa, Reducción al daño, Reflectar flechas, Reflejos de combate mejorados, Reflejos épicos, Reputación épica, Resistencia a conjuros mejorada, Salud perfecta, Soltura épica con una habilidad, Velocidad cegadora, Velocidad épica, Voluntad habilidosa, Voluntad épica.

Permitir esquiva asombrosa (Ex): el guardián supremo debe poseer el rasgo de clase de esquiva asombrosa para cualificarse para la clase de prestigio, por lo que como mínimo, el guardián supremo tiene la aptitud extraordinaria de retener su bonificador por Destreza a la CA (si lo hay) sin importar si es cogido desprevenido o golpeado por un atacante invisible. Es posible que el personaje tenga aspectos de alto nivel de la aptitud esquiva asombrosa, como bonificador para evitar trampas. Cualquiera que sea el nivel obtenido de esquiva asombrosa por el personaje, el guardián supremo puede extender los rasgos de su aptitud de esquiva asombrosa para incluir a una criatura que elija dentro de 5' a su alrededor (puede designar una criatura o cambiar al designado como una acción gratis). así, si el guardián supremo retiene su modificador por Destreza a la CA cuando está desprevenido, el objetivo designado también lo retine. El guardián supremo puede extender su aptitud de esquiva asombrosa tres veces al día en el 1.er nivel, y una vez adicional al día cada tres niveles posteriores (4.º, 7.º, 10.º, y así).

Preceptor evasivo (Ex): el guardián supremo debe poseer el rasgo de clase evasión, que permite al personaje evitar un ataque de área si tiene éxito en una TS de Reflejos. Puede tener también evasión mejorada, aunque no es un requisito. El personaje puede ampliar la evasión o la evasión mejorada para incluir a cualquier criatura que designe dentro de 5' a su alrededor. El guardián supremo puede extender su aptitud de evasión una vez al día a 2.º nivel, más una vez adicional diaria cada tres niveles posteriores (5.º, 8.º, 11.º, y así).

***Aura protectora* (*St*):** empezando a 3.er nivel, el guardián supremo puede usar una forma especial de *escudar a otro* una vez al día, más una vez adicional cada tres niveles posteriores (6.º, 9.º, 12.º, y así). Cuando un guardián supremo crea un *aura protectora*, las heridas transferidas son dadas al guardián supremo como daño atenuado, no daño normal, igual que el conjuro *escudar a otro*. De cualquier manera, el *aura protectora* del guardián supremo funciona igual que el conjuro *escudar a otro* lanzado por un clérigo de 8.º nivel.

Ajustar probabilidad (Ex): al alcanzar el 5.º nivel, el guardián supremo gana la aptitud de afectar la probabilidad dos veces al día, más una vez adicional diaria cada tres niveles posteriores (8.º, 11.º, 14.º, y así). El guardián supremo puede obligar a volver a realizar una tirada de ataque, de salvación o prueba de habilidad que otra criatura dentro de 25'-amiga o enemiga- acabe de realizar. El guardián supremo a menudo utiliza esta aptitud para permitir que su protegido repita una tirada de salvación, pero también podría usarla para que un enemigo golpeando a su protegido repita una tirada de ataque que tuvo éxito.

El guardián supremo puede enterarse antes de usar esta aptitud si la tirada de ataque, salvación o prueba de habilidad ha tenido éxito. El destinatario debe aceptar la segunda tirada, sin importar si es mejor o peor que la original. El uso de esta aptitud tiene lugar fuera del orden normal de iniciativa, pero el guardián supremo no puede utilizarla si se encuentra desprevenido o incapaz de ver la situación resultante de la tirada. El guardián supremo debe decidir repetir la tirada tan pronto como se sepa el resultado de la tirada de ataque, salvación o prueba de habilidad; de otro modo debe esperar otra oportunidad. Cuando sea posible, el jugador del guardián supremo debería avisar al DM antes de la tirada de otro personaje, declarando su intención de utilizar esta aptitud si el resultado no es de su agrado.

Llamada (St): al alcanzar el 6.º nivel, el guardián supremo gana la aptitud de devolver a la vida a una criatura muerta sobre la que previamente haya utilizado alguno de sus rasgos de clase, como si lanzara el conjuro *resurrección verdadera* como un clérigo de 20.º nivel. El personaje puede utilizar esta aptitud una vez al día, más una vez adicional cada seis niveles (12.º, 18.º, 24.º, y así sucesivamente).

TABLA 1–28: EL GUARDIÁN SUPREMO

Nivel de guardián supremo	Especial
1.º	dote adicional, permitir esquiva asombrosa 3/día
2.º	Preceptor evasivo 1/día
3.º	*Aura protectora* 1/día
4.º	dote adicional, permitir esquiva asombrosa 4/día
5.º	Ajustar probabilidad 2/día, preceptor evasivo 2/día
6.º	*Llamada* 1/día, *aura protectora* 2/día
7.º	dote adicional, permitir esquiva asombrosa 5/día
8.º	Ajustar probabilidad 3/día, preceptor evasivo 3/día
9.º	*Aura protectora* 3/día
10.º	dote adicional, permitir esquiva asombrosa 6/día

INFILTRADO ÉPICO

El infiltrado épico es un agente del espionaje, un operativo encubierto, y algunas veces un saboteador. Él es el infiltrado en las fuerzas enemigas, yendo de incógnito para recuperar planes secretos de batalla o robar un objeto valioso. Sobresale cuando pretende pasar por alguien distinto, convenciendo a todos a su alrededor por medio de disfraces y una asombrosa habilidad para decir a la gente lo que quiere escuchar. Puede utilizar equipamiento especial en su misión, pero su herramienta más importante es su propia habilidad para mantener la calma en un aprieto. Su elegancia bajo presión le ayuda a conseguir la información que necesita para tener éxito sin ser capturado.

Los pícaros y los bardos son los mejores dotados para ser infiltrados épicos, pero los guerreros, magos y hechiceros también trabajan bien encubiertos. Otras clases se vuelven hacia el espionaje menos a menudo. Los bárbaros, druidas y paladines no suelen trabajar bien como espías excepto en circunstancias muy inusuales.

Los infiltrados épicos a menudo trabajan para gobiernos o poderosos señores comerciantes. Algunas veces aceptan misiones breves y simples, pero a menudo se ocupan de largas operaciones de infiltración. Muchos infiltrados épicos operan como autónomos, aceptando contratos a través de terceros. Ocasionalmente, un infiltrado épico puede ser encon-

trado formando parte de un grupo de aventureros, poniendo sus talentos a disposición como explorador. Los Reguladores tienen a muchos infiltrados épicos entre sus filas, y los Benditos los emplean de vez en cuando (ver Capítulo 6).

Dado de Golpe: d6.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un infiltrado épico, el personaje debe satisfacer los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera no caótico.

Habilidades: Engañar 24 rangos, Diplomacia 10 rangos, Disfrazarse 24 rangos, Leer los labios 10 rangos.

Dotes: Alerta.

Dotes épicas: Políglota.

Especial: debe haber pasado con éxito un mes fingiendo ser otra persona con su habilidad de Disfrazarse.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un infiltrado épico (y la característica clave para cada habilidad) son Abrir cerraduras (Des), Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab) Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int), Falsificar (Int), Hurtar (Des), Inutilizar mecanismo (Int), Leer los labios (Int), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saltar (Fue), Tasar (Int), Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 8 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio del infiltrado épico.

Competencia con armas y armaduras: un infiltrado épico gana competencia con todas las armas simples y marciales, todas las armaduras y todos los escudos.

Identidad secreta mejorada (Ex/Sb): a 1.er nivel, el infiltrado épico establece tres identidades secretas específicas, más una identidad secreta adicional cada cuatro niveles posteriores (5.°, 9.°, 13.°, y así sucesivamente). Un infiltrado épico trabajando debe mantener en secreto su verdadera identidad, por ello pretende ser un mercader, un mozo de cuadras, un posadero, o posiblemente un guerrero, un mago de bajo nivel o alguna otra clase. Una identidad encubierta aquieta las sospechas de los demás y conduce a los oponentes a sobreestimar al infiltrado épico hasta que es demasiado tarde.

Mientras trabaja con una identidad secreta, el infiltrado épico gana un bonificador por circunstancia +4 a las pruebas de Disfrazarse y un bonificador por circunstancia +2 a las pruebas de Engañar y Recoger información.

Cuando un infiltrado épico tiene la opción de añadir una nueva identidad secreta, puede mejorar una que ya posee en su lugar. Una identidad secreta mejorada otorga un bonificador por circunstancia +6 a las pruebas de Disfrazarse y un bonificador por circunstancia +4 a las pruebas de Engañar y reunir información mientras trabaja con esa identidad. Una identidad secreta puede ser mejorada una y otra vez, añadiendo cada vez un +2 a los bonificadores.

La maraña de diferentes identidades secretas dentro de la mente del infiltrado épico hace imposible detectar su alineamiento con cualquier forma de adivinación. Esta aptitud funciona exactamente como el conjuro *alineamiento indetectable* , excepto que siempre está activo como una aptitud sobrenatural. Solo las adivinaciones son confundidas; los conjuros que actúen sólo contra ciertos alineamientos, como *protección contra el mal* y *castigo divino*, afectan con normalidad al infiltrado épico.

Si el infiltrado épico quisiera "retirar" una identidad secreta y desarrollar una nueva, debe pasar toda una semana practicando rigurosamente sutiles entonaciones vocales y lenguaje corporal antes de ganar los bonificadores. Las identidades secretas en sí mismas, no otorgan al infiltrado épico habilidades adicionales, competencias o rasgos de clase que los demás podrían esperar de las profesiones que representa; sin embargo, una prueba con éxito de Engañar en el momento justo puede detener las sospechas.

El infiltrado épico puede cambiar de identidad secreta o ponerse un disfraz con la habilidad de Disfrazarse en 1d3 minutos. También puede ponerse o quitarse una armadura en la mitad de tiempo.

Ataque furtivo: si un infiltrado épico es capaz de coger a un oponente cuando este es incapaz de defenderse con efectividad de su ataque, puede golpear a un punto vital para realizar daño adicional. Básicamente, cada vez que al objetivo del infiltrado épico le sea denegado su bonificador por Des a la CA (sin importar si tiene bonificador por Destreza o no), el ataque del infiltrado épico causa +1d6 puntos de daño. Este daño extra se incrementa en +1d6 puntos cada tres niveles (+2d6 a 5.° nivel, +3d6 a 8.° nivel, +4d6 a 11.° nivel, y así sucesivamente). Si el infiltrado épico lograra un golpe critico con un ataque furtivo, este daño adicional no es multiplicado.

Requiere precisión y penetración el poder golpear un punto vital, por ellos los ataques a distancia sólo cuentan como ataques furtivos si el objetivo se encuentra a 30' o menos.

Con una porra o un ataque desarmado, el infiltrado épico puede realizar un ataque furtivo que haga daño atenuado en lugar de daño normal. No puede utilizar un arma que haga daño normal para realizar daño atenuado, incluso con la penalización habitual de –4, ya que debe realizar un uso óptimo de su arma si quiere hacer un ataque furtivo.

Un infiltrado épico solo puede realizar ataques furtivos contra criaturas vivas que posean una anatomía apreciable – constructos, cienos, plantas, muertos vivientes y criaturas incorpóreas carecen de zonas vitales para atacar. Adicionalmente, cualquier criatura inmune a golpes críticos es inmune a los ataques furtivos. También, el infiltrado épico tiene que ser capaz de ver suficientemente bien al objetivo para encontrar un punto vital y debe ser capaz de alcanzarlo. El infiltrado épico no puede realizar un ataque furtivo mientras golpea a una criatura con ocultación o golpea en los miembros de una criatura cuyos órganos vitales están fuera de alcance.

Si un infiltrado épico recibe bonificadores a los ataques furtivos de otra fuente (como tener niveles de pícaro), los bonificadores al daño se acumulan.

Entrenamiento de especialista (Ex): a 2.º nivel, el infiltrado épico obtiene el beneficio de concentrar su arte en un tipo particular de trabajo, especializándose en una de las siguientes categorías y recibiendo un bonificador +3 a todas las pruebas de las habilidades listadas. Cada tres niveles posteriores (5.º, 8.º, 11.º, y así), el infiltrado épico gana entrenamiento de especialista otra vez. Puede seleccionar la misma categoría más de una vez.

Ocultación: Engañar, Disfrazarse, Falsificar y Germanía.

Subterfugio: Esconderse, Moverse sigilosamente, Abrir cerraduras y Hurtar.

Espionaje: Escuchar, Leer los labios, Buscar y Avistar.

Interacción: Diplomacia, Reunir Información, Intimidar y Averiguar intenciones.

Leer pensamientos (Sb): empezando a 3.er nivel, el infiltrado épico puede "escuchar" los pensamientos superficiales, una vez al día, del objetivo que elija. Cada cuatro niveles posteriores (7.º, 11.º, 15.º, y así), el infiltrado épico puede utilizar esta aptitud una vez adicional al día. Esta aptitud funciona como el conjuro *detectar pensamientos* utilizado por un lanzador de 15.º nivel, excepto que afecta sólo a una mente.

Sentidos lejanos (Sb): empezando a 4.º nivel, el infiltrado épico puede extender su visión o su oído a un área mayor que su alcance normal, una vez al día, hasta una distancia de 20', más 20' adicionales por cada nivel de infiltrado épico. El infiltrado épico debe haber visitado personalmente la localización física antes de utilizar los sentidos lejanos en ella. Las barreras no impiden los sentidos lejanos, y la visión en la penumbra y en la oscuridad funcionan con normalidad si el infiltrado épico posee alguna de esas aptitudes. Sentidos lejanos se aplica también a la aptitud de leer pensamientos. Cada dos niveles más allá del 4.º (6.º, 8.º, 10.º, y así), el infiltrado épico puede realizar esta aptitud una vez adicional al día. Esta aptitud funciona como el conjuro de *claraudiencia/clarividencia* realizado por un lanzador de 15.º nivel, excepto por el límite de alcance, la necesidad de conocer de antemano la localización y la habilidad de usar la aptitud de leer pensamientos.

Mente en blanco (St): a 3.er nivel, el infiltrado épico se vuelve inmune a todos los conjuros enajenadores y de adivinación silenciando rigurosamente su mente una vez al día, más una vez adicional al día cada ocho niveles posteriores (11.º, 19.º, 27.º, y así sucesivamente). Esta aptitud funciona como el conjuro *mente en blanco* utilizado por un lanzador de 15.º nivel.

TABLA 1–29: EL INFILTRADO ÉPICO

Nivel de infiltrado épico	Especial
1.º	Identidad secreta mejorada (3), ataque furtivo +1d6
2.º	Entrenamiento de especialista
3.º	Leer pensamientos 1/día, *mente en blanco* 1/día
4.º	Sentido lejanos 1/día, ataque furtivo +2d6
5.º	Entrenamiento de especialista, identidad secreta mejorada (4)
6.º	Sentido lejanos 2/día
7.º	Leer pensamientos 2/día, ataque furtivo +3d6
8.º	Sentido lejanos 3/día, entrenamiento de especialista
9.º	Identidad secreta mejorada (5)
10.º	Sentido lejanos 4/día, ataque furtivo +4d6

INVESTIGADOR CÓSMICO

El investigador cósmico está interesado en la infinita variedad de planos y se encuentra fascinado por las diferentes capas del multiverso. Usa la experimentación para crecer en conocimiento en el torbellino del cosmos, desarrollando una extraordinaria afinidad por todas las cosas planarias. Más aún, obtiene poder de esa comprensión fundamental. Es particularmente experto en las artes de convocación, siendo capaz de llamar y ordenar a los más poderosos ajenos conocidos. Puede viajar a otros planos con facilidad, adaptándose a esos ambientes alienígenas sin importar lo extraños que sean.

Por necesidad, los lanzadores de conjuros son las únicas clases que pueden ser investigadores cósmicos. Pero la mayoría de los lanzadores de conjuros, sean de naturaleza arcana o divina, pueden al final progresar en esta clase de prestigio épica.

El investigador cósmico puede poner a disposición de la campaña en curso una gran variedad de capacidades. Es una parte útil de un grupo de aventureros que viaja a diferentes planos de existencia o que tiene necesidad frecuente de la ayuda de un ajeno. Incluso si no viaja muy a menudo, el investigador cósmico puede ayudar a cualquiera que busque conocimiento a través del escudriñamiento o la comunicación con ajenos. Los Recolectores emplean investigadores cósmicos, así como también la Sociedad cartográfica planaria (ver Capítulo 6).

Dado de Golpe: d4.

Requerimientos

Para llegar a ser un investigador cósmico, el personaje debe satisfacer los siguientes criterios.

Habilidades: Saber (los Planos) 24 rangos.

Dotes: Soltura con una escuela de magia (Conjuración).

Dotes épicas: Resistencia a la energía.

Conjuros: capacidad para lanzar *umbral* y *aliado de los planos*.

Especial: debe haber viajado con anterioridad a otro plano de existencia.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un investigador cósmico (y la característica clave para cada habilidad) son Alquimia (Int), Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int). Diplomacia (Car), Engañar (Car), Escudriñamiento (Int), Oficio (Sab), Saber (arcano)(Int), Saber (los Planos)(Int), Saber (religión)(Int). Ver el Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio del investigador cósmico.

Competencia con armas y armaduras: un investigador cósmico no gana competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Conjuros diarios/Conjuros conocidos: a cada nivel de investigador cósmico, el personaje obtiene nuevos conjuros

por día (y conjuros conocidos, si es pertinente) como si hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la cual perteneciera antes de añadir el nivel de la clase de prestigio. Si ya era un lanzador de conjuros épico, el personaje obtiene solo los beneficios apuntados bajo la entrada de Conjuros de esa clase épica. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio que un personaje de esa clase hubiera ganado (mejorar las oportunidades de expulsar o destruir muertos vivientes, dotes de creación de objetos o de Metamagia, y así sucesivamente). Si el personaje posee más de una clase lanzadora de conjuros antes de ser un investigador cósmico, el jugador debe decidir a que clase añadirá el nuevo nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Convocación planaria superior (Ex): empezando a 1.er nivel, el investigador cósmico puede incrementar el poder de los siguientes hechizos – *enjambre elemental, umbral, aliado mayor de los planos, ligadura mayor de los planos, convocar monstruo IX o convocar aliado natural IX*, para afectar o convocar ajenos de 4 DG más altos que los límites normales del conjuro o conjurar criaturas con 4 DG de desarrollo. De esta manera, *ligadura mayor de los planos* convoca a un ajeno de 28 DG en lugar de 24 DG. Cada cuatro niveles posteriores, el investigador cósmico puede incrementar el número de Dados de Golpe en 4.

Naturalización (Ex): empezando a 2.º nivel, el investigador cósmico desarrolla una afinidad natural con uno de los planos que haya visitado, volviéndose resistente a cualquier conjuro o efecto similar a conjuro que normalmente afectaría a cualquier criatura no nativa de ese plano (como *destierro*). Cada dos niveles posteriores, el investigador cósmico gana la naturalización con otro plano adicional (dos planos a 4.º, tres planos a 6.º, cuatro planos a 8.º, y así).

Umbral duradero (Sb): empezando a 3.er nivel, y como una acción de asalto completo, el investigador cósmico puede hacer que cualquier lanzamiento del conjuro *umbral* permanezca durante un día entero, en lugar de desaparecer al cabo de un asalto por nivel del lanzador. Cada tres niveles posteriores, el investigador cósmico puede incrementar la duración del *umbral* en un día adicional (dos días a 6.º, tres días a 9.º, cuatro días a 12.º, y así).

Dotes adicionales: el investigador cósmico obtiene una dote adicional a 5.º nivel y otra cada cinco niveles posteriores (10.º, 15.º, 20.º, y así). Estas dotes adicionales deben escogerse de la siguiente lista: Alquimia mejorada, Apresurar conjuro automático, Intensificar conjuro mejorado, Aumentar conjuro, Capacidad de conjuros mejorada, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en silencio automático, Conjurar sin moverse automático, Conjuro clandestino, Conjuro de familiar, Conjuro múltiple, Conjuro de oportunidad, Conjuros penetrantes épicos, Conjuro espontáneo, Conocimiento de conjuros, Creación eficaz de objetos, Emanación permanente, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, Fabricar cetro épico, Fabricar objeto maravillosos épico, Forjar anillo épico, Ignorar componente material, Mejorar conjuro, Inscribir rollo de pergamino épico, Lanzamiento épico de conjuros, Maestría en conjuros, Maestro de la varita, Maestro del bastón, Magia persistente, Metamagia mejorada, Resistencia a la energía, Soltura con una escuela de magia, Soltura épica con una escuela de magia.

Conexión cósmica (Sb): a 7.º nivel, el investigador cósmico puede unirse con la enorme energía del multiverso una vez al día, más una vez adicional diaria cada cinco niveles posteriores (12.º, 17.º, 22.º, y así sucesivamente). El investigador cósmico puede permanecer conectado durante un numero de minutos igual a su nivel de clase. La conexión cósmica es una experiencia trascendental para el devoto, y es transfigurado por ella.

Mientras está conectado, es inmune a los golpes críticos, se considera nativo de cualquier plano que visite y puede usar *puerta dimensional* a voluntad como un lanzador de 20.º nivel. Utilizando su conocimiento excepcional, el investigador cósmico puede sacar energía adicional del multiverso mismo para incrementar su nivel efectivo de lanzador o aumentar cualquier tirada de ataque, defensa, prueba de habilidad o de característica. Extraer energía adicional del multiverso es peligroso, y produce al investigador cósmico 5 puntos de daño por cada bonificador +1 aplicado a una sola tirada o cada +1 nivel de lanzador adicional para un solo conjuro. Por ejemplo, el investigador cósmico podría añadir +5 a su próxima tirada de ataque o salvación, pero al hacerlo recibiría 25 puntos de daño.

Tabla 1–30: El investigador cósmico

Nivel de investigador cósmico	Especial	Conjuros diarios
1.º	Convocación planaria superior (+4 DG)	
2.º	Naturalización (1 plano)	+1 nivel de clase existente
3.º	Umbral duradero (1 día)	
4.º	Naturalización (2 planos)	+1 nivel de clase existente
5.º	dote adicional, convocación planaria superior (+8 DG)	
6.º	Naturalización (3 planos), umbral duradero (2 días)	+1 nivel de clase existente
7.º	Conexión cósmica 1/día	
8.º	Naturalización (4 planos)	+1 nivel de clase existente
9.º	Convocación planaria superior (+12 DG), umbral duradero (3 días)	
10.º	Naturalización (5 planos), dote adicional	+1 nivel de clase existente

LADRÓN PERFECTO

El ladrón perfecto es un maestro en esconderse, el merodeador y ladrón definitivo. Ha trascendido lo extraordinario, afinando sus talentos hasta niveles sobrenaturales. Puede traspasar cualquier protección y deslizarse a través de cualquier defensa. Pocos le ven llegar, y él no deja evidencia de su paso. Es literalmente una sombra en la noche.

Solo los personajes más furtivos y sigilosos pueden llegar a ser un ladrón perfecto, por ello los pícaros son los candidatos idóneos. Los asesinos pueden a veces mejorar sus propias habilidades estando algún tiempo como ladrón perfecto, aunque la

especialización del ladrón perfecto en el sigilo y la evasión tiene como contrapartida la pérdida de algunas capacidades ofensivas. Pocas otras clases sobresalen en los talentos necesarios para llegar a ser un ladrón perfecto, aunque algún hechicero o mago podrían estar ocasionalmente en posición de hacerlo.

Los ladrones perfectos son los verdaderos ladrones, salteadores extremos. Han elevado el arte del allanamiento a un nuevo nivel, y consideran un excitante desafío probar su valor contra las cosa más seguras que el multiverso ofrece. La mayoría operan solos, aunque algunos pueden trabajar como grupo o quizá utilizan sus talentos para proteger en lugar de robar.

Dado de Golpe: d6.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un ladrón perfecto, el personaje debe satisfacer los siguientes criterios.

Habilidades: Esconderse 24 rangos, Moverse sigilosamente 24 rangos.

Dotes épicas: Ocultarse.

Especial: Ataque furtivo +10d6.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un ladrón perfecto (y la característica clave para cada habilidad) son Abrir cerraduras (Des), Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Piruetas (Des), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (cualquiera)(Int), Saltar (Fue), Tasar (Int), Trepar (Des), Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 8 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio del ladrón perfecto.

Competencia con armas y armaduras: un ladrón perfecto no gana competencia con las armas simples y marciales, las armaduras y los escudos.

Invisibilidad mejorada (Sb): empezando a 1.er nivel, el ladrón perfecto obtiene el beneficio de *invisibilidad mejorada* una vez al día, más una vez adicional diaria cada cinco posteriores (6.º, 11.º, 16.º, y así). El conjuro *invisibilidad mejorada* es como si fuese utilizado por un lanzador de 20.º nivel.

Juego de manos mejorado (Sb): el ladrón perfecto puede realizar las siguientes habilidades cláseas a una distancia de 30': Inutilizar mecanismo, Abrir cerraduras, Hurtar y Buscar. Si lo desea, el ladrón perfecto puede elegir 10 en la prueba. Cualquier objeto manipulado durante la prueba de habilidad no debe pesar más de 100 lb. Alternativamente, el ladrón perfecto puede utilizar juego de manos mejorado para realizar un ataque furtivo contra una criatura dentro de un alcance de 30'. El ladrón perfecto ejecuta su ataque furtivo (o ataque mortal, si es aplicable) como si atacase desde una posición de flanqueo. Si el ataque tiene éxito, la víctima recibe el daño apropiado del ataque furtivo sin importar el hecho del que el ladrón perfecto y su arma no hayan cruzado el espacio intermedio. El ladrón perfecto puede usar juego de manos mejorado una vez al día a 2.º nivel, más una vez adicional diaria cada cinco niveles posteriores (7.º, 12.º, 17.º, y así).

Incorpóreo (Sb): a 3.er nivel, el ladrón perfecto puede volverse incorpóreo una vez al día, más una vez adicional por día cada cinco niveles posteriores (8.º, 13.º, 18.º, y así). El ladrón perfecto puede permanecer incorpóreo durante un número de asaltos igual a 20 + el nivel de ladrón perfecto. Como criatura incorpórea, el ladrón perfecto sólo puede ser dañado por otras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 o mejor, y conjuros, aptitudes sortílegas y sobrenaturales. Es inmune a todas las formas de ataque no mágico. Incluso cuando es impactado por conjuros o armas mágicas, el ladrón perfecto tiene un 50% de ignorar cualquier daño de procedencia corpórea (excepto para los efectos de fuerza, como *proyectil mágico*, o ataques realizados con armas fantasmales). Un ladrón perfecto incorpóreo no posee armadura natural pero tiene un bonificador de desvío igual a su bonificador de Carisma (siempre al menos +1, incluso si su puntuación en Carisma no le otorga normalmente un bonificador).

Un ladrón perfecto incorpóreo puede atravesar objetos sólidos a voluntad, pero no efectos de fuerza. Su ataque atraviesa (ignora) armaduras naturales, armaduras y escudos, aunque los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza (como *armadura de mago*) funcionan normalmente contra él. Un ladrón perfecto incorpóreo se mueve sigilosamente y no puede ser oído con pruebas de escuchar si él no lo desea. Mientras esta incorpóreo, el ladrón perfecto no posee puntuación en Fuerza, por lo que su bonificador por Destreza se aplica tanto a los ataques cuerpo a cuerpo como a los ataques a distancia.

Tabla 1-31: El ladrón perfecto

Nivel de ladrón perfecto	Especial
1.º	Invisibilidad mejorada 1/día
2.º	Juego de manos mejorado 1/día
3.º	Incorpóreo 1/día
4.º	Forma de sombra 1/día
5.º	dote adicional
6.º	Invisibilidad mejorada 2/día
7.º	Juego de manos mejorado 2/día
8.º	Incorpóreo 2/día
9.º	Forma de sombra 2/día
10.º	dote adicional

Forma de sombra (Sb): a 4.º nivel, el ladrón perfecto puede tomar la forma de sombra una vez al día, más una vez adicional al día cada cinco niveles posteriores (9.º, 14.º, 19.º, y así). La forma de sombra del ladrón perfecto dura 1 minuto por nivel de la clase de prestigio. La forma de sombra es la expresión definitiva del poder del ladrón perfecto. Es incorpóreo (ver más arriba), es inmune a los impactos críticos, y puede volar a una velocidad de 100' (bien).

El ladrón perfecto puede utilizar la sustancia de su propia sombra para mejorar su nivel efectivo en cualquier tirada de

ataque, prueba de habilidad o tiro de salvación. Extraer poder de su sombra le ocasiona al ladrón perfecto 7 puntos de daño por cada bonificador +1 para una sola tirada o +1 nivel efectivo para otro uso solo. Por ejemplo, el ladrón perfecto puede añadir un bonificador +5 a su próximo ataque, pero al hacerlo recibiría 35 puntos de daño.

Dotes adicionales: el ladrón perfecto obtiene una dote adicional a 5.º nivel y otra dote adicional cada cinco niveles posteriores (10.º, 15.º, 20.º, y así). Estas dotes adicionales deben elegirse de la siguiente lista: Acosador de sortílegos, Arquería de combate, Ataque furtivo de oportunidad, Ataque furtivo mejorado, Daño persistente, Escalador legendario, Esquiva épica, Fortaleza habilidosa, Iniciativa superior, Ocultarse, Percibir trampas, Precisión asombrosa, Reflejos de combate mejorados, Reputación épica, Soltura épica con una habilidad, Velocidad cegadora, Velocidad épica, Voluntad habilidosa.

SUMO CONVERSOR

El sumo conversor es la inspiración sagrada que inicia los movimientos religiosos. Es el portavoz de su deidad, diseminando las enseñanzas de su dios y compartiendo sus creencias en una manifestación de éxtasis y fervor. Todos los que escuchan sus sermones encuentran fácil aceptar sus palabras como verdaderas. Acaban comprendiendo que entregarse al dogma de la orden del sumo conversor les otorgará iluminación en nombre de su deidad. Naciones enteras han caído en el glorioso influjo del ardiente entusiasmo del sumo conversor.

Los clérigos disponen más a menudo de la atención de la gente lo suficientemente bien como para empezar el trabajo de un sumo conversor, y los paladines también algunas veces escuchan la llamada. Los druidas y los exploradores raramente experimentan esa llamada, y otros personajes simplemente no poseen las relaciones adecuadas con sus deidades.

Los sumos conversores generalmente trabajan dentro de una sociedad que ya posee un culto a la deidad del personaje, aunque no es infrecuente para un sumo conversor estar en desacuerdo con los líderes religiosos establecidos del templo. A menudo, la deidad del sumo conversor toma un papel activo en los eventos de su mundo y el sumo conversor conduce a los seguidores de su dios a la acción.

Dado de Golpe: d8.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un sumo conversor, el personaje debe satisfacer los siguientes criterios.

Habilidades: Diplomacia 12 rangos, Saber (religión) 24 rangos.

Dotes: Liderazgo.

Conjuros: capacidad para lanzar conjuros divinos de 5.º nivel.

Especial: debe tener una deidad mecenas.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un sumo conversor (y la característica clave para cada habilidad) son Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int) Diplomacia (Car), Escudriñar (Int), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (religión)(Int), Sanar (Sab). Ver el Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio del sumo conversor.

Competencia con armas y armaduras: un sumo conversor gana competencia con todas las armas simples y marciales, todas las armaduras y todos los escudos.

Conjuros diarios/Conjuros conocidos: a cada nivel de sumo conversor, el personaje obtiene nuevos conjuros por día (y conjuros conocidos, si es pertinente) como si hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la cual perteneciera antes de añadir el nivel de la clase de prestigio. Si ya era un lanzador de conjuros épico, el personaje obtiene solo los beneficios apuntados bajo la entrada de Conjuros de esa clase épica. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio que un personaje de esa clase hubiera ganado (mejorar las oportunidades de expulsar o destruir muertos vivientes). Si el personaje posee más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de ser un sumo conversor, el jugador debe decidir a que clase añadirá el nuevo nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Convertir (*Sl*): a 1.er nivel, el sumo conversor obtiene la habilidad de predicar la palabra de su dios ante grandes multitudes con un efecto mayor. Puede hablar de esa manera una vez al día, más una vez adicional diaria cada 10 niveles de clase posteriores (11.º, 21.º, 31.º, y así).

Convertir tiene tres efectos. Primero, en cualquier momento que el sumo conversor este hablando de esta manera, es tratado como si estuviese bajo los efectos del conjuro *santuario*. Segundo, su voz puede ser escuchada claramente por cualquiera en un radio de 100' más 50' adicionales por cada nivel de clase, sin importar el ruido de fondo, y su arenga puede ser entendida por la audiencia como si ésta estuviese afectada por el conjuro *comprensión idiomática*. Finalmente, todo el mundo al alcance de la voz del sumo conversor tiene una probabilidad de quedarse extasiado:

Tipo de seguidor	Efecto
Seguidores de la misma deidad	Automático si tienen 10 DG o menos, de otra forma, TS Vol (CD 20 + 1/2 nivel de clase de sumo conversor + modificador por Sab)
Otros del mismo alineamiento	Automático si tienen 5 DG o menos, de otra forma, TS Vol (como arriba)
Todos los demás	TS Vol (como arriba)

Los integrantes de la audiencia extasiados actúan como afectados por un *símbolo de persuasión* (ver el conjuro *símbolo*), cambiando el alineamiento según sea apropiado y funcionando por lo demás de acuerdo al conjuro *hechizar per-*

sona. El sumo conversor puede inspirar a la multitud para que realice cualquier número de acciones dependiendo de su alineamiento. Puede alentar a un ejército para que luche con valor o convencer a una multitud urbana para que realice buenas obras en las calles de la ciudad. En el caso de un sumo conversor caótico o malvado, podría incitar a una muchedumbre para que cause estragos y destroce la ciudad, o buscar y castigar a los no creyentes. Cualquier sugerencia suicida otorga una nueva tirada de salvación a la audiencia para romper el éxtasis (con la excepción de los seguidores de bajo nivel de la deidad, que nunca tendrán una salvación en primer lugar). Este éxtasis tiene una duración de 10 minutos más 5 minutos adicionales por nivel de sumo conversor.

Al 3.er nivel, la aptitud *convertir* del sumo conversor incluye *toque deífico*. Durante su discurso, el sumo conversor se puede mover entre los extasiados, dándoles la mano, acariciándoles sus frentes y tocando de distintas maneras a la audiencia. Cualquiera que sea tocado, cura 1d4 puntos de daño y es sanado de cualquier enfermedad natural o veneno.

Hasta seis individuos pueden ser afectados cada asalto. Un miembro de la audiencia solo puede beneficiarse de un *toque deífico* una vez por sesión de *conversión*. El sumo conversor puede usar *toque deífico* mientras dure su aptitud de *conversión*.

Al 5.º nivel, la aptitud de *conversión* incluye *palabra divina* una vez al día, más una vez adicional cada 10 niveles posteriores (15.º, 25.º, 35.º, y así). Las palabras pronunciadas de un sumo conversor pueden, si él lo desea, funcionar como el conjuro *explosión de sonido* triplicado (3d8 puntos de daño y TS Vol para evitar ser aturdido durante 3 asaltos) para todos aquellos que no estén extasiados, como si estuviese lanzado por un clérigo de 20.º nivel. La *palabra divina* puede ocurrir en cualquier momento durante el discurso *conversión*.

En el 7.º nivel, la aptitud de *conversión* incluye *rostro deífico* una vez al día, más una vez adicional cada 10 niveles posteriores (17.º, 27.º, 37.º, y así). Cuando el sumo conversor habla, puede ocasionar una explosión cegadora que brille desde su rostro.

Rostro deífico funciona contra todos los que no estén extasiados de la audiencia como el conjuro *explosión solar* lanzado por un clérigo de 20.º nivel. El *rostro deífico* puede ocurrir en cualquier momento durante el discurso.

Al 9.º nivel, la aptitud *conversión* incluye *aura deífica* una vez al día, más una vez adicional cada 10 niveles posteriores (19.º, 29.º, 39.º, y así). Cuando el sumo conversor esta hablando, puede hacer que una onda de poder divino emane de su cuerpo y funcione como cualquiera de los conjuros *blasfemia, máxima, palabra sagrada, o palabra del caos* (según sea apropiado para cada alineamiento), afectando solamente a aquellos de la audiencia que no estén extasiados. *Aura deífica* funciona por lo demás como el conjuro pertinente lanzado por un clérigo de 20.º nivel. *Aura deífica* puede ocurrir en cualquier momento durante el discurso.

***Sanar* (*St*)**: a 2.º nivel, el sumo conversor puede usar *sanar* sobre si mismo o sobre otra criatura una vez al día, más una vez adicional al día cada cuatro niveles posteriores (6.º, 10.º, 14.º, y así).

Dotes adicionales: el sumo conversor consigue una dote adicional a 4.º nivel y cada cuatro niveles posteriores (8.º, 12.º, 16.º, y así) obtiene una dote adicional más. Estas dotes adicionales deben ser elegidas de la siguiente lista: Acceso espontáneo a un dominio, Apresurar conjuro automático, Aumentar conjuro, Aumentar conjuro, Aura de energía positiva, Capacidad de conjuros mejorada, Comandante legendario, Conjurar en combate mejorado, Conjurar mejorado basado en el alineamiento, Conjuro clandestino, Conjuro múltiple, Conjuros penetrantes épicos, Dominio adicional, Dominio de los muertos vivientes, Emanación permanente, Explosión de energía negativa, Expulsión planaria, Golpe espectral, Gran Carisma, Gran Sabiduría, Ignorar componente material, Lanzamiento épico de conjuros, Liderazgo épico, Magia persistente, Mejorar conjuro perfeccionado, Metamagia mejorada, Piel blindada, Políglota, Promedio de vida ampliado, Reputación épica, Silenciar conjuro automático, Soltura épica con una escuela de magia, Voluntad épica, Zona de animación.

Tabla 1–32: el sumo conversor

Nivel de sumo conversor	Especial	Conjuros diarios
1.º	*Convertir* 1/día	
2.º	*Sanar* 1/día	+1 nivel de clase existente
3.º	*Convertir (toque deífico)* 1/día	
4.º	Dote adicional	+1 nivel de clase existente
5.º	*Convertir (palabra deífica)* 1/día	
6.º	*Sanar* 2/día	+1 nivel de clase existente
7.º	*Convertir (rostro deífico)* 1/día	
8.º	Dote adicional	+1 nivel de clase existente
9.º	*Convertir (aura deífica)* 1/día	
10.º	*Sanar* 3/día	+1 nivel de clase existente

LIDERAZGO ÉPICO

En la *Guía del* DUNGEON MASTER, Tabla 2–25 fíjate que no aparecen descritos efectos adicionales para una puntuación en Liderazgo mayor de 25. No obstante, seleccionando la dote Liderazgo épico, un personaje gana acceso a la Tabla 1–33: liderazgo épico.

Todos los personajes épicos deberían automáticamente cualificarse para el modificador de liderazgo "reputación de poder especial" como se indica en la Tabla 2–26 en la *Guía del* DUNGEON MASTER y cualificarse también para el modificador "reputación de gran prestigio".

La Tabla 1–34: ejemplos de allegados épicos especiales, presenta algunas poderosas criaturas que pueden ser buenos allegados para los personajes épicos.

Tabla 1–33: Liderazgo épico

Puntuación de Liderazgo	Nivel de allegado	Número de seguidores por nivel									
		1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	10.º
25	17.º	135	13	7	4	2	2	1	—	—	—
26	18.º	160	16	8	4	2	2	1	—	—	—
27	18.º	190	19	10	5	3	2	1	—	—	—
28	19.º	220	22	11	6	3	2	1	—	—	—
29	19.º	260	26	13	7	4	2	1	—	—	—
30	20.º	300	30	15	8	4	2	1	—	—	—
31	20.º	350	35	18	9	5	3	2	1	—	—
32	21.º	400	40	20	10	5	3	2	1	—	—
33	21.º	460	46	23	12	6	3	2	1	—	—
34	22.º	520	52	26	13	6	3	2	1	—	—
35	22.º	590	59	30	15	8	4	2	1	—	—
36	23.º	660	66	33	17	9	5	3	2	1	—
37	23.º	740	74	37	19	10	5	3	2	1	—
38	24.º	820	82	41	21	11	6	3	2	1	—
39	24.º	910	91	46	23	12	6	3	2	1	—
40	25.º	1,000	100	50	25	13	7	4	2	1	—
por +1	+1/2*	+100**	†	†	†	†	†	†	†	†	†

Puntuación de Liderazgo: la puntuación de Liderazgo de un personaje equivale a su nivel más su modificador por Carisma. Factores externos pueden afectar a la puntuación de Liderazgo del personaje, como se detallan en la Tabla 2–26 : modificadores de Liderazgo en la *Guía del Dungeon Master*.

Nivel de allegado: el personaje solo puede atraer un allegado hasta este nivel. Sin importar la puntuación de Liderazgo de un personaje, no puede reclutar un allegado de su nivel o mayor.

Número de seguidores por nivel: el personaje puede conducir el número indicado de personajes de cada nivel. Por ejemplo, un personaje con una puntuación en Liderazgo de 31, puede conducir a 350 seguidores de 1.er nivel, 35 seguidores de 2.º nivel, y así sucesivamente.

* Tu nivel máximo de allegado se incrementa en 1 cada 2 puntos de Liderazgo por encima de 40.

** Tu número de seguidores de 1.er nivel se incrementa en 100 por cada punto de Liderazgo por encima de 40.

† Puedes dirigir a tantos seguidores de 2.º nivel como la décima parte del número de seguidores de 1.er nivel que tienes. Puedes dirigir a tantos seguidores de 3.er nivel como la mitad de seguidores de 2.º nivel que posees, a tantos seguidores de 4.º nivel como la mitad de seguidores de 3.er nivel que tienes, y así sucesivamente (redondea al alza las fracciones, excepto las fracciones menores de 1 que se redondean al 0). No puedes tener un allegado mayor de 20.º nivel (o cuyo nivel efectivo sea mayor del 20.º; mira la sección 'Seguidores excepcionales' abajo).

Tabla 1–34: Ejemplos de allegados épicos especiales

Criatura	Alineamiento	Nivel equivalente
Deva astral	cualquiera bueno	22.º
Dragón argénteo venerable	Legal Bueno	30.º
Couatl	Legal Bueno	18.º
Gigante de las nubes	Neutral Bueno	19.º
Ghaele eladrín	Caótico Bueno	21.º
Gigante de las tormentas	Caótico Bueno	20.º
Dragón de oropel sierpe	Caótico Bueno	27.º
Tortuga dragón	Neutral	17.º
Hidra, 12 cabezas	Neutral	19.º
Roc	Neutral	17.º
Dragón verde venerable	Legal Maligno	28.º
Gelugón (diablo)	Legal Maligno	21.º
Gigante de las nubes	Caótico Maligno	19.º
Glabrezu (demonio)	Caótico Maligno	23.º
Súcubo (demonio)	Caótico Maligno	18.º
Dragón blanco sierpe	Caótico Maligno	26.º

Regla opcional: seguidores excepcionales

Aunque los seguidores son normalmente expertos, combatientes y plebeyos, tu DM puede permitirte tener seguidores de otras clases. Si utilizas esta regla opcional, los seguidores adeptos o aristócratas cuentan como seguidores de dos niveles más que su actual nivel. Un seguidor con algún nivel de clase de personaje cuenta como un seguidor de tres niveles más que su nivel de personaje. Un seguidor con algún nivel en una clase de prestigio, cuenta como si tuviese cinco niveles más de personaje que su nivel. Esto refleja el hecho de que esos personajes raramente son seguidores y es más probable que sean personajes únicos por derecho propio.

Por ejemplo, un plebeyo, combatiente o experto de 6.º nivel cuenta como un seguidor de 6.º nivel. Un adepto o aristócrata de 6.º nivel, cuenta como un seguidor de 7.º nivel. Un guerrero de 6.º nivel o un aristócrata de 3.er nivel/mago de 3.er nivel cuenta como un seguidor de 8.º nivel. Un pícaro de 5.º nivel/asesino de 1.er nivel contaría como un seguidor de 11.º nivel.

Habilidades épicas

Lidda, la pícara épica, se puede deslizar rápidamente a través de un hilo del grosor de un cabello, poner su oreja en la puerta y escuchar a un gato respirando tres habitaciones más allá. Ember, la monje épica, puede subir gateando una superficie lisa más rápido de lo que una persona normal puede correr. Devis, el bardo épico, podría embaucar a un liche para que le entregase su filacteria, y Jozan, el clérigo épico, puede convertir a un grupo de bárbaros en fanáticos seguidores de Pelor.

Estos son ejemplos del uso de habilidades de nivel épico. Algunas son meramente extensiones lógicas de las descripciones de habilidades del *Manual del Jugador*, mientras que otras parecen casi místicas en su ejecución.

Las pruebas de habilidad deberían funcionar como siempre: tira 1d20 y añade tu modificador por habilidad. Las tareas también tienen una Clase de Dificultad (CD) particular o son opuestas a otra tirada (normalmente una prueba de habilidad de la misma o de la habilidad opuesta). Tu rango máximo de habilidad es igual a tu nivel de personaje +3 (para habilidades cláseas) o la mitad de ese número para las transcláseas. Los personajes ganan

puntos de habilidad cada nivel dependiendo de su clase (mira la descripción de la clase apropiada para más detalles).

A pesar de la naturaleza casi mágica de algunos usos de habilidades de nivel épico, todos los usos de habilidades se consideran aptitudes excepcionales (excepto si se dice lo contrario), y funcionan normalmente incluso en áreas de antimagia.

CÓMO COMBINAR TENTATIVAS DE HABILIDADES

Cuando más de un personaje intenta utilizar la misma habilidad al mismo tiempo y con el mismo fin, sus esfuerzos se pueden solapar.

Regla opcional: cooperación

El *Manual del Jugador* describe cómo los personajes pueden cooperar para incrementar las oportunidades de éxito en una tarea. Ya que tirar un 10 o más para una habilidad se convierte en algo sin importancia para un personaje épico, puedes utilizar esta regla opcional para permitir a los personajes épicos lograr incluso resultados mayores a través de la cooperación.

Incrementa el bonificador por circunstancia otorgado por una cooperación en +1 por cada 10 puntos por encima de 10 que saque el que ayuda en una prueba de habilidad. Así, una tirada de 10-19 otorgaría un bonificador por circunstancia +2 (lo habitual), una tirada de 20-29 otorgaría un bonificador de circunstancia de +3, 30-39 un bonificador de circunstancia +4, y así sucesivamente (para hallar el modificador por circunstancia rápidamente, simplemente divide la prueba del ayudante entre 10, redondeando hacia abajo y súmale 1).

Ya que esta regla tiene el potencial de aumentar dramáticamente los resultados de algunas pruebas de habilidad, considérala cuidadosamente antes de incluirla en tus partidas. Puedes querer limitar estrictamente los tipos de pruebas de habilidad que pueden ganar este tipo de bonificación.

Puedes usar también esta misma regla en partidas no épicas, si deseas fomentar la cooperación entre los personajes.

Sinergia de habilidades

Muchas habilidades tiene apuntado que otorgan un bonificador de sinergia al uso de otra habilidad cuando posees 5 o más rangos en la primera. Este bonificador por sinergia se incrementa en +2 por cada 20 rangos adicionales que tengas en la habilidad.

Por ejemplo, el *Manual del Jugador* dice que si tienes 5 o más rangos en Piruetas, consigues un bonificador de sinergia +2 a las pruebas de Equilibrio. Si posees 25 o más rangos en Piruetas, este bonificador por sinergia se incrementa a +4, con 45 rangos o más a +6, y así sucesivamente.

DESCRIPCIÓN DE HABILIDADES

Esta sección describe nuevas CD y nuevos modificadores para las habilidades ya conocidas del *Manual del Jugador*. Por supuesto, ahora más que antes, los jugadores vendrán con nuevos usos para las habilidades que no están cubiertos en el reglamento. El DM deberá usar su buen juicio para asignar CD para esas tareas. No tengas miedo de asignar una CD de 60, 100 o más para alguna tarea verdaderamente mítica.

Mira el *Manual del Jugador* para la descripción completa de las habilidades.

Abrir cerraduras

Puedes abrir cerraduras más rápido de lo normal.

Abrir una cerradura como...	Modificador CD
Acción equivalente a moverse	+20
Acción gratis	+50

Alquimia

Puedes crear sustancias alquímicas más poderosas y crearlas más rápidamente que antes, e identificar sustancias en segundos.

Tarea	CD (o modificador a la CD)
Creación rápida	+10 o más a la CD
Identificación rápida	CD 50
Crear una sustancia aumentada	+20 o más a la CD

Creación rápida: puedes incrementar voluntariamente la CD al crear un objeto o sustancia alquímica por cualquier múltiplo de 10. Esto te permite crear un objeto más rápidamente (ya que estarás multiplicando esta CD mayor por el resultado de tu prueba de habilidad para determinar el avance). Debes decidir el incremento a la CD antes de realizar la prueba de habilidad.

Identificación rápida: puedes identificar una sustancia o poción en el campo como una acción de asalto completo, sin un laboratorio o coste alguno. No puedes volver a intentar esta prueba (o elegir 20); si la fallas, debes utilizar tu laboratorio para identificar la sustancia.

Crear objeto alquímico o sustancia aumentada: esto requiere la dote Alquimia mejorada, y te permite crear un objeto alquímico o sustancia con mayor poder de lo



JJ

normal. Para aumentar una sustancia alquímica, añade +20 a la CD requerida para crear el objeto y multiplica el coste por 5. Si el objeto o sustancia produce daño, dobla el daño realizado. Si el objeto o sustancia no produce daño, dobla la duración de su efecto. Si el objeto o sustancia no produce daño o no tiene una duración especificada (o tiene una duración instantánea), dobla todas las dimensiones de esa área. Si el objeto o sustancia no entra dentro de ninguna de esas categorías, entonces no puede ser mejorado de esta manera. Una lista de los objetos alquímicos y sustancias que aparecen en el *Manual del Jugador*, junto con los efectos de mejorarlos, aparece más abajo.

Puedes crear un objeto con múltiples grados de mejora. Por cada multiplicador adicional aplicado al daño, duración o área, añade +20 a la CD y un 5 adicional al multiplicador de coste. Por ejemplo, un frasco de fuego de alquimista doblemente aumentado haría triple daño, tendría un modificador +40 a la CD y costaría 10 veces más que un fuego de alquimista normal.

Objeto	Efecto de aumento
Ácido	impacto directo 2d6, salpicar 2
Fuego de alquimista	impacto directo 2d6, salpicar 2
Antitoxina	duración 2 horas
Ahumadera	humo cubre un cubo de 20'
Cetro solar	brilla durante 12 horas
Bolsa de maraña	se vuelve quebradiza y frágil tras 20 minutos
Ramita yesquera	sin efecto

Arte

Puedes fabricar objetos más rápido de lo normal.

Tarea	CD
Creación rápida	+10 o más a la CD

Creación rápida: puedes incrementar voluntariamente la CD al crear un objeto por cualquier múltiplo de 10 (10, 20, 30, y así). Esto te permite crear un objeto más rápido (ya que estarás multiplicando esta CD más alta por el resultado de tu prueba de habilidad para determinar tu progreso). Debes decidir incrementar la CD antes de realizar la prueba de habilidad.

Averiguar intenciones

Puedes averiguar el alineamiento de un objetivo e incluso sus pensamientos superficiales.

Tarea	CD
Averiguar alineamiento parcial	60
Averiguar alineamiento completo	80
Detectar pensamientos superficiales	100

Averiguar alineamiento parcial: el uso de esta habilidad te permite averiguar uno de los componentes del alineamiento del objetivo. Cuando realizas la prueba declara si estás intentando averiguar el componente ley-caos o el componente bien-mal. No puedes repetir la prueba y no puedes usarla para averiguar más de un componente del alineamiento (pero mira más abajo). El objetivo debe ser visible y estar a menos de 30'.

Averiguar alineamiento completo: el uso de esta habilidad te permite averiguar los dos componentes del alineamiento del objetivo. No puedes repetir la prueba. El objetivo debe ser visible y estar a menos de 30'.

Detectar pensamientos superficiales: te permite leer los pensamientos superficiales de un solo objetivo (como el efecto del 3.er asalto del conjuro *detectar el pensamiento*). No hay TS para resistir este efecto, aunque el objetivo puede usar Engañar para ocultar sus pensamientos superficiales (ver la descripción de la habilidad Engañar), en cuyo caso, esto se convierte en una prueba enfrentada (cualquier resultado menor que 100 falla automáticamente). El objetivo debe ser visible y estar a menos de 30'.

Avistar

Puedes precisar la ubicación de una criatura invisible, o detectar una ilusión con un componente visual.

CD	Tarea
20	Percatarse de la presencia de una criatura invisible
30	Percatarse de la presencia de una criatura viva, invisible e inmóvil
40	Percatarse de la presencia de un objeto invisible inanimado
40	Percatarse de la presencia de una criatura invisible, muerta e inmóvil
80	Derrotar una ilusión

Puedes utilizar Avistar para descubrir la presencia de una criatura invisible, como viene en la *Guía del* DUNGEON MASTER. Las CD pertinentes están reimpresas aquí. Si superas la CD por 20 o más, puedes precisar la ubicación de la criatura invisible, aunque todavía está totalmente oculta de ti (50% posibilidades de fallar).

Derrotar una ilusión: puedes detectar automáticamente cualquier ilusión con un componente visual por lo que es en realidad. No se requiere TS Voluntad, y no tienes que interactuar con la ilusión (pero debes ser capaz de verla).

Buscar

Puedes percibir la presencia de magia en el aire.

Tarea	CD
Percibir magia	50

Percibir magia: puedes sentir la presencia de cualquier efecto mágico activo en el área examinada. Esto incluye conjuros activos, trampas mágicas, o incluso un objeto mágico tirado en mitad de un montón de objetos mundanos. No puedes determinar el numero, fuerza o tipo de efectos.

Concentración

Puedes lanzar conjuros con componente somáticos incluso estando apresado.

Tarea	CD
Lanzar conjuro con componente somático estando apresado	+10 o más a la CD

Conocimiento de conjuros

Puedes identificar las propiedades mágicas de un objeto.

CD	Tarea
50+ nivel del lanzador	Identificar propiedad básica de un objeto mágico
70+ nivel del lanzador	Identificar todas las propiedades mágicas de un objeto mágico

Identificar propiedad básica de un objeto mágico: el uso de esta habilidad requiere un asalto de inspección, y funciona exactamente como si lanzaras el conjuro *identificar* sobre el objeto. No puedes intentarlo más de una vez sobre el mismo objeto.

Identificar todas las propiedades mágicas de un objeto mágico: esto requiere un minuto de inspección y revela todas las propiedades mágicas de un solo objeto mágico (incluidas palabras de mando y cargas restantes). No puedes intentarlo más de una vez sobre el mismo objeto. Si el objeto posee diferentes niveles de lanzador para diferentes propiedades, utiliza el nivel de lanzador más alto.

Descifrar escritura

Puedes descifrar pergaminos mágicos.

Tarea	CD
Descifrar un conjuro escrito (como un pergamino) sin usar *leer magia*. Un intento diario.	50 + 5 veces el nivel del conjuro

Diplomacia

Puedes convertir a una persona en un seguidor fanático. Remítete a la siguiente tabla.

Actitud inicial	Nueva actitud					
	Hos	Adv	Indif	Amist	Aten	Fanático
Hostil	menos de 20	20	25	35	50	150
Adverso	menos de 5	5	15	25	40	120
Indiferente	—	menos de 1	1	15	30	90
Amistoso	—	—	menos de 1	1	20	60
Atento	—	—	—	menos de 1	1	50

Hos: hostil, *Adv:* adverso, *Indif:* indiferente, *Amist:* amistoso, *Aten:* atento.

Fanático: adicionalmente a las actitudes nombradas en la *Guía del* DUNGEON MASTER, la actitud de fanático es añadida aquí. Además de los efectos obvios, cualquier PNJ cuya actitud sea fanática gana un bonificador de moral +2 a su puntuación de Fuerza y Constitución, un bonificador de moral +1 en las TS Voluntad y una penalización –1 a su CA cada vez que luche por ti o tu causa. Esta actitud permanece durante un día por cada punto de tu bonificador de Carisma, momento en el cual el PNJ volverá a su actitud original (o indiferente si no se especifica una actitud).

Considera la actitud fanática como un encantamiento enajenador para propósitos de inmunidad, bonificadores a salvación, o ser detectado por la habilidad Averiguar intenciones. Al no ser mágico, no puede ser disipado; sin embargo, cualquier efecto que anule o contrarreste efectos enajenadores (como *calmar emociones*), le afectarán normalmente. La actitud de un fanático no puede ser ajustada más adelante con el uso de habilidades (esto es, no puedes usar Diplomacia para cambiar la actitud fanática de una persona a otro ánimo distinto).

Actitud	Significado	Acciones posibles
Fanático	daría la vida para servirte	luchar hasta la muerte contra adversidades aplastantes, lanzarse delante de un dragón a la carga

Disfrazarse

Puedes cambiar tu peso y altura aparente más de lo normal.

Disfrazarse	modificador
Cambiar peso y/o altura 11% a 25%	–25*
Cambiar peso y/o altura 26% a 50%	–50*

*Puede ser anulado por cualquier efecto que pueda duplicar el cambio de peso y/o altura hasta este nivel. Por ejemplo, *alterar el propio aspecto* permite específicamente un cambio de hasta la mitad de tu peso original.

Empatía animal

Puedes convertir a un animal en un seguidor fanático. Remítete a la siguiente tabla.

Actitud inicial	Nueva actitud					
	Hos	Adv	Indif	Amist	Aten	Fanático
Hostil	menos de 20	20	25	35	50	150
Adverso	menos de 5	5	15	25	40	120
Indiferente	—	menos de 1	1	15	30	90
Amistoso	—	—	menos de 1	1	20	60
Atento	—	—	—	menos de 1	1	50

Hos: hostil, *Adv:* adverso, *Indif:* indiferente, *Amist:* amistoso, *Aten:* atento.

Fanático: adicionalmente a las actitudes nombradas en la *Guía del* DUNGEON MASTER, la actitud de fanático es añadida aquí. Además de los efectos obvios, cualquier animal cuya actitud sea fanática gana un bonificador de moral +2 a su puntuación de Fuerza y Constitución, un bonificador de moral +1 en las TS Voluntad y una penalización –1 a su CA cada vez que luche por ti o tu causa. Esta actitud permanece durante un día por cada punto de tu bonificador de Carisma, momento en el cual el animal volverá a su actitud original (o indiferente si no se especifica una actitud).

Considera la actitud fanática como un encantamiento enajenador para propósitos de inmunidad, bonificadores a salvación, o ser detectado por la habilidad Averiguar intenciones. Al no ser mágico, no puede ser disipado; sin embargo, cualquier efecto que anule o contrarreste efectos enajenadores (como *calmar emociones*), le afectarán normalmente. La actitud fanática de un animal no puede ser ajustada más adelante con el uso de habilidades (esto es, no puedes usar Empatía animal para cambiar la actitud fanática de un animal a otro ánimo distinto).

Actitud	Significado	Acciones posibles
Fanático	daría la vida para servirte	luchar hasta la muerte contra adversidades aplastantes, lanzarse delante de un dragón a la carga

Engañar

Puedes implantar una sugestión no mágica en un objetivo, mostrar un alineamiento falso, o disfrazar tus pensamientos superficiales

Ejemplo de circunstancia	Modificador para Averiguar intenciones
Infundir una sugestión en el objetivo	+50

"Apostaría a que puedes darte un baño fresquito. Un chapuzón en ese estanque de ácido podría ser refrescante".

Tarea	CD
Mostrar alineamiento falso	70
Disfrazar los pensamientos superficiales	100

Implantar sugestión en el objetivo: esto es idéntico al conjuro *sugestión*, excepto que no es mágico y dura sólo 10 minutos. Puede ser percibido como si fuera un efecto de encantamiento (Averiguar intenciones CD 25).

Mostrar alineamiento falso: puedes engañar a los efectos que detectan el alineamiento mostrando un alineamiento falso de tu elección. Una vez "puesto", permanece mientras estés consciente y despierto. Colocar o cambiar un alineamiento falso requiere una acción de asalto completo.

Disfrazar pensamientos superficiales: puedes engañar a conjuros tales como *detectar pensamientos* (o efectos similares) mostrando falsos pensamientos superficiales. Mientras que no puedes enmascarar por completo la presencia de tus pensamientos, puedes cambiar tu puntuación de Inteligencia aparente (y, por tanto, tu fuerza mental aparente) hasta 10 puntos y puedes ubicar cualquier pensamiento en tus "pensamientos superficiales" para que sea leído por dichos conjuros o efectos. Si un personaje intenta utilizar Averiguar intenciones para detectar tus pensamientos (ver la descripción de la habilidad Averiguar intenciones), esto se convierte en una prueba enfrentada (aunque cualquier resultado menor que 100 falla automáticamente).

Equilibrio

Superficie	CD
1-2" de ancho	20
Hasta 1" de ancho	40
Anchura de un cabello	60
Líquido*	90
Nube	120

*incluye cualquier otra superficie que no pueda soportar tu peso, como una rama frágil

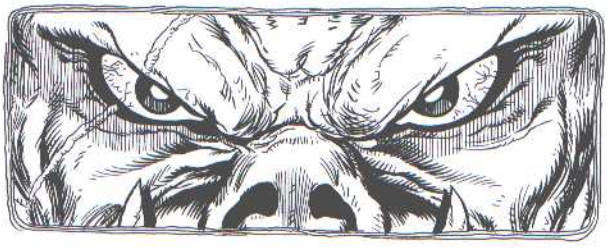
Escapismo

Puedes pasar a través de espacios más pequeños que tu cabeza o incluso a través de un *muro de fuerza*.

CD	Tarea
80	espacio extremadamente estrecho
120	pasar a través de un muro de fuerza

Espacio extremadamente estrecho: esta es la CD para atravesar un espacio cuando la cabeza de uno mismo no debería ser capaz de pasar; puede ser tan pequeño como hasta 2" cuadradas para criaturas de tamaño Mediano. Divide este límite por la mitad para cada categoría de tamaño menor que Mediano, dóblalo para cada categoría mayor que Mediano (por ejemplo, una criatura Enorme podría pasar a través de un espacio de 8" por 8"). Si el espacio es largo, como en una chimenea, el DM puede pedir múltiples pruebas.

Pasar a través de un muro de fuerza: te permite encontrar una brecha en un *muro de fuerza* (o efecto de fuerza similar) y escurrirte por ella.



DD

Esconderse

Puedes esconder a otros igual de bien que te escondes tú mismo.

Tarea	Modificador a la prueba
Esconder a otro	–30

Esconder a otro: aceptando una penalización de –30 en tu prueba de Esconderse, puedes esconder a otra criatura adyacente cuyo tamaño no sea más de una categoría mayor que la tuya. Los modificadores a la prueba por el tamaño de la criatura se siguen aplicando, así como todos los demás penalizadores, incluidos aquellos por moverse más rápido que la mitad de velocidad. Asimismo, solo puedes esconder a otra criatura cuando no esté bajo la observación directa de terceros. La criatura que escondes, permanece oculta hasta que sea vista o realice alguna acción que rompa su ocultamiento, como es habitual.

Escuchar

Puedes discernir la localización de una criatura invisible, o detectar una ilusión con un componente audible.

CD	Tarea
80	Vencer una ilusión con un componente auditivo

Vencer una ilusión: puedes detectar automáticamente cualquier ilusión con un componente auditivo por lo que es en realidad. No se requiere TS de Voluntad y no tienes que interactuar con la ilusión (pero debes ser capaz de escuchar su componente audible).

Especial: puedes usar Escuchar para percatarte de la presencia de una criatura invisible, como viene en la *Guía del* DUNGEON MASTER (generalmente enfrentado por una prueba de Moverse sigilosamente). Si superas la CD por 20 o más, puedes descubrir la ubicación de la criatura invisible, aunque todavía se mantiene totalmente oculta (50% posibilidades de fallar).

Escudriñar

Puedes saber quién escudriña sobre ti, prevenir el escudriñamiento e incluso devolver el efecto a través del sensor creado por el escudriñador.

Tarea	CD
Averiguar escudriñador	50
Devolver efecto	70
Romper el efecto	Prueba enfrentada de Escudriñar

Averiguar escudriñador: si averiguas que estás siendo escudriñado, puedes intentar averiguar la identidad del que te está escudriñando. Si tienes éxito, aprendes el nombre, la raza, y la localización del escudriñador.

REGLA OPCIONAL: ESCUDRIÑAMIENTO ENFRENTADO

En lugar de utilizar las CD presentadas aquí para descubrir el efecto y devolverlo, puedes realizar todas las pruebas como pruebas enfrentadas de Escudriñamiento, con un bonificador aplicado a la prueba del personaje escudriñador (+30 para averiguar el escudriñador, o +50 para devolver el efecto). Esto hace que tener éxito sea extremadamente difícil, especialmente contra escudriñadores muy hábiles.

Devolver efecto: si averiguas que estás siendo escudriñado, puedes intentar mirar atrás a través del sensor al que escudriña. Esto te permite espiar en el escudriñador como si le hubieses lanzado el conjuro *escudriñar* a esa persona. Este efecto devuelto puede ser detectado por tu objetivo normalmente.

Romper el efecto: si averiguas que estás siendo escudriñado, puedes realizar una prueba enfrentada de Escudriñar con el escudriñador. Si tienes éxito, el efecto finaliza, y el efecto no podrá espiarte durante tantas horas como tu modificador de Inteligencia.

Falsificar

Puedes falsificar escritura manual que ni siquiera hayas visto.

Condición	Modificador a la prueba del lector
Falsificar un documento sin ejemplo	+50

Falsificar documento sin ejemplo: puedes falsificar un documento sin haber visto un documento similar o tener un ejemplo escrito a mano para copiar.

Hurtar

Puedes coger el arma de otro y realizar proezas mayores de juegos de mano.

CD	Tarea
50	Coger el arma enfundada de otra criatura y esconderla en tu persona, si el arma no es de una categoría mayor que tu propio tamaño.
80	Haces que una criatura adyacente y voluntaria o un objeto de tu tamaño o menor "desaparezca" en plena vista. De hecho, la criatura voluntaria u objeto es desplazada 10' a lo lejos. Haz una prueba de Esconderse para ver lo bien que el objeto o la criatura "desaparecida" es escondida.

Interpretar

Puedes dominar la disposición de ánimo de la audiencia con tu interpretación.

Actitud inicial	Nueva actitud					
	Hos	Adv	Indif	Amist	Aten	Fanático
Hostil	menos de 40	40	45	55	70	170
Adverso	menos de 25	25	35	45	60	140
Indiferente	—	menos de 21	21	35	50	110
Amistoso	—	—	menos de 21	21	40	80
Atento	—	—	—	menos de 21	21	70

Hos: hostil, *Adv:* adverso, *Indif:* indiferente, *Amist:* amistoso, *Aten:* atento.

Fanático: adicionalmente a las actitudes nombradas en la *Guía del Dungeon Master*, la actitud de fanático es añadida aquí. Además de los efectos obvios, cualquier PNJ cuya actitud sea fanática gana un bonificador de moral +2 a su puntuación de Fuerza y Constitución, un bonificador de moral +1 en las TS Voluntad y una penalización –1 a su CA cada vez que luche por ti o tu causa. Esta actitud permanece durante un día por cada punto de tu bonificador de Carisma, momento en el cual el PNJ volverá a su actitud original (o indiferente si no se especifica una actitud).

Considera la actitud fanática como un encantamiento enajenador para propósitos de inmunidad, bonificadores a salvación, o ser detectado por la habilidad Averiguar intenciones. Al no ser mágico, no puede ser disipado; sin embargo, cualquier efecto que anule o contrarreste efectos enajenadores (como *calmar emociones*), le afectarán normalmente. La actitud fanática no puede ser ajustada más adelante con el uso de habilidades (esto es, no puedes usar Diplomacia para cambiar la actitud fanática de una persona a otro ánimo distinto).

Actitud	Significado	Acciones posibles
Fanático	daría la vida para servirte	luchar hasta la muerte contra adversidades aplastantes, lanzarse delante de un dragón a la carga

Intimidar

Intimidar no posee un uso épico.

Especial: La CD para intimidar a cualquier criatura cuya actitud sea fanática (ver arriba la descripción de la habilidad de Diplomacia) se incrementa en +20.

Intuir la dirección

Dondequiera que te encuentres, puedes determinar la dirección a un lugar dentro del mismo plano.

CD	Familiaridad con el lugar
40	muy familiarizado
60	estudiado cuidadosamente
80	visto casualmente
100	visto una vez
120	sólo la descripción

Una prueba con éxito te permite conocer el lugar deseado. Esto solamente te pone en la dirección de la localización; no te proporciona información acerca de cómo llegar allí, ni tiene en cuenta los obstáculos en tu camino.

"*Muy familiarizado*" representa un lugar en el que has estado muy a menudo y te sientes como en casa. "*Estudiado cuidadosamente*" significa un lugar que conoces bien, ya sea por que has estado muchas veces, o porque hayas usado otros medios (como *escudriñar*) para estudiar el lugar. "*Visto casualmente*" es un lugar que has visto más de una vez, pero que no has estudiado.

"*Visto una vez*" es un lugar que sólo has visto una vez, posiblemente usando la magia. "*Solo la descripción*" es un lugar cuya apariencia y ubicación solo conoces a través de las descripciones de alguien.

Inutilizar mecanismo

Puedes acelerar tu intento de Inutilizar mecanismo, reduciendo la cantidad de tiempo que te llevaría hacerlo.

Reducir a	Modificador CD
1 asalto	+20
acción equivalente a moverse	+50
acción gratis	+100

Leer los labios

Tarea	Modificador CD
Leer los labios mientras se mueven a toda velocidad	+20
Pronunciar un lenguaje desconocido	+20

Pronunciar un lenguaje desconocido: este uso de la habilidad te permite "reproducir como un loro" las palabras de una criatura que hayas observado, posibilitando a un compañero que traduzca las palabras. No te otorga la capacidad de comprender el lenguaje hablado.

Montar

Puedes ponerte de pie en tu montura durante el combate.

CD	Tarea
40	Permanecer de pie en la montura
50	Control inconsciente
60	Atacar desde cubierto

Permanecer de pie en la montura: te permite estar de pie sobre el lomo de tu montura incluso en movimiento o combate. No recibes penalizaciones mientras lo haces.

Control inconsciente: como una acción gratis, puedes intentar controlar un caballo ligero, pony o caballo pesado mientras estás en combate. Si fallas, controlas la montura como una acción equivalente a moverse. No necesitas tirar para controlar caballos o ponys de guerra.

Atacar desde cubierto: puedes reaccionar instantáneamente para dejarte caer y agarrarte a lo largo de tu montura, utilizándola como media cobertura. Puedes atacar y lanzar conjuros sin penalizadores mientras usas tu montura como cobertura. Si fallas, no consigues el beneficio por cobertura.

Moverse sigilosamente

Moverse sigilosamente no posee un uso épico.

Nadar

Puedes nadar por superficies verticales o hacerlo más rápido de lo normal.

CD	Tarea
80	Nadar cascada arriba

Nadar cascada arriba: el uso de esta habilidad te permite nadar por superficies inclinadas o verticales, siempre y cuando estés completamente o en su mayoría sumergido en el agua. Otros ejemplos, sería nadar en un remolino o una ola increíblemente grande.

Circunstancia	Modificador CD
Nadar acelerado	–20

Nadar acelerado: recibiendo un –20 a la prueba de Nadar, puedes nadar hasta tu velocidad como una acción equivalente a moverse, o doblar tu velocidad como una acción de asalto completo.

Oficio

Oficio no posee usos épicos.

Piruetas

Puedes caer desde grandes alturas sin recibir daño, moverte mayores distancias con un ajuste o "trepar" superficies verticales con una serie de saltos.

CD	Tarea
30	Trata una caída como si fuese 20' más corta cuando determines el daño
35	Alzarse gratis
45	Trata una caída como si fuese 30' más corta cuando determines el daño
50	Trepar superficie vertical
60	Trata una caída como si fuese 40' más corta cuando determines el daño
100	Ignorar el daño por caída

Alzarse gratis: puedes ponerte de pie desde el suelo como una acción gratis (en lugar de cómo una acción equivalente a moverse).

Trepar superficie vertical: puedes trepar 20' (como parte de un movimiento normal), saltando y botando por muros, árboles o superficies verticales parecidas. Debes tener al menos dos superficies verticales para rebotar, y las dos deben estar a 10' o menos una de otra.

Ignorar daño por caída: puedes caer desde cualquier altura sin sufrir daño alguno.

Especial: un personaje con 25 o más rangos en Piruetas gana un bonificador de esquiva +5 cuando realice las acciones normales de luchar a la defensiva o de asalto completo, en lugar del bonificador +2 (o +3 por tener 5 o más rangos). Incrementa este bonificador de esquiva en +1 por cada 10 rangos adicionales por encima de 25 que ten-

ga el personaje (+6 a 35 rangos, +7 a 45 rangos, y así sucesivamente).

Un personaje con 25 rangos o más en Piruetas obtiene un bonificador de esquiva +10 a la CA cuando realice una acción normal de defensa total, en lugar del bonificador +4 (o +6 por tener 5 o más rangos). Incrementa este bonificador de esquiva en +2 por cada 10 rangos adicionales por encima de 25 que tenga el personaje (+12 a 35 rangos, +14 a 45 rangos, y así sucesivamente).

Reunir información

Puedes reunir información sin levantar sospechas.

Tarea	Modificador a la prueba
Evitar sospecha	–20

Evitar sospecha: aceptando una penalización de –20 en tu prueba de Reunir información, puedes evitar cualquier sospecha que de otra manera pudiera ser levantada por alguien buscando información delicada.

Saber

La habilidad de saber no posee ningún uso épico.

Saltar

Saltar no posee ningún uso épico.

Especial: si posees la dote Saltador legendario (o si eres un monje), la distancia que saltas no está restringida por tu peso.

Sanar

Puedes acelerar mucho la recuperación de puntos de golpe de un paciente.

Tarea	CD
Recuperación acelerada	50
Recuperación perfecta	100

Recuperación acelerada: permites a un personaje recuperar puntos de golpe en una sola hora como si le hubieses procurado cuidados a largo plazo durante todo un día (2 o 3 puntos de golpe por nivel cada día, según la actividad). Puedes acelerar la recuperación de hasta seis pacientes a la vez. La recuperación de un personaje solo puede ser acelerada una vez al día (incluso por diferentes curanderos).

Recuperación perfecta: permites a un personaje recuperar puntos de golpe en una sola hora como si le hubieses procurado cuidados a largo plazo durante toda una semana (2 o 3 puntos de golpe por nivel, según la actividad). Puedes acelerar la recuperación de hasta seis pacientes a la vez. La recuperación de un personaje solo puede ser acelerada una vez al día, ni pueden ser usadas en el mismo paciente el mismo día *recuperación acelerada* y *recuperación perfecta* (incluso por diferentes curanderos).

Supervivencia

Puedes ignorar los efectos del terreno sobre el movimiento y resistir incluso el tiempo más inclemente. Si puedes rastrear, puedes identificar la razas de las criaturas rastreadas.

CD	Tarea
40	Puedes avanzar por las tierras salvajes moviéndote a toda tu velocidad. Puedes proveer de comida y agua a una persona pos cada 2 puntos que tu prueba pase de 40.
60	Tienes automáticamente éxito en todas las TS Fortaleza contra el tiempo inclemente. Puedes extender este beneficio a otro personaje por cada 2 puntos que tu prueba pasa de 60.
60	Ignora las penalizaciones del terreno para el movimiento por tierra. Tú y tu montura podéis moveros a la máxima velocidad por tierra sin importar el terreno. Puedes extender este beneficio a otro personaje por cada 5 puntos que tu prueba pasa de 60.
60	Identificar la raza/tipo de criatura(s) por las huellas*

*requiere la dote Rastrear.

Tasación

Puedes sentir auras mágicas en objetos.

Tarea	CD
Detectar magia	50

Detectar magia: puedes percibir si un objeto posee un aura mágica. Utiliza entonces Conocimiento de conjuros para aprender más acerca del objeto como si hubieses lanzado *detectar magia* sobre el objeto. Esto requiere una acción de asalto completo.

Trato con animales

Puedes manejar criaturas además de animales, y puedes enseñarlas o adiestrarlas en mucho menos tiempo del que se requiere normalmente.

Tarea	Tiempo	CD
Criar bestia mágica	1 año	30+ DG de la bestia mágica
Entrenar bestia mágica	2 meses	40+ DG de la bestia mágica
Criar sabandija	6 meses	35 + DG de la sabandija
Entrenar sabandija	2 meses	50 +DG de la sabandija
Criar otra criatura*	Variable	40 +DG de la criatura
Entrenar otra criatura*	4 meses	60 +DG de la criatura

* A la elección del DM, otras criaturas que no entren en esas categorías pueden ser entrenadas.

Reducir el entrenamiento/adiestramiento a...	Modificador CD
1 mes	+25
1 día	+50
1 hora	+75
1 minuto	+100

Reducir el tiempo de entrenamiento/adiestramiento: habitualmente, entrenar o adiestrar a una criatura requiere dos meses. Puedes acelerar el proceso de adiestramiento o entrenamiento de una criatura, reduciendo el tiempo requerido al tiempo que aparece en la tabla, añadiendo el modificador CD a la CD base para entrenar o adiestrar a la criatura. No puedes reducir el tiempo requerido a menos de un minuto.

Trepar

Puedes trepar por superficies de otro modo impracticables.

CD	Superficie
70	una superficie vertical perfectamente lisa y plana
100	una superficie lisa y llana, un saliente o techo



Escalada rápida: puedes trepar a tu velocidad como una acción equivalente a moverse, o doblar tu velocidad como una acción de asalto completo (requiriendo dos pruebas de Trepar), pero tienes una penalización de –20 en tu prueba.

Especial: la dote Escalador legendario te permite ignorar las penalizaciones por escalada rápida o acelerada.

Usar objeto mágico

Usar objeto mágico no tiene usos épicos.

Uso de cuerdas

Puedes empalmar cuerdas rápidamente, atar nudos únicos e incluso animar una cuerda que sujetes.

Tarea	CD
Empalmar rápido	50
Atar nudo único	60
Animar cuerda sujetada	80

Empalmar rápido: puedes empalmar dos cuerdas juntas como una acción equivalente a moverse.

Atar nudo único: puedes atar un nudo que solo tú sabes como desatar. Esto no afecta a ninguna prueba de Escapismo para zafarse de tus nudos (ya que los nudos no son sólo la única parte de las ataduras).

Animar cuerda sujetada: puedes dirigir a cualquier cuerda que sujetes como si tuviese lanzada sobre ella el conjuro *animar una cuerda* (excepto que usar esta habilidad de esta forma no otorga ningún bonificador a las pruebas de Uso de cuerdas hechas con la cuerda animada). Cada orden requiere una prueba por separado de Uso de cuerdas. Ya que el efecto no es mágico, no puede ser disipado.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Si posees el *Manual de Psiónica*, tienes también acceso a las siguientes habilidades. Remítete a las descripciones de habilidades anteriores para informarte sobre Concentración, Saber, Conocimiento de Psiónica(Conocimiento de conjuros), Vista remota (Escudriñar), Usar objeto psiónico (Usar objeto mágico).

Autohipnosis

Has entrenado tu mente para ignorar el veneno, resistir la influencia mental y convencer a tu cuerpo que es más duro de lo normal.

CD	Tarea
CD veneno +5	Cuando eres envenenado, realizas una prueba de Autohipnosis en tu próxima acción. Una prueba con éxito indica que no debes realizar TS contra el daño secundario del veneno, el cual ignoras automáticamente.
50	Si una TS fallida indica que eres afectado por un poder enajenador, conjuro o aptitud sortílega, una prueba con éxito de Autohipnosis te otorga una segunda TS para resistir los efectos. Si el efecto enajenador normalmente no permite una tirada de salvación (como un poder o conjuro enviado por un ataque de toque), una prueba con éxito de Autohipnosis te permite una TS.
60	Una prueba con éxito de Autohipnosis, te otorga puntos de golpe temporales igual a 10 + tu modificador de Sabiduría. Los puntos temporales persisten hasta que los pierdas. No puedes realizar una prueba para puntos de golpe temporales más de una vez al día. Los puntos temporales obtenidos con Autohipnosis no se acumulan con puntos temporales obtenidos de otras fuentes.

Estabilizarse

Las heridas mortales son menos letales para ti.

CD	Tarea
30	Si eres reducido a puntos negativos pero no estás muerto, haz una prueba de Estabilizarse. Si tienes éxito, no caes inconsciente y puedes seguir realizando acciones hasta que mueras desangrado o te estabilices (puedes también continuar realizando pruebas de Estabilizarse). Si eres curado o estabilizado, puedes seguir realizando acciones normalmente.
60	Con una prueba con éxito de Estabilizarse, ganas reducción al daño 2/– . La reducción al daño dura 12 horas. No puedes realizar una prueba para reducción al daño más de una vez al día. La reducción al daño obtenida con Estabilizarse no se puede acumular con otras reducciones al daño obtenidas de cualquier otra fuente.

DOTES ÉPICAS

Lanzar conjuros con una mirada. Disparar flechas a oponentes que se encuentran en el horizonte. Decapitar oponentes con tus manos desnudas. Fabricar poderosos objetos mágicos de poder sin igual. Encantar a liches con el poder de una canción.

Este es la materia de las dotes épicas.

Los personajes épicos están muy definidos por su selección de dotes épicas. Como la dote, la dote épica es un rasgo especial que otorga a tu personaje una nueva aptitud o mejo-

Tabla 1-35: dotes épicas

Nombre de la dote	Prerrequisito
Acceso espontáneo a un dominio	Sab 25, Conocimiento de conjuros 30 rangos, capacidad de lanzar conjuros divinos de 9.° nivel
Acosador de sortílegos	Reflejos de combate
Alquimia mejorada	Int 21, Alquimia 24 rangos
Apresurar conjuro automático	Apresurar conjuro, Conocimiento de conjuros 30 rangos, capacidad para lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.° nivel
Arquería de combate	Esquiva, Movilidad, Disparo a bocajarro
Ataque de torbellino mejorado	Int 13, Des 23, Esquiva, Pericia, Movilidad, Ataque elástico, Ataque de torbellino
Ataque furtivo de oportunidad	Ataque furtivo +8d6, rasgo de clase oportunismo
Ataque furtivo mejorado	Ataque furtivo +8d6
Ataque mortal mejorado	Rasgo de clase ataque mortal, ataque furtivo +5d6
Aumentar conjuro (M)	Potenciar conjuro, Maximizar conjuro, Conocimiento de conjuros 30 rangos, capacidad para lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.° nivel
Aura de desesperación ampliada	Car 25, rasgo de clase aura de desesperación
Aura de desesperación mejorada	Car 25, rasgo de clase aura de desesperación
Aura de energía positiva	Car 25, aptitud para expulsar muertos vivientes, capacidad de lanzar el conjuro *disipar el mal*
Aura de valor ampliada	Car 25, rasgo de clase aura de valor
Aura de valor mejorada	Car 25, rasgo de clase aura de valor
Baluarte de defensa	Con 25, posición defensiva 3/día
Bestia compañera (S)	*Forma salvaje* de bestia, Maestro de la *forma salvaje**, Saber (naturaleza) 24 rangos, *forma salvaje* 6/día
Canción ensordecedora	Interpretar 24 rangos, rasgo de clase de música de bardo
Canción obstaculizadora	Canción ensordecedora, rasgo de clase de música de bardo
Capacidad de conjuros mejorada	Capacidad de lanzar conjuros del nivel máximo habitual en al menos una clase lanzadora de conjuros
Combate con múltiples armas perfecto	Des 25, tres o más manos, Combate con múltiples armas mayor*, Multidextrismo, Combate con múltiples armas
Combate con dos armas perfecto	Des 25, Ambidextrismo, Combate con dos armas mayor*, Combate con dos armas mejorad0, Combate con dos armas
Conjurar en combate mejorado	Conjurar en combate, Concentración 25 rangos
Conjurar sin moverse automático	Conjurar sin moverse, Conoc. de conjuros 27 rangos, capacidad para lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.° nivel
Conjuro clandestino	Conocimiento de conjuros 24 rangos, nivel de lanzador 12.°
Conjuro de familiar	Int 25 (si tu lanzamiento de conjuros es dirigido por la Inteligencia) o Car 25 (si tu lanzamiento de conjuros es dirigido por tu Carisma)
Conjuro de oportunidad	Conjurar en combate, reflejos de combate, Apresurar conjuro, Conocimiento de conjuros 25 rangos
Conjuro espontáneo	Conocimiento de conjuros 25 rangos, capacidad para lanzar el conjuro normal de nivel máximo de al menos una clase lanzadora de conjuros
Conjuro múltiple	Apresurar conjuro, capacidad para lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.° nivel
Conjuros penetrantes épicos	Conjuros penetrantes mayores* y Conjuros penetrantes
Conocimiento de conjuros	Capacidad para lanzar el conjuro de nivel máximo de una clase lanzadora de conjuros arcanos
Contraoda reactiva	Reflejos de combate, Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo
Creación eficaz de objetos	Dote de creación de objetos para ser seleccionada, Saber (arcano)24 rangos, Conocimiento de conjuros 24 rangos

ra una que ya poseía. Sin embargo, la dote épica mueve el reino de las capacidades desde lo mundano a lo mítico. Las dote épicas permiten a tu personaje saltar vastos abismos, lanzar muchos conjuros por asalto o asumir la forma de un dragón.

Aunque este libro contiene más de ciento cincuenta dotes épicas, no tiene la esperanza de abarcar todos los poderes que tu imaginación puede crear. En lugar de ver esta lista como una colección restrictiva de lo que está permitido, úsala para espolear tu imaginación. Si puedes imaginar a un personaje épico haciéndolo, probablemente puede llegar a ser una dote épica.

CÓMO OBTENER DOTES ÉPICAS

Igual que las dotes normales, las dotes épicas son elegidas en lugar de ser compradas con puntos. Los personajes ganan dotes épicas de las siguientes maneras:

- Al 21.° nivel, y cada tres niveles posteriores, el personaje puede seleccionar una dote épica en lugar de una dote no épica.
- Cada clase de personaje obtiene dotes épicas adicionales de acuerdo a la descripción de la clase. Estas dotes deben escogerse de la lista de dotes épicas adicionales para cada clase.

PRERREQUISITOS

La mayoría de las dotes épicas tiene prerrequisitos: debes tener las puntuaciones de característica, las dotes, las habilidades, los rasgos de clase o los modificadores de ataque base que vienen listados para poder seleccionar o usar esa dote. Un personaje puede ganar una dote en el mismo nivel que adquiere el prerrequisito, igual que con las dotes normales.

Un prerrequisito expresado como un valor numérico es

Tabla 1-35: dotes épicas

Nombre de la dote	Prerrequisito
Crítico arrollador	Fue 23, Hendedura, Gran Hendedura, Crítico mejorado (con el arma elegida), Ataque poderoso, Soltura con un arma (con el arma elegida)
Crítico devastador	Fue 25, Hendedura, Gran Hendedura, Crítico mejorado (con el arma elegida), Crítico arrollador (con el arma elegida), Ataque poderoso, Soltura con un arma (con el arma elegida)
Curación rápida	Con 25
Daño persistente	Ataque furtivo +8d6, rasgo de clase lisiar con un impacto
Defensa móvil	Des 15, esquiva, Movilidad, Ataque elástico, rasgo de clase posición defensiva 5/día
Desgarrar con dos armas	Des 15, ataque base +9, Ambidextrismo, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas
Desgarrar con múltiples armas	Des 15, ataque base +9, tres o más manos, Multidextrismo, Combate con múltiples armas
Desvío excepcional	Des 21, Sab 19, Desviar flechas, Impacto sin arma mejorado
Desvío infinito	Des 25, Reflejos de combate, Desviar flechas, Ataque sin armas mejorado
Disparo lejano	Des 25, Disparo a larga distancia, Disparo a bocajarro, Avistar 20 rangos
Disparo múltiple mejorado	Des 19, ataque base +21, Disparo múltiple*, Disparo a bocajarro, Disparo rápido
Dominio adicional	Sab 21, capacidad para lanzar conjuros divinos de 9.º nivel
Dominio de los muertos vivientes (D)	Car 21, aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes
Zona de animación (D)	Car 25,Dominio de los muertos vivientes, aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes
Dureza épica	—
Emanación permanente	Conocimiento de conjuros 25 rangos, capacidad de lanzar el conjuro para que sea permanente
Enemigo predilecto mejorado	Cinco o más enemigos predilectos
Enjambre de flechas	Des 23, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Soltura con un arma (tipo de arco utilizado)
Escalador legendario	Des 21, Equilibrio 12 rangos, Trepar 24 rangos
Espacio para objeto mágico adicional	—
Especialización épica con un arma	Soltura épica con un arma, Soltura con un arma, Especialización con un arma (todas en el arma elegida)
Esquiva épica	Des 25, Esquiva, Piruetas 30 rangos, evasión mejorada, rasgo de clase rodar a la defensiva
Explosión de energía negativa (D)	Car 25, aptitud para reprender o dirigir a muertos vivientes, capacidad para lanzar *infligir heridas críticas*, cualquier alineamiento maligno
Expulsión planaria	Sab 25, Car 25, aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes
Fabricar armas y armaduras mágicas épicas (O)	Fabricar armas y armaduras mágicas, Saber (arcano) 28 rangos, Conocimiento de conjuros 28 rangos
Fabricar bastón épico (O)	Fabricar bastón, Saber (arcano) 35 rangos, Conocimiento de conjuros 35 rangos
Fabricar cetro épico (O)	Fabricar cetro, Saber (arcano) 32 rangos, Conocimiento de conjuros 32 rangos
Fabricar objetos maravillosos épicos (O)	Fabricar objeto maravilloso, Saber (arcano) 26 rangos, Conocimiento de conjuros 26 rangos
Flecha de muerte mejorada	Des 19, Sab 19, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, rasgo de clase flecha de muerte
Forjar anillo épico (O)	Forjar anillo, Saber (arcano)35 rangos, Conocimiento de conjuros 35 rangos
Forma salvaje de dragón(S)	Sab 30, *Forma salvaje* de bestia, Maestro de la *forma salvaje**, Saber (naturaleza) 30 rangos, *forma salvaje* 6/día

un mínimo; cualquier valor más alto que el dado también cumple el prerrequisito.

No puedes usar una dote épica si pierdes un prerrequisito.

Dotes virtuales

Si posees efectivamente una dote como rasgo de clase o aptitud especial, puedes usar esa dote virtual como un prerrequisito para otras dotes. Por ejemplo, si tienes un rasgo de clase o aptitud que dice, "Esto es lo mismo que Ambidextrismo", entonces se considera que tienes la dote de Ambidextrismo a efectos de adquirir la dote Combate con dos armas perfecto. También se considera que tienes los prerrequisitos para la dote virtual, pero sólo para el propósito de adquirir otras dotes que requieran la dote virtual. Si alguna vez pierdes el prerrequisito virtual, también pierdes el acceso a cualquier dote que hayas adquirido a través de su existencia.

Ejemplos de dotes virtuales: el monje tiene la dote virtual de Impacto sin armas mejorado y Puñetazo aturdidor a 1.er nivel. El explorador tiene las dotes virtuales de Ambidextrismo y Combate con dos armas a 1.er nivel (pero las pierde si lucha con armadura media o pesada o con un arma doble).

TIPOS DE DOTES ÉPICAS

La mayoría de las dotes son generales, lo cual significa que no hay reglas especiales para ellas como grupo. Otras pueden ser de creación de objetos o dotes de metamagia, las cuales siguen todas las reglas habituales para esas dotes según se presentan en el *Manual del Jugador*, excepto lo que se especifique en la descripción de la dote.

Además, algunas dotes están definidas como dotes divinas o dotes salvajes (aparecieron por primera vez en *Defensores de*

Tabla 1-35: dotes épicas

Nombre de la dote	Prerrequisito
Forma salvaje Colosal (S)	Aptitud de adoptar la forma salvaje de un animal Gargantuesco
Forma salvaje de bestia mágica(S)	Sab 25, *Forma salvaje* de bestia, Maestro de la *forma salvaje**, Saber (naturaleza) 27 rangos, *forma salvaje* 6/día
Forma salvaje de planta(S)	*Forma salvaje* de bestia, Maestro de la *forma salvaje**, Saber (naturaleza) 24 rangos, *forma salvaje* 6/día
Forma salvaje de sabandija(S)	*Forma salvaje* de bestia, Maestro de la *forma salvaje**, Saber (naturaleza) 24 rangos, *forma salvaje* 6/día
Forma salvaje Diminuta(S)	Aptitud de adoptar la forma salvaje de un animal Enorme
Forma salvaje elemental mejorada (S)	Sab 25, aptitud de suponer la forma salvaje de un elemental
Forma salvaje Gargantuesca (S)	Aptitud de adoptar la forma salvaje de un animal Enorme
Forma salvaje Minúscula(S)	Aptitud de adoptar la forma salvaje de una criatura Diminuta
Fortaleza épica	—
Fortaleza habilidosa	Des 25, rasgo de clase mente escurridiza
Golpe aplastante	Soltura épica con un arma (ataque sin armas), Soltura con un arma (ataque sin armas), Concentración 25 rangos, Impacto ki +3
Golpe espectral	Sab 19, aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes
Golpe íntegro	Sab 19, Ataque sin armas mejorado, Puñetazo aturdidor, cualquier alineamiento legal
Golpe afilado	Fue 23, Sab 23, Crítico mejorado (impacto sin armas), Impacto ki +3
Golpe sacrílego	Rasgo de clase castigar el bien, cualquier alineamiento malvado
Golpe sagrado	Rasgo de clase Castigar el mal, cualquier alineamiento bueno
Golpe vorpalino	Fue 25, Sab 25, Golpe sin armas mejorado, Crítico mejorado (golpe sin armas), Golpe afilado, Puñetazo aturdidor, Impacto ki +3
Gran Carisma	—
Gran castigo	Car 25, aptitud de Castigo (del rasgo de clase o del poder otorgado por el dominio)
Gran Constitución	—
Gran Destreza	—
Gran Fuerza	—
Gran Inteligencia	—
Gran Sabiduría	—
Ignorar componente material	Abstención de materiales*, Conocimiento de conjuros 25 rangos, capacidad para lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.º nivel
Impacto ki mejorado	Sab 21, Impacto ki +3
Incitar rabia	Car 25, rasgo de clase rabia mayor
Iniciativa superior	Iniciativa mejorada
Inscribir rollo de pergamino épico (O)	Inscribir rollo de pergamino, Saber (arcano) 24 rangos, Conocimiento de conjuros 24 rangos
Inspiración de grupo	Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo
Inspiración épica	Car 25, Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo
Inspiración lejana	Interpretar 25 rangos, rasgo de clase música de bardo
Inspiración perdurable	Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo
Inspiración rápida	Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo
Inspirar excelencia	Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo
Intensificar conjuro mejorado (M)	Intensificar conjuro, Conocimiento de conjuros 20 rangos
Jinete legendario	Montar 24 rangos
Lanzamiento épico de conjuros	Conocimiento de conjuros 24 rangos, Saber (arcano) 24 rangos y capacidad para lanzar conjuros arcanos de 9.º nivel o Conoc. de conjuros 24 rangos, Saber (religión) 24 rangos y capacidad para lanzar conjuros divinos de 9.º nivel o Conoc. de conjuros 24 rangos, Saber (naturaleza) 24 rangos y capacidad para lanzar conjuros divinos de 9.º nivel
Lanzamiento mejorado basado en el alineamiento	Acceso al dominio de Caos, Mal, Bien o Ley; el alineamiento debe coincidir con el dominio, capacidad para lanzar conjuros divinos de 9.º nivel

la fe y en *Señores de lo salvaje* respectivamente). Dichas dotes aparecen descritas abajo.

Dotes divinas

Las dotes en esta categoría comparten unas pocas características. Primero, todas tienen como prerrequisito la aptitud de expulsar (o reprender, en la mayoría de los casos) muertos vivientes. Por ello, están abiertas a los clérigos, paladines de 3.er nivel al menos, y cualquier clase de prestigio que posea esa aptitud (una aptitud para expulsar otras criaturas, como criaturas de fuego o animales, no te califica para seleccionar una de esas dotes).

Segundo, la fuerza que potencia una dote divina es la capacidad de canalizar energía positiva o negativa para expulsar o reprender muertos vivientes. Cada uso de una dote divina le cuesta al personaje un intento de expulsar o reprender del número de intentos al día que posee. Si no te queda ningún intento de expulsar o reprender, no puedes usar la dote. Ya que expulsar o reprender es una acción estándar, activar una de esas dotes es también una acción estándar.

Tercero, no puedes utilizar la dote Acelerar expulsión (presentada en *Defensores de la fe*) para acelerar el uso de una dote divina.

Dotes salvajes

Las dotes de esta categoría comparten la característica de estar relacionadas con la aptitud de usar la *forma salvaje* del druida.

Estas dotes requieren que el personaje posea la aptitud de usar la *forma salvaje* antes de adquirir la dote.

Tabla 1-35: dotes épicas

Nombre de la dote	Prerrequisito
Liderazgo épico	Car 25, Liderazgo, puntuación en Liderazgo 25
Comandante legendario	Car 25, Liderazgo épico, Liderazgo, Diplomacia 30 rangos, debe gobernar su propio reino o tener una fortaleza
Luchador legendario	Fue 21, Des 21, Impacto sin arma mejorado, Escapismo 15 rangos
Maestro de la varita	Fabricar varita, Conocimiento de conjuros 15 rangos
Maestro del bastón	Fabricar bastón, Conocimiento de conjuros 15 rangos
Magia persistente	Conocimiento de conjuros 15 rangos, capacidad de lanzar el conjuro que será hecho persistente
Manifestación mejorada	Capacidad para manifestar poderes del nivel máximo habitual en al menos una clase psiónica
Mejorar conjuro (M)	Maximizar conjuro
Metamagia mejorada	Cuatro dotes metamágicas, Conoc. de conjuros 30 rangos
Música de los dioses	Car 25, Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo
Ocultarse	Des 20, esconderse 30 rangos, Piruetas 30 rangos, evasión mejorada
Penetrar reducción al daño	—
Percibir trampas	Buscar 25 rangos, Avistar 25 rangos, aptitud de encontrar trampas como un pícaro
Perdición de los enemigos	Supervivencia 24 rangos, cinco o más enemigos predilectos (como el rasgo de clase del explorador)
Muerte de los enemigos	Perdición de los enemigos, Supervivencia 30 rangos
Piel blindada	—
Competencia épica	—
Políglota	Int 25, Hablar un idioma (5 idiomas)
Precisión asombrosa	Des 21, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Avistar 20 rangos
Promedio de vida ampliado	—
Puñetazo aturdidor mejorado	Des 19, Sab 19, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor
Rabia caótica	Rabia 5/día, alineamiento caótico
Rabia poderosa	Fue 21, Con 21, rasgo de clase rabia mayor
Rabia ruinosa	Fue 25, Ataque poderoso, Romper arma, rabia 5/día
Rabia terrorífica	Intimidar 25 rangos, rabia 5/día
Rabia tronante	Fue 25, rabia 5/día
Recarga instantánea	Desenvainar rápido, Recarga rápida*, Soltura con un arma (tipo de ballesta para ser seleccionada)
Reducción del daño	Con 21
Reflectar flechas	Destreza 25, Desviar flechas, Ataque sin armas mejorado
Reflejos de combate mejorados	Des 21, Reflejos de combate
Reflejos épicos	—
Reputación épica	—
Resistencia a conjuros mejorada	Debe poseer resistencia a conjuros por una dote, rasgo de clase u otro efecto permanente
Resistencia a la energía	—
Resistencia épica	Con 25, Resistencia
Saltador legendario	Saltar 24 rangos
Salud perfecta	Con 25, Gran fortaleza
Silenciar conjuro automático	Silenciar conjuro, Conocimiento de conjuros 24 rangos, capacidad para lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.° nivel
Soltura épica con un arma	Soltura con un arma en el arma seleccionada
Soltura épica con una escuela de magia	Soltura mayor con una escuela de magia* y Soltura con una escuela de magia en la escuela seleccionada, capacidad para lanzar conjuros de 9.o nivel de la escuela
Soltura épica con una habilidad	20 rangos en la habilidad seleccionada
Tormenta de proyectiles	Des 23, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Desenvainar rápido
Velocidad cegadora	Des 25
Velocidad épica	Des 21, Correr
Visión en la oscuridad mejorada	Visión en la oscuridad
Visión en la penumbra mejorada	Visión en la penumbra
Voluntad épica	—

(D) = Dote divina.
(O) = Dote de creación de objetos.
(M) = Dote de Metamagia.
(S) = Dote salvaje
* Dote no épica descrita más abajo

Variante: dotes psiónicas épicas

Los personajes psiónicos pueden adquirir dotes con "sabor psiónico". De acuerdo, muchas dotes épicas no requieren traducción. Al menos una requiere tanta traducción (Capacidad de conjuros mejorada) que hemos hecho la traducción por ti (Manifestación mejorada). Cuando una dote otorgue o altere un conjuro de alguna manera, tu personaje psiónico debe hacer alguna traducción. Algunas veces esta traducción es tan literal como cambiar unos pocos nombres, como en el caso de Conjuro de familiar – para tu personaje psiónico esta dote es Potenciar cristal psi. De la misma manera, Forjar anillo épico se traduce por Forjar objeto universal épico (que podría ser moldeado como un anillo).

Trasladar dotes épicas de Metamagia a dotes épicas metapsiónicas requiere que leas los prerrequisitos de Conocimiento de conjuros como Conocimiento de Psiónica. También requiere unas pocas matemáticas; en lugar de lanzar un conjuro al nivel más alto, un personaje psiónico gasta más puntos de poder. Por cada espacio de conjuro un nivel mayor que el nivel actual del conjuro que la dote de Metamagia requiere, la dote metapsiónica requiere que pagues un coste de puntos de poder igual a su coste normal +2. Así, una dote metamágica que incremente el nivel del conjuro en tres niveles, costaría 6 puntos de poder adicionales en su versión metapsiónica. Asimismo, cuando una dote como Metamagia mejorada permite a un lanzador de conjuros "pagar" un nivel menos para usar una dote de Metamagia, la hipotética versión psiónica (Metapsiónica mejorada), te permite pagar 2 puntos de poder menos para una dote metapsiónica dada que conozcas.

El *Manual de Psiónica* tiene información sobre cómo crear y jugar personajes psiónicos.

DESCRIPCIÓN DE DOTES ÉPICAS

Aquí está el formato para las descripciones de las dotes épicas.

NOMBRE DE LA DOTE [tipo de dote]

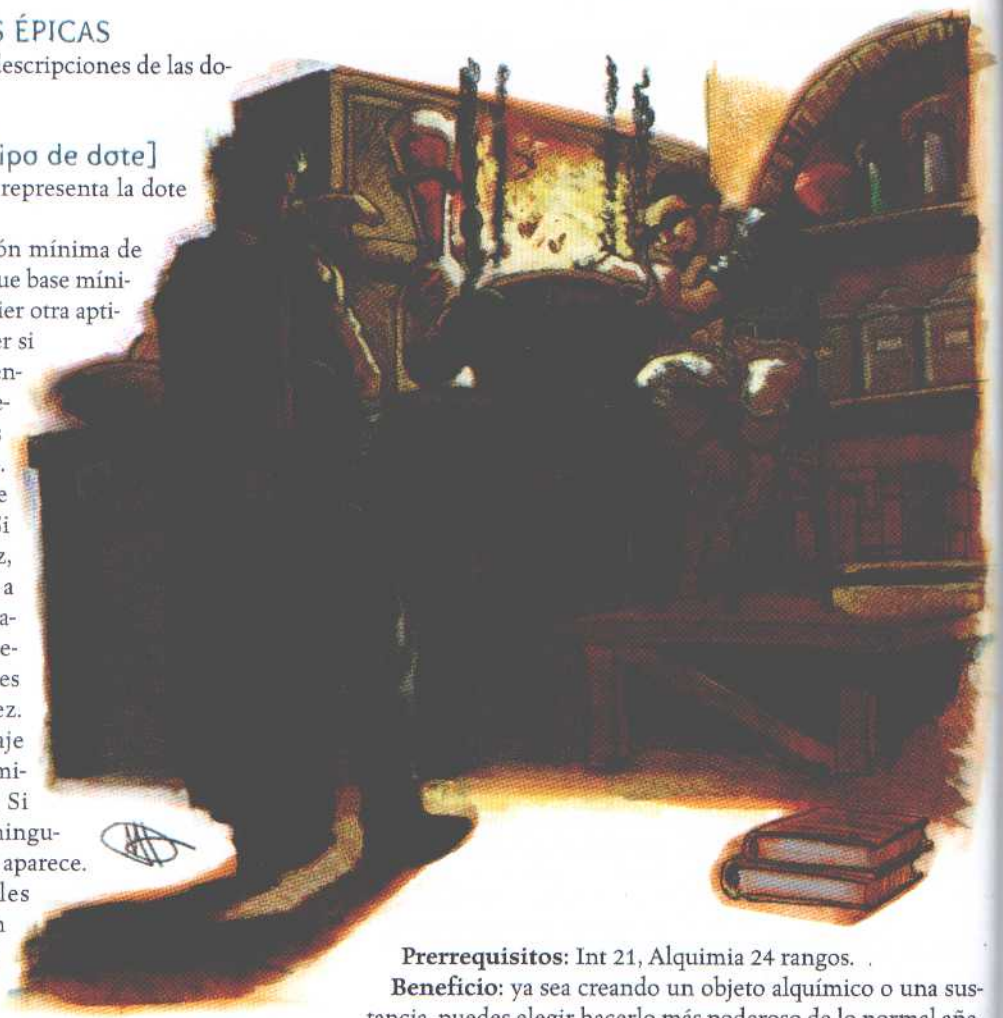
Descripción de lo que hace o representa la dote en lenguaje normal.

Prerrequisito: la puntuación mínima de característica, otra dote, el ataque base mínimo, un rasgo de clase o cualquier otra aptitud que el personaje debe tener si quiere adquirir esta dote. Esta entrada esta vacía si la dote no tiene prerrequisito. Muchas dotes tiene más de un prerrequisito.

Beneficio: lo que la dote te permite hacer (al personaje). Si tienes la dote más de una vez, sus beneficios no se acumulan a menos que se indique lo contrario en la descripción. En general, tener una dote dos veces es igual que tenerla una sola vez.

Normal: lo que el personaje que no posee esta dote está limitado o restringido a realizar. Si no tener la dote no ocasiona ninguna desventaja, esta entrada no aparece.

Especial: datos adicionales acerca de la dote, que pueden ser de ayuda cuando decidas adquirir o no la dote.



Acceso espontáneo a un dominio [épica]

Selecciona un dominio de conjuros al que tengas acceso. Puedes convertir espontáneamente conjuros en conjuros de este domino.

Prerrequisitos: Sab 25, Conocimiento de conjuros 30 rangos, capacidad de lanzar conjuros divinos de 9.º nivel.

Beneficio: puedes convertir espontáneamente cualquier conjuro preparado de clérigo (excepto un conjuro de dominio) en un conjuro de dominio del mismo nivel en el dominio seleccionado, igual que un clérigo canaliza energía para convertir conjuros en conjuros de *curar*.

Especial: puedes ganar esta dote varias veces. Cada vez que adquieres esta dote, se aplica a un dominio distinto.

Acosador de sortílegos [épica]

Los lanzadores de conjuros que amenazas encuentran muy difícil conjurar a la defensiva.

Prerrequisitos: Reflejos de combate.

Beneficio: cualquier lanzador de conjuros que amenaces en cuerpo a cuerpo tiene una penalización a las pruebas de Concentración cuando conjure a la defensiva igual a la mitad de tu nivel.

Alquimia mejorada [épica]

Puedes crear objetos y sustancias alquímicas más poderosos de lo normal.

Prerrequisitos: Int 21, Alquimia 24 rangos.

Beneficio: ya sea creando un objeto alquímico o una sustancia, puedes elegir hacerlo más poderoso de lo normal añadiendo +20 a la CD requerida para crear el objeto y multiplicando el coste por 5. Si el objeto o sustancia produce daño, dobla el daño realizado. Si el objeto o sustancia no produce daño, dobla la duración de su efecto. Si el objeto o sustancia no produce daño o no tiene una duración especificada (o tiene una duración instantánea), dobla todas las dimensiones de ese área. Si el objeto o sustancia no entra dentro de ninguna de esas categorías, entonces no puede ser mejorado de esta manera. Mira la descripción de la habilidad de Alquimia anteriormente en este capítulo para más información.

Apresurar conjuro automático [épica]

Puedes lanzar uno de tus conjuros menores con un simple pensamiento.

Prerrequisitos: Apresurar conjuro, Conocimiento de conjuros 30 rangos, capacidad de lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.º nivel.

Beneficio: puedes lanzar todos los conjuros de 0, 1.er, 2.º y 3.er nivel como conjuros acelerados, sin utilizar espacios de conjuros más altos. El límite normal al número de conjuros acelerados que puedes lanzar por asalto se sigue aplicando. Los conjuros con un tiempo de lanzamiento mayor de un asalto completo no se pueden acelerar.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces. Cada vez que adquieres esta dote, los conjuros de tus próximos

tres niveles inferiores pueden ser acelerados sin ajuste a sus espacios de conjuro. Así, un mago que adquiera esta dote dos veces, podría acelerar sus conjuros desde el 0 hasta el 6.º nivel sin ajustar sus espacios de conjuros.

Esta dote no incrementa el tiempo de lanzamiento para aquellos conjuros que normalmente se convierten en acciones de asalto completo cuando se lanzan de forma metamágica (incluyendo conjuros de bardo, hechicero, y conjuros lanzados espontáneamente, como los conjuros de *curar* de un clérigo bueno).

Arquería de combate [épica]

Puedes disparar un arco en cuerpo a cuerpo con seguridad.

Prerrequisitos: Esquiva, Movilidad, Disparo a bocajarro.

Beneficio: no provocas ataques de oportunidad mientras disparas un arco cuando eres amenazado.

Normal: sin esta dote, provocas un ataque de oportunidad de todos los oponentes que te amenazan cuando disparas un arco.

Ataque de torbellino mejorado [épica]

Te convierte en un borroso torbellino de ataques, golpeando a todos los enemigos a tu alrededor.

Prerrequisitos: Int 13, Des 23, Esquiva, Pericia, Movilidad, Ataque elástico, Ataque de torbellino.

Beneficio: como una acción de asalto completo, puedes hacer un ataque de cuerpo a cuerpo usando todo tu ataque base contra cada oponente que amenaces.

Normal: cuando utilizas solo la dote Ataque de torbellino, sólo puedes atacar a oponentes a 5' de ti (sin importar la extensión del área que amenazas).

Ataque furtivo de oportunidad [épica]

Cuando tu oponente baje su guardia, puedes hacerle un ataque furtivo.

Prerrequisitos: Ataque furtivo +8d6, rasgo de clase oportunismo.

Beneficio: cualquier ataque de oportunidad que hagas se considera un ataque furtivo.

Ataque furtivo mejorado [Épico]

Tus ataques furtivos son más mortales de lo habitual.

Prerrequisitos: Ataque furtivo +8d6.

Beneficio: añade +1d6 al daño de tu ataque furtivo.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Ataque mortal mejorado [épica]

Prerrequisitos: rasgo de clase ataque mortal, ataque furtivo +5d6.

Beneficio: añade +2 a la CD de tu ataque mortal.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Aumentar conjuro [épica]

Puedes lanzar conjuros con grandes efectos excepcionales.

Prerrequisitos: Potenciar conjuro, Maximizar conjuro, Conocimiento de conjuros 30 rangos, capacidad de lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.º nivel.

Beneficio: todos los efectos variables numéricos de un conjuro aumentado son maximizados, y luego doblados. Un conjuro aumentado realiza el doble del daño máximo, cura el doble de los puntos de vida máximos, afecta al doble del número de objetivos máximo, y así sucesivamente, según sea apropiado. Por ejemplo, un conjuro aumentado de *horrible marchitamiento* haría 16 puntos de daño por nivel del lanzador (hasta un máximo de 400 puntos de daño a 25.º nivel). Las tiradas de salvación y las enfrentadas (como las que realizas cuando lanzas un *disipar magia*) no son afectadas. Un conjuro aumentado usa un espacio de conjuro siete niveles mayores que el nivel actual del conjuro.

No puedes combinar los efectos de esta dote con cualquier otra dote que afecte a los efectos variables o numéricos de un conjuro, como Potenciar conjuro o Maximizar conjuro.

Aura de desesperación ampliada [épica]

Tu aura de valor es más amplia de lo habitual.

Prerrequisito: Car 25, rasgo de clase aura de desesperación.

Beneficio: tu aura de desesperación se extiende a todos los aliados a 100' de ti.

Aura de desesperación mejorada [épica]

Tu aura de valor es más amplia de lo normal.

Prerrequisito: Car 25, rasgo de clase aura de desesperación.

Beneficio: tu aura de desesperación otorga una penalización de moral -4 a todas las TS.

Aura de energía positiva [épica]

Expulsas (o incluso destruyes) automáticamente a muertos vivientes menores.

Prerrequisitos: Car 25, aptitud para expulsar muertos vivientes, capacidad de lanzar *disipar el mal*.

Beneficio: cada criatura muerta viviente que se acerque a menos de 15' de ti, es afectada automáticamente como si la hubieras expulsado. Esto no cuesta un intento de expulsión, y no tienes que tirar el daño de expulsión (afecta automáticamente a todos los muertos vivientes en un radio de 15'), pero sólo expulsa muertos vivientes con Dados de Golpe iguales o menores que tu nivel efectivo de clérigo menos 10, (y destruye automáticamente a muertos vivientes con Dados de Golpe iguales o menos que tu nivel efectivo de clérigo menos 20). Por ejemplo, un clérigo de 22.º nivel podría automáticamente expulsar a cualquier tumulario o incorpóreo y destruiría automáticamente a cualquier esqueleto mediano o zombis que estuvieran cerca, pero tendría que expulsar noctumbras y similares como siempre.

Igual que la expulsión normal, no puedes afectar a muertos vivientes que tengan cobertura total de ti.

Aura de valor ampliada [épica]

Tu aura de valor es más amplia de lo habitual.

Prerrequisito: Car 25, rasgo de clase aura de valor.

Beneficio: tu aura de valor se extiende a todos los aliados a 100' de ti.

Aura de valor mejorada [épica]

Tu aura de valor es más fuerte de lo normal.

Prerrequisito: Car 25, rasgo de clase aura de valor.

Beneficio: tu aura de valor otorga un bonificador de moral +8 a las TS contra efectos de miedo.

Baluarte de defensa [épica]

Prerrequisitos: Con 25, posición defensiva 3/día.

Beneficio: tus bonificadores por posición defensiva aumentan +4 a Fuerza, +6 a Constitución, +4 bonificador de resistencia a todas las TS, y +6 bonificador de esquiva a la CA.

Bestia compañera [salvaje][épica]

Puedes hacerte amigo de una bestia.

Prerrequisitos: *Forma salvaje* de bestia, Saber (naturaleza) 24 rangos, *forma salvaje* 6/día.

Beneficio: igual que la aptitud del druida compañero animal, excepto que cuando utilizas *amistad con los animales*, el conjuro también se aplica a las bestias. Sin importar la mayor inteligencia de las bestias, no se someterán a tareas (o realizarán "trucos") que los animales no puedan realizar. Por lo demás, puedes tener tantas bestias o animales compañeros cuyos DG no superen el doble de tu nivel de lanzador.

Canción ensordecedora [épica]

Tu música de bardo ensordece a aquellos cercanos a ti.

Prerrequisito: Interpretar 24 rangos, rasgo de clase música de bardo.

Beneficio: puedes usar canciones o poemas para ensordecer a todos los enemigos en un radio de 30' a tu alrededor. Una TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 tu nivel de clase + tu modificador de Carisma) niega el efecto. El ensordecimiento dura mientras continúes la canción ensordecedora. Puedes elegir excluir cualquier personaje de este efecto (normalmente tus aliados).

Puedes cantar, interpretar o recitar una canción ensordecedora mientras realizas otras tareas mundanas, pero no má-

ESPACIO PARA CONJUROS POR ENCIMA DEL 9.º NIVEL

La dote Capacidad de conjuros aumentada permite a un personaje ganar espacios para conjuros por encima del 9.º nivel (los cuales pueden ser utilizados para almacenar conjuros de menor nivel o conjuros cuyo nivel haya sido incrementado por encima del 9.º con el uso de dotes de Metamagia). El número de espacios para conjuros permitidos depende de la característica clave del personaje (Inteligencia para los magos, Sabiduría para los clérigos, druidas, paladines y exploradores, y Carisma para los bardos y hechiceros), como muestra la Tabla 1–35: modificadores de característica y conjuros adicionales ampliado.

Incluso aunque la tabla solo incluye puntuaciones de característica hasta 61 y espacios para conjuros hasta el 25.º nivel, la progresión continua indefinidamente en ambas direcciones. Para puntuaciones de característica por encima de 61, o espacios de conjuros por encima del 25.º nivel, amplia la tabla siguiendo el mismo patrón que muestra.

Los números en esta tabla incluyen conjuros adicionales que el personaje recibe por tener una puntuación suficientemente alta de característica, así como un conjuro adicional de cada nivel al cual el personaje gane al menos un conjuro adicional. Para conjuros adicionales de niveles 1.º hasta el 9.º, mira la Tabla 1–1 del *Manual del Jugador*.

TABLA 1–36: MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA Y CONJUROS ADICIONALES AMPLIADO

		Conjuros diarios															
Punt.	Modif.	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
etc. . . .																	

gicas (ver la aptitud del bardo *inspirar valor* para más detalles). Puedes mantener la canción ensordecedora durante un máximo de 10 asaltos. Usar la canción ensordecedora cuenta como uno de los usos de canciones o poesía para ese día.

Canción obstaculizadora [épica]

Tu música de bardo interfiere con los lanzadores de conjuros adversarios.

Prerrequisito: Canción ensordecedora, Interpretar 27 rangos, rasgo de clase música de bardo.

Beneficio: puedes usar canciones o poemas para entorpecer a los lanzadores de conjuros enemigos en un área de 30' a tu alrededor. Para lanzar con éxito un conjuro dentro de esa área, el lanzador de conjuros debe realizar una prueba de Concentración como si estuviese conjurando a la defensiva, y todas esas pruebas tiene una penalización igual a la mitad de tu nivel. Puedes elegir excluir a cualquier personaje de este efecto (normalmente tus aliados).

Puedes cantar, interpretar o recitar una canción obstaculizadora mientras realizas otras acciones mundanas, pero no acciones mágicas (mira la aptitud de bardo inspirar valor para más detalles). Puedes mantener una canción obstaculizadora hasta un máximo de 10 asaltos. Usar la canción obstaculizadora cuenta como uno de tus usos diarios de canción o poesía.

Capacidad de conjuros mejorada [épica]

Puedes preparar conjuros que sobrepasen los límites normales del lanzamiento de conjuros.

Prerrequisitos: capacidad para lanzar conjuros del máximo nivel en al menos una clase lanzadora de conjuros.

Beneficio: cuando seleccionas esta dote, ganas un espacio de conjuro por día de cualquier nivel, hasta un nivel mayor que el nivel más alto que puedas lanzar en una clase lanzadora de conjuros en particular. Por ejemplo, si seleccionas esta dote a 21.er nivel de mago, puedes ganar un espacio de conjuro de mago de cualquier nivel hasta el 10.º.

Todavía debes poseer la puntuación de característica requerida (10 + nivel del conjuro) para poder lanzar cualquier conjuro almacenado en ese espacio. Si tienes un modificador por característica lo suficientemente alto para ganar uno o más conjuros adicionales para este nivel de conjuro, ganas también el conjuro adicional para este nivel de conjuro. Debes usar el espacio de conjuro como parte de la clase en la que ya puedes lanzar conjuros de nivel máximo. Por ejemplo, un explorador de 5.º nivel/hechicero de 22.º nivel no podría añadir un espacio de conjuro para explorador, ya que no puede lanzar conjuros del nivel máximo para el explorador. Debe añadir el espacio de conjuro a sus conjuros de hechicero.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces.

Carga terrible [épica]

Puedes realizar un ataque completo como parte de una carga.

Prerrequisito: Iniciativa mejorada.

Beneficio: si cargas contra un enemigo durante el primer asalto de combate (o el asalto de sorpresa, si puedes atacar en el), puedes hacer un ataque completo contra el objetivo de tu carga.

Normal: sin esta dote, sólo puedes realizar un ataque como parte de una carga.

Comandante legendario [épica]

Atraes y diriges grandes ejércitos de seguidores a través de la fuerza absoluta de tu personalidad.

Prerrequisitos: Car 25, Liderazgo épico, Liderazgo, Diplomacia 30 rangos, debe gobernar su propio reino o tener una fortaleza.

Beneficio: multiplica el número de seguidores de cada nivel que puedes mandar por 10. Así, una puntuación en Liderazgo de 25 te permite mandar sobre 1.350 seguidores de 1.er nivel, 130 seguidores de 2.º nivel, y así sucesivamente. Esto no tiene efecto sobre los allegados.

Combate con dos armas perfecto [épica]

Puedes atacar con tu mano torpe tantas veces como con tu mano hábil.

Prerrequisitos: Des 25, Ambidextrismo, Combate con dos armas mayor*, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas.

Beneficio: puedes atacar con tu mano torpe tantas veces como con tu arma principal, usando el mismo ataque base. Por ejemplo, un personaje con esta dote y un ataque base de +18/+13/+8/+3 podría hacer cuatro ataques por asalto con su arma principal y cuatro ataques por asalto con su mano torpe utilizando este ataque base. Recibes todavía las penalizaciones por combatir con dos armas.

Normal: sin esta dote solo puedes realizar un ataque por asalto con la mano torpe (o dos ataques con cada la mano torpe si posees Combate con dos armas mejorado, o tres ataques por asalto con la mano torpe si posees Combate con dos armas mayor).

Especial: un explorador se puede cualificar para esta dote incluso si no ha cogido Ambidextrismo o combate con dos armas, pero sólo puede usarla cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura.

* Esta dote aparece en la sección de dotes no épicas al final de este capítulo.

Combate con múltiples armas perfecto [épica]

Una criatura con tres o más manos puede luchar con un arma en cada una. La criatura puede realizar todos sus ataques con cada arma extra.

Prerrequisito: Des 25, tres o más manos, Lucha con múltiples armas mayor*, Multidextrismo, Lucha con múltiples armas.

Beneficio: puedes realizar tantos ataques con cada arma extra como con tu arma principal, usando el mismo ataque base. Por ejemplo, una criatura armada de cuatro brazos con esta dote y un ataque base de +18/+13/+8/+3 podría hacer cuatro ataques por asalto con su arma principal y cuatro ataques por asalto con cada arma adicional usando este ataque base. Todavía tienes las penalizaciones por luchar con dos armas.

Normal: una criatura sin esta dote solo puede realizar un ataque extra por asalto con cada arma adicional (o dos ataques por asalto con cada arma si posee Combate con múltiples armas, o tres ataques por asalto con cada arma si posee Combate con múltiples armas mayor). Cada ataque después del primero tiene una penalización de –5.

Especial: esta dote reemplaza a la dote Combate con dos armas perfecto para criaturas con más de dos brazos (y funciona igual que esa dote si posees menos de tres brazos).

* Esta dote aparece en la sección de dotes no épicas al final de este capítulo.

Competencia épica [épica]

Obtienes gran habilidad en combate.

Beneficio: ganas un bonificador +1 a todos los ataques.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Conjurar en combate mejorado [épica]

Puedes lanzar conjuros mientras eres amenazado sin temor a ser atacado.

Prerrequisitos: Conjurar en combate, Concentración 25 rangos.

Beneficios: no provocas ataques de oportunidad por lanzar conjuros cuando estás amenazado.

Conjurar en silencio automático [épica]

Puedes conjurar cualquiera de tus conjuros menores en silencio.

Prerrequisitos: Conjurar en silencio, Conocimiento de conjuros 24 rangos, capacidad de lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.º nivel.

Beneficio: puedes lanzar todos los conjuros de 0, 1.er, 2.º y 3.er nivel como conjuros conjurados en silencio, sin utilizar espacios de conjuros más altos.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces. Cada vez que adquieres esta dote, los conjuros de tus próximos tres niveles inferiores pueden ser conjurados en silencio sin ajuste a sus espacios de conjuro. Así, un mago que adquiera esta dote dos veces, podría conjurar en silencio sus conjuros desde el 0 hasta el 6.º nivel sin ajustar sus espacios de conjuros.

Esta dote no incrementa el tiempo de lanzamiento para aquellos conjuros que normalmente se convierten en acciones de asalto completo cuando se lanzan de forma metamágica (incluyendo conjuros de bardo, hechicero, y conjuros lanzados espontáneamente, como los conjuros de *curar* de un clérigo bueno). Sin embargo, ya que los conjuros de bardo no pueden ser mejorados con la dote Conjurar en silencio, no pueden ser afectados por esta dote tampoco.

Conjurar sin moverse mejorado [épica]

Puedes conjurar cualquiera de tus conjuros menores sin gestos.

Prerrequisitos: Conjurar sin moverse, Conocimiento de conjuros 27 rangos, capacidad de lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.º nivel.

Beneficio: puedes lanzar todos los conjuros de 0, 1.er, 2.º y 3.er nivel como conjuros conjurados sin moverte, sin utilizar espacios de conjuros más altos.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces. Cada vez que adquieres esta dote, los conjuros de tus próximos tres niveles inferiores pueden ser conjurados sin moverse sin ajuste a sus espacios de conjuro. Así, un mago que adquiera esta dote dos veces, podría conjurar sin moverse sus conjuros desde el 0 hasta el 6.º nivel sin ajustar sus espacios de conjuros.

Esta dote no incrementa el tiempo de lanzamiento para aquellos conjuros que normalmente se convierten en acciones de asalto completo cuando se lanzan de forma metamágica (incluyendo conjuros de bardo, hechicero, y conjuros lanzados espontáneamente, como los conjuros de *curar* de un clérigo bueno).

Conjuro clandestino [épica]

Elige una aptitud sortílega que poseas o un conjuro que puedas lanzar. Obtienes los beneficios de esta magia cuando sea usada cerca de ti.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 24 rangos, lanzador de conjuros 12.º nivel.

Beneficio: estás sintonizado con la magia que utilizas. Si otro lanzador de conjuros a 300' de ti, utiliza esta magia, ganas inmediatamente sus efectos mágicos como si hubiese sido usada sobre ti por el mismo lanzador.

Debes poseer línea directa de visión con el lanzador de conjuros para ganar el benéfico de la magia sintonizada (aunque no tienes que saber que está el lanzador de conjuros y puedes estar desprevenido). La duración mágica, efectos y demás son determinadas por el nivel del lanzador original.

Especial: puedes ganar esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieres esta dote, se aplica a un conjuro o aptitud sortílega distinta.

Conjuro de familiar [épica]

Tu familiar puede usar uno de tus conjuros como una aptitud sortílega.

Prerrequisito: Int 25 (si tu lanzamiento de conjuros está controlado por tu Inteligencia) o Car 25 (si tu lanzamiento de conjuros está controlado por tu Carisma).

Beneficio: escoge un conjuro que conozcas de 8.º nivel o menor, como *relámpago zigzagueante* o *círculo de muerte*. Tu familiar ahora puede usar ese conjuro una vez al día como una aptitud sortílega, con un nivel de lanzador igual a tu nivel de lanzador. No puedes conferir un conjuro a tu familiar si el conjuro tiene un componente material que cuesta más de 1 po o cueste PX.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Cada vez que obtienes esta dote, puedes conferir a tu familiar una aptitud sortílega diferente o incrementar una vez al día el uso de la misma aptitud sortílega.

Conjuro de oportunidad [épica]

Puedes lanzar conjuros de toque como ataques de oportunidad.

Prerrequisitos: Conjurar en combate, Reflejos de combate, Apresurar conjuro, Conocimiento de conjuros 25 rangos.

Beneficio: cuando se te permita hacer un ataque de oportunidad, puedes realizar (y atacar con él) un conjuro de toque como si fuese tu ataque de oportunidad. Esto provoca también ataques de oportunidad como si hubieses lanzado un conjuro normalmente.

Normal: sin esta dote, solo puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo como ataque de oportunidad.

Conjuro espontáneo [épica]

Selecciona un conjuro que puedas lanzar. Puedes convertir espontáneamente conjuros de este nivel en dicho conjuro.

Prerrequisito: Conocimiento de conjuros 25 rangos, capacidad de lanzar conjuros del máximo nivel en al menos una clase lanzadora de conjuros.

Beneficio: puedes convertir espontáneamente cualquier conjuro preparado del nivel seleccionado, en el conjuro ele-



gido, igual que un clérigo canaliza energía para convertir conjuros en conjuros de *curar*.

Especial: puedes ganar esta dote varias veces. Cada vez que adquieres esta dote, se aplica a un conjuro distinto.

Conjuro múltiple [épica]

Puedes lanzar un conjuro apresurado adicional en un asalto.

Prerrequisitos: Apresurar conjuro, capacidad para lazar conjuros arcanos o divinos de 9.º nivel.

Beneficio: puedes lanzar un conjuro apresurado adicional en un asalto.

Especial: puedes ganar esta dote múltiples veces. Sus efectos se acumulan.

Conjuros penetrantes épicos [épica]

Tus conjuros son tremendamente potentes, salvando la resistencia a conjuros con facilidad.

Prerrequisitos: Conjuros penetrantes mayores*, Conjuros penetrantes.

Beneficio: consigues un bonificador +6 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros de una criatura. Esto se solapa (no se apila) con los bonificadores por Conjuros penetrantes y Conjuros penetrantes mayores.

* Esta dote aparece al final de este capítulo en la sección de dotes no épicas.

Conocimiento de conjuros [épica]

Añade dos conjuros arcanos adicionales a tu repertorio.

Prerrequisito: capacidad de lanzar conjuros del máximo nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos.

Beneficio: aprendes dos nuevos conjuros arcanos de cualquier nivel hasta el máximo nivel que puedas lanzar. Esta dote no te otorga espacios adicionales para conjuros.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces.

Contraoda reactiva [épica]

Puedes usar la contraoda como una reacción a un ataque mágico sónico o basado en el habla.

Prerrequisito: Reflejos de combate, Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo.

Beneficio: puedes empezar una contraoda en cualquier momento, incluso cuando no es tu turno (igual que el mago tiene una acción de contraconjuro preparado), aunque no tienes que preparar una acción para hacerlo. Así, podrías usar la contraoda como una reacción a un ataque mágico sónico o basado en el habla.

No puedes usar la Contraoda reactiva al mismo tiempo que utilizas otra aptitud de música de bardo (aunque puedes detener la otra aptitud de música de bardo para empezar la Contraoda reactiva si lo deseas).

Normal: sin esta dote, solo puedes usar la contraoda en tu turno.

Creación eficaz de objetos [épica]

Selecciona una dote de creación de objetos. Puedes crear objetos mágicos usando esa dote mucho más rápido de lo normal.

Prerrequisitos: una dote de creación de objetos para ser seleccionada, Saber (arcano) 24 rangos, Conocimiento de conjuros 24 rangos.

Beneficio: selecciona una dote de creación de objeto. Crear un objeto mágico usando esa dote requiere un día por cada 10.000 po del precio de mercado, con un mínimo de un día.

Normal: sin esta dote, crear un objeto mágico requiere un día por cada 1.000 po del precio de mercado del objeto.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que adquieres esta dote, se aplica a una dote distinta de creación de objetos.

Crítico arrollador [épica]

Elige un tipo de arma cuerpo a cuerpo, como una espada larga o una gran hacha. Con esa arma realizas más daño en un impacto crítico.

Prerrequisitos: Fue 23, Hendedura, Gran Hendedura, Crítico mejorado (con el arma elegida), Ataque poderoso, Soltura con un arma (con el arma elegida).

Beneficio: cuando utilizas el arma que has seleccionado, realizas +1d6 puntos de daño bonificado en un impacto crítico que tenga éxito. Si el multiplicador por crítico del arma es × 3, añade en su lugar +2d6 puntos de daño bonificado, y si el multiplicador por crítico del arma es × 4, añade en su lugar +3d6 puntos de daño bonificado.

Especial: las criaturas inmunes a los impactos críticos son inmunes a esta dote.

Puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se acumulan, se aplican a un arma diferente cada vez.

Crítico devastador [épica]

Elige un tipo de arma de cuerpo a cuerpo, como una espada larga o una gran hacha Con esa arma eres capaz de matar a cualquier criatura de un solo golpe.

Prerrequisitos: Fue 25, Hendedura, Gran Hendedura, Crítico mejorado (arma que va a ser elegida), Crítico arrollador (arma que va a ser elegida), Ataque poderoso, Soltura con un arma (arma que va a ser elegida).

Beneficio: cuando utilices el arma que has seleccionado, cada vez que logres un impacto crítico el objetivo debe realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 tu nivel de personaje + tu modificador de Fuerza) o morir instantáneamente. Las criaturas inmunes a los impactos críticos no pueden ser afectadas por esta dote.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos no se acumulan. Cada vez que adquieres esta dote, se aplica a un tipo distinto de arma.

Curación rápida [épica]

Curas tus heridas muy rápidamente.

Prerrequisito: Con 25.

Beneficio : ganas curación rápida +3, o la curación rápida que ya poseas se incrementa en 3. Esta dote no se apila con curación rápida otorgada por objetos mágicos o efectos mágicos temporales.

Especial: esta dote se puede escoger varias veces. Sus efectos se apilan.

Daño persistente [épica]

Tus ataques furtivos continúan realizando daño incluso después de tu golpe.

Prerrequisitos: Ataque furtivo +8d6, rasgo de clase lisiar con un impacto.

Beneficio: cada vez que hagas daño con un ataque furtivo, el objetivo recibe daño el siguiente turno también igual a tu bonificador de ataque furtivo.

Defensa móvil [épica]

Puedes ajustar tu posición mientras mantienes una posición defensiva.

Prerrequisitos: Des 15, Esquiva, Movilidad, Ataque elástico, rasgo de clase posición defensiva 5/día.

Beneficio: mientras estás en una posición defensiva, puedes realizar un ajuste de 5' cada asalto sin perder los beneficios de la posición.

Normal: sin esta dote, no puedes moverte mientras mantienes una posición defensiva.

Desgarrar con dos armas [épica]

Puedes desgarrar a tus oponentes cuando combates con dos armas.

Prerrequisitos: Des 15, ataque base +9, Ambidextrismo, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas.

Beneficio: si golpeas a un oponente con un arma en cada mano en el mismo asalto, puedes desgarrar automáticamente a tu oponente. Esto causa un daño adicional igual al daño base del arma más pequeña más 1,5 veces tu modificador de Fuerza. El daño base del arma incluye bonificadores por mejora al daño, si hay alguno. Solo puedes desgarrar una vez por asalto, sin importar cuantos ataques con éxito hayas logrado.

Por ejemplo, mientras manejas una espada larga y una espada corta simultáneamente, si golpeas con la espada larga y la corta en el mismo asalto, podrías automáticamente desgarrar a tu oponente para hacerle 1d6 más 1.5 veces tu modificador de Fuerza en puntos de daño.

Desgarrar con múltiples armas [épica]

Puedes desgarrar oponentes cuando luchas con más de dos miembros.

Prerrequisitos: Des 15, ataque base +9, tres o más manos, Multidextrismo, Combate con múltiples armas.

Beneficio: si golpeas a un oponente con dos o más armas (manejadas con diferentes manos) en el mismo asalto, puedes automáticamente desgarrar a tu oponente. Este daño desgarrador adicional es igual al daño base del arma más pequeña que impacta más 1,5 veces tu modificador de Fuerza. Solo puedes desgarrar una vez por asalto, sin importar cuantos ataques con éxito logres.

Por ejemplo, si manejas tres armas simultáneamente e impactas con dos de las tres armas en el mismo asalto, podrías automáticamente desgarrar a tu oponente realizando el daño apropiado.

Especial: esta dote reemplaza a la dote Desgarrar con dos armas, para criaturas con más de dos brazos.

Desvío excepcional [épica]

Puedes desviar cualquier tipo de ataque a distancia.

Prerrequisitos: Des 21, Sab 19, Desviar flechas, Ataque sin armas mejorado.

Beneficio: puedes desviar ataques a distancia (incluidos conjuros que requieran ataques de toque a distancia) como si fuesen flechas. Si desvías un conjuro, añade el nivel del conjuro a la CD para desviar el ataque.

Desvío infinito [Épica]

Puedes desviar un número infinito de proyectiles.

Prerrequisitos: Des 25, Reflejos de combate, Desviar flechas, Ataque sin armas mejorado.

Beneficio: puedes realizar cualquier número de desvíos cada asalto. Mira la dote Desviar flechas en el *Manual del Jugador*.

Disparo lejano [épica]

Puedes disparar con un arma a distancia a cualquier cosa que puedas ver .

Prerrequisitos: Des 25, Disparo a larga distancia, Disparo a bocajarro, Avistar 20 rangos.

Beneficio: puedes arrojar o disparar un arma a distancia a cualquier blanco en línea de visión, sin penalización por alcance.

Disparo múltiple mejorado [épica]

Puedes disparar incluso más flechas con una sola acción contra un objetivo cercano.

Prerrequisitos: Des 19, taque base +21, Disparo múltiple*, Disparo a bocajarro, Disparo rápido.

Benéficos: como Disparo múltiple, pero el número de flechas que puedes disparar esta limitado solo por tu ataque base (dos flechas, más una flecha por cada 5 puntos de ataque base por encima de +6).

Especial: sin importar el número de flechas que dispares, solo aplicas el daño basado en la precisión (como el daño del ataque furtivo o el de enemigo predilecto del explorador) una vez. Si logras un impacto crítico, solo una de las flechas hace daño crítico (a tu elección); todas las demás hacen daño normal.

Normal: con la dote Disparo múltiple, estás limitado a un máximo de cuatro flechas (cuando tu ataque base sea +16 o mayor).

* Esta dote se presenta en la sección de dotes no épicas al final del presente capítulo.

Dominio adicional [épica]

Tienes acceso a un dominio adicional de conjuros.

Prerrequisitos: Sab 21, capacidad de lanzar conjuros divinos de 9.º nivel.

Beneficio: elige un dominio adicional de la lista de dominios de tu dios. Ahora tienes acceso a los conjuros de ese dominio como a tus conjuros de dominio normales.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces. Cada vez que adquieres la dote, se aplica a un dominio diferente.

Dominio de los muertos vivientes [Épica]

Puedes comandar un número de muertos vivientes mucho mayor de lo normal.

Prerrequisitos: Car 21, aptitud de reprender o comandar muertos vivientes.

Beneficio: puedes comandar tantos DG de muertos vivientes como 10 veces tu nivel.

Dureza épica [épica]

Eres sobrenaturalmente duro.

Beneficio: ganas +20 puntos de vida.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Emanación permanente [épica]

Uno de tus conjuros personales de emanación se vuelve permanente.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 25 rangos, capacidad de lanzar el conjuro que va a ser hecho permanente.

Beneficio: elige uno de tus conjuros cuya área es una emanación de ti, como *detectar magia*. El efecto de este conjuro es permanente (aunque puedes disiparlo o volverlo a empezar como una acción gratis). Los efectos que habitualmente disipan tu conjuro sólo lo anulan durante 2d4 asaltos.

Especial: esta dote puede ser escogida varias veces. Cada vez que la escojas, se aplica a un conjuro distinto para volverlo permanente.

Enemigo predilecto mejorado [épica]

Prerrequisito: cinco o más enemigos predilectos.

Beneficio: añade un bonificador +1 a las pruebas de Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avistar y Supervivencia y a las tiradas de daño contra todos tus enemigos predilectos.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Enjambre de flechas [épica]

Puedes lanzar un auténtico enjambre de flechas a tus oponentes cercanos.

Prerrequisitos: Des 23, disparo a bocajarro, Disparo rápido, Soltura con un arma (tipo de arco utilizado)

Beneficio: como una acción de asalto completo, puedes disparar una flecha a cada oponente dentro de 30', con todo el bonificador de tu ataque base.

Escalador legendario [épica]

Puedes escalar más rápidamente y con más facilidad que una persona normal.

Prerrequisitos: Des 21, Equilibrio 12 rangos, Trepar 24 rangos.

Beneficio: puedes ignorar cualquier penalización a las pruebas realizadas por escalada acelerada u escalada rápida.

Normal: sin esta dote, tienes una penalización de –5 a las pruebas de Trepar cuando intentas cubrir en un asalto tu distancia de escalada a toda velocidad, o una penalización de –20 cuando intentas cubrir el doble de tu distancia de escalada en un asalto.

Espacio para objeto mágico adicional [épica]

Puedes llevar más objetos mágicos.

Beneficio: elige un tipo de objeto mágico que tenga un límite al número de ellos que puedes llevar simultáneamente y ganar sus beneficios, como un anillo o cinturón. Ahora puedes llevar un objeto más de este tipo y obtener también su beneficio.

Normal: sin esta dote, el personaje está limitado a una diadema, sombrero o casco; un par de lentes o gafas; una capa, manto o chubasquero; un amuleto, broche, medallón, collar, escarabeo o presea; un conjunto de armadura; una túnica; un atuendo, vestidura o camisa; un par de brazales o brazaletes; un par de guantes o guanteletes; dos anillos; un cinturón y un par de botas.

Especial: puedes obtener esta dote múltiples veces. Cada vez que adquieras la dote, se aplica a un nuevo tipo de objeto mágico.

Especialización épica con un arma [épica]

Elige un tipo de arma, como una gran hacha. Realizas un daño extraordinario cuando manejas esta arma.

Prerrequisito: Soltura épica con un arma, Soltura con un arma, Especialización con un arma (todas en el arma elegida).

Beneficio: añade un bonificador +4 a todas las tiradas de daño que realices con el arma seleccionada. Si el arma es un

arma a distancia, el daño se aplica sólo si el objetivo está a menos de 30'.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que coges esta dote, se aplica a un tipo de arma diferente.

Esquiva épica [épica]

Eres capaz de esquivar ataques con una agilidad excepcional.

Prerrequisitos: Des 25, Esquivar, Piruetas 30 rangos, evasión mejorada, rasgo de clase posición defensiva.

Beneficio: una vez por asalto, cuando hayas sido golpeado por un oponente que hayas designado como el objetivo de tu esquiva, puedes automáticamente ignorar todo el daño del ataque.

Explosión de energía negativa [divina][épica]

Puedes utilizar tu aptitud de reprender/comandar muertos vivientes para desatar una explosión de energía negativa.

Prerrequisitos. Car 25, aptitud para reprender o comandar muertos vivientes, capacidad para lanzar *infligir heridas críticas*, cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: puedes utilizar un intento de reprender o comandar muertos vivientes para desatar una onda de energía negativa en una explosión de un radio de 60'. Realiza una prueba normal de reprender (o comandar), excepto que la energía negativa afecta a las criaturas vivientes en lugar de a los muertos vivientes. Cualquier criatura que fuera reprendida por este resultado gana un nivel negativo. Cualquier criatura que fuese comandada con esta prueba gana dos niveles negativos. La CD de la TS para quitar esos niveles un día más tarde, es igual a 10 + 1/2 tu nivel efectivo de expulsión + tu modificador por Carisma.

Expulsión planaria [épica]

Puedes expulsar (o reprender) ajenos.

Prerrequisitos: Sab 25, Car 25, aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: puedes expulsar o reprender ajenos como si fueses muertos vivientes. Un ajeno tiene una resistencia efectiva contra expulsión igual a la mitad de su resistencia a conjuros (redondeando hacia abajo).

Si puedes expulsar muertos vivientes, expulsas (o destruyes) a todos los ajenos malignos y reprendes (o comandas) a todos los ajenos que no sean malignos. Si puedes reprender muertos vivientes, reprendes (o comandas) a todos los ajenos malignos y expulsas (o destruyes) a todos los ajenos que no sean malignos.

Fabricar armas y armaduras mágicas épicas [creación de objetos][épica]

Puedes fabricar armas y armaduras mágicas de poder épico.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Saber (arcano) 28 rangos, Conocimiento de conjuros 28 rangos.

Beneficio: puedes fabricar armas y armaduras mágicas que excedan los límites normales para esos objetos (como se indica en la *Guía del* DUNGEON MASTER). Por ejemplo, podrías fabricar una espada con un bonificador de mejora mayor que +5, con un bonificador de mejora efectivo total mayor que +10, o que necesiten conjuros con mayor prerrequisito de nivel que el 9.º.

Mira el Capítulo 4: objetos mágicos épicos para ver ejemplos de armas y armaduras mágicas épicas.

Fabricar bastones épicos [Creación de objetos][épica]

Puedes fabricar bastones mágicos de poder épico.

Prerrequisitos: Fabricar bastones mágicos, Saber (arcano) 35 rangos, Conocimiento de conjuros 35 rangos.

Beneficio: puedes fabricar bastones mágicos que excedan los límites normales para esos objetos (como se indica en la *Guía del* DUNGEON MASTER). Por ejemplo, podrías fabricar un bastón con un bonificador de mejora mayor que +5 o que lance conjuros de más de nivel 9.º.

Mira el Capítulo 4: objetos mágicos épicos para ver ejemplos de bastones mágicos épicos.

EXPULSIÓN PLANARIA: UNA ALTERNATIVA [ÉPICA]

Como se ha dicho, la dote de expulsión planaria fuerza el eje de la alineación bien-mal. Sin embargo, hay dos versiones alternativas de esta dote que permiten que funcione de manera distinta.

Si tu campaña fuerza el eje de la alineación ley-caos, puedes permitir a un personaje seleccionar una versión legal o caótica de esta dote. Una versión legal podría expulsar (o destruir) a todos los ajenos caóticos y reprender (o comandar) a todos los ajenos legales, mientras que la versión caótica podría expulsar (o destruir) a todos los ajenos legales y reprender (o comandar) a todos los ajenos caóticos. El personaje debe ser del alineamiento escogido (debes ser legal si escoges la versión legal de esta dote, o caótico si has escogido la versión caótica).

Una segunda alternativa es decir que cualquiera que utiliza esta dote, expulsa (o destruye) a todos los ajenos que tienen al menos un componente de alineamiento opuesto a uno de los componentes de tu alineamiento (bien contra mal, ley contra caos) y reprende(o comanda) a todos los ajenos que no tiene un componente de alineamiento opuesto a los tuyos. A efectos de esta versión de la dote, neutral no es opuesto a ninguno de los componentes de las alineaciones, por lo que puedes pedir que un personaje neutral verdadero seleccione uno de los cuatro componentes de alineamiento que serán tratados como parte de su alineamiento a efectos de esta dote (igualmente que el clérigo legal neutral, neutral o caótico neutral debe decidir si expulsa o reprende muertos vivientes).

Por ejemplo, un clérigo legal bueno usando la segunda versión alternativa de esta dote, podría expulsar (o destruir) a todos los ajenos que tuviesen "caótico" o "malvado" en su alineamiento (CB, CN, CM, NM, LM) y reprendería (o comandaría) a todos los ajenos que no tuviesen "caótico" o "malvado" en su alineamiento (LB, NB, LN, N). Un clérigo neutral caótico usando esta versión de la dote podría expulsar (o destruir) a todos los ajenos que tuviesen "legal" en su alineamiento (LB, LN, LM) y podría reprender (o comandar) a todos los ajenos que no tuviesen "legal" en su alineamiento (NB, N, NM, CB, CN, CM). Un clérigo neutral podría reprender (o comandar) a todos los ajenos (a no ser que el DM pida que se elija un componente de alineamiento, en cuyo caso podría ser tratado como si fuese LN, NB, o NM a efectos de esta dote).

Fabricar cetros épicos [creación de objetos][épica]

Puedes fabricar cetros mágicos de poder épico.

Prerrequisitos: Fabricar cetros mágicos, Saber (arcano) 32 rangos, Conocimiento de conjuros 32 rangos.

Beneficio: puedes fabricar cetros mágicos que excedan los límites normales para esos objetos (como se indica en la *Guía del* DUNGEON MASTER). Por ejemplo, podrías fabricar un cetro con un bonificador de mejora mayor que +5 o un cetro que necesite conjuros con mayor prerrequisito de nivel que el 9.º.

Mira el Capítulo 4: objetos mágicos épicos para ver ejemplos de cetros mágicos épicos.

Fabricar objetos maravillosos épicos [creación de objetos][épica]

Puedes fabricar objetos maravillosos de poder épico.

Prerrequisitos: Fabricar objetos maravillosos, Saber (arcano) 26 rangos, Conocimiento de conjuros 26 rangos.

Beneficio: puedes fabricar objetos maravillosos que excedan los límites normales para esos objetos (como se indica en la *Guía del* DUNGEON MASTER). Por ejemplo, podrías fabricar una *capa de carisma* con un bonificador de mejora mayor que +5 o que necesite conjuros con mayor prerrequisito de nivel que el 9.º.

Mira el Capítulo 4: objetos mágicos épicos para ver ejemplos de objetos maravillosos épicos.

Flecha de muerte mejorada [épica]

Prerrequisitos: Des 19, Sab 19, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, rasgo de clase flecha de muerte.

Beneficio: añade +2 a la CD de tu flecha de muerte. Esta dote se puede coger varias veces. Sus efectos se acumulan.

Forjar anillo épico [creación de objetos][épica]

Puedes fabricar anillos mágicos de poder épico.

Prerrequisitos: Forjar anillo, Saber (arcano) 35 rangos, Conocimiento de conjuros 35 rangos.

Beneficio: puedes fabricar anillos mágicos que excedan los límites normales para esos objetos (como se indica en la *Guía del* DUNGEON MASTER). Por ejemplo, podrías fabricar un *anillo de protección* con un bonificador de mejora mayor que +5 o que lance conjuros de más de nivel 9.º.

Mira el Capítulo 4: objetos mágicos épicos para ver ejemplos de anillos mágicos épicos.

Forma salvaje Colosal [salvaje][épica]

Puedes adoptar la *forma salvaje* de animales de tamaño Colosal.

Prerrequisitos: la aptitud de adoptar la *forma salvaje* de una criatura de tamaño Gargantuesco.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de *forma salvaje* para tomar la forma de un animal Colosal.

Normal: sin esta dote, no puedes adoptar la *forma salvaje* de un animal mayor que el tamaño Enorme.

Forma salvaje de bestia [salvaje][épica]

Puedes adoptar la *forma salvaje* de una bestia.

Prerrequisitos: Saber (naturaleza) 24 rangos, *forma salvaje* 6/día.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de *forma salvaje* para tomar la forma de una bestia. La limitación de tamaño es la misma que tu limitación de tamaño animal. Obtienes las aptitudes extraordinarias de la bestia cuya forma has tomado.

Forma salvaje de bestia mágica[salvaje][épica]

Puedes adoptar la *forma salvaje* de una bestia mágica.

Prerrequisitos: Sab 25, *forma salvaje* bestial, Saber (naturaleza) 27 rangos, *forma salvaje* 6/día.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud normal de *forma salvaje* para adoptar la forma de una bestia mágica. La limitación de tamaño es la misma que tu limitación de tamaño animal. Ganas todas las aptitudes sobrenaturales de la bestia mágica cuya forma asumes.

Forma salvaje de dragón [salvaje][épica]

Puedes adoptar la *forma salvaje* de un dragón.

Prerrequisitos: Sab 30, *Forma salvaje de* bestia, Saber (naturaleza) 30 rangos, *forma salvaje* 6/día.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de *forma salvaje* para tomar la forma de un dragón (negro, azul, verde, rojo, blanco, oropel, bronce, cobre, dorado o argénteo). La limitación de tamaño es la misma que tus limitaciones para tamaño animal. Ganas todas las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales del dragón cuya forma asumes.

Forma salvaje de planta [salvaje][épica]

Puedes adoptar la *forma salvaje* de una planta.

Prerrequisitos: *Forma salvaje* de bestia, Saber (naturaleza) 24 rangos, *forma salvaje* 6/día.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de *forma salvaje* para tomar la forma de una planta. La limitación de tamaño es la misma que tu limitación de tamaño animal.

Forma salvaje de sabandija [salvaje][épica]

Puedes adoptar la *forma salvaje* de sabandijas.

Prerrequisitos: *Forma salvaje* de bestia, Saber (naturaleza) 24 rangos, *forma salvaje* 6/día.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de *forma salvaje* para tomar la forma de una sabandija. La limitación de tamaño es la misma que tu limitación de tamaño animal.

Forma salvaje Diminuta [salvaje][épica]

Puedes adoptar la *forma salvaje* de animales de tamaño Diminuto.

Prerrequisitos: la aptitud de adoptar la *forma salvaje* de una criatura de tamaño Enorme.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de *forma salvaje* para tomar la forma de un animal Diminuto.

Normal: sin esta dote, no puedes adoptar la *forma salvaje* de un animal menor que el tamaño Menudo.

Forma salvaje elemental mejorada [salvaje][épica]

Puedes adoptar la forma de una mayor variedad de elementales que lo habitual.

Prerrequisitos: Sab 25, aptitud de adoptar la *forma salvaje* de un elemental.

Beneficio: tu aptitud de adoptar la *forma salvaje* de un elemental se amplia para incluir a todas las criaturas elementales (no solo elementales de aire, fuego, tierra y agua) de cual-



quier tamaño que puedas tener cuando te conviertes en la *forma salvaje* de un animal. Por ejemplo, si habitualmente eres capaz de usar *forma salvaje* para convertirte en un animal de tamaño Enorme, ahora puedes adoptar la *forma salvaje* de una criatura elemental Enorme. Obtienes todas las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales de la criatura cuya forma asumes.

Normal: sin esta dote, solo puedes adoptar la *forma salvaje* de tamaño Pequeño, Mediano o Grande, de elementales de aire, fuego, tierra y agua.

Forma salvaje Gargantuesca [Salvaje][épica]

Puedes adoptar la *forma salvaje* de animales de tamaño Gargantuesco.

Prerrequisitos: la aptitud de adoptar la *forma salvaje* de una criatura de tamaño Enorme.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de *forma salvaje* para tomar la forma de un animal Gargantuesco.

Normal: sin esta dote, no puedes adoptar la *forma salvaje* de un animal mayor que el tamaño Enorme.

Forma salvaje Minúscula [Salvaje][épica]

Puedes adoptar la *forma salvaje* de animales de tamaño Minúsculo.

Prerrequisitos: la aptitud de adoptar la *forma salvaje* de una criatura de tamaño Diminuto.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de *forma salvaje* para to mar la forma de un animal Minúsculo.

Normal: sin esta dote, no puedes adoptar la *forma salvaje* de un animal más pequeño que el tamaño Menudo.

Fortaleza épica [épica]

Tienes una fortaleza tremendamente alta.

Beneficio: ganas un bonificador +4 a todas las TS de Fortaleza.

Fortaleza habilidosa [épica]

Eres capaz de resistir ataques físicos con una agilidad extraordinaria.

Prerrequisitos: Des 25, rasgo de clase mente escurridiza.

Beneficio: una vez por asalto, cuando seas objetivo de un efecto que requiera una TS de Fortaleza, puedes hacer una TS de Reflejos en su lugar para evitar el efecto (evasión no se aplica).

Golpe afilado [épica]

Tus ataques sin armas se vuelven afilados como espadas.

Prerrequisitos: Fue 23, Sab 23, Crítico mejorado (Impacto sin armas), impacto ki +3.

Beneficio: tu impacto sin armas se considera como un arma de corte afilada (y, por tanto, amenaza crítico con un 19-20). A discreción tuya, cualquier ataque sin armas puede realizar daño contundente en su lugar, pero pierde la cualidad de afilado. Esta aptitud no se apila con efectos similares (por ejemplo, si algún otro efecto ha otorgado a tus ataques sin armas la aptitud especial de afilado).

Golpe aplastante [épica]

Puedes hacer pedazos objetos con tus ataques sin armas.

Prerrequisitos: Soltura épica con un arma (impacto sin armas), Soltura con un arma (impacto sin armas), Concentración 25 rangos, impacto ki +3.

Beneficio: cuando utilizas el impacto sin armas para romper un objeto por la fuerza bruta (en lugar de ocasionarle el daño normal), realiza una prueba de Concentración en lugar de una prueba de Fuerza. La CD para romper sigue siendo la misma. Utilizar Golpe aplastante es una acción de asalto completo que provoca ataque de oportunidad. No puedes utilizar Golpe aplastante para escapar de ataduras (a no ser que estés atado de manera que puedas golpear con un impacto sin armas a tus ataduras, como cuando estás atado a una larga cadena).

Golpe espectral [épica]

Puedes golpear a criaturas incorpóreas como si fuesen sólidas.

Prerrequisitos: Sab 19, aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Benéfico: tus ataques hacen daño normal contra criaturas incorpóreas.

Normal: sin esta dote, incluso los ataques que pueden dañar a criaturas incorpóreas tiene un 50% de no realizar daño.

Golpe íntegro [épica]

Tus golpes sin armas son particularmente dañinos para las criaturas caóticas.

Prerrequisitos: Sab 19, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, cualquier alineamiento legal.

Beneficio: tu ataque sin armas es considerado un arma legal (realiza +2d6 puntos de daño contra criaturas de alineamiento caótico). Esta aptitud no se apila con efectos similares (por ejemplo, si algún otro efecto te ha otorgado la aptitud legal a tu ataque sin armas).

Golpe sacrílego [épica]

Tus ataques causan un gran daño a las criaturas buenas.

Prerrequisitos: rasgo de clase castigar el mal, cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: cualquier arma que manejas es considerada un arma sacrílega (causa +2d6 puntos de daño contra criaturas de alineamiento bueno). Esta aptitud no se apila con otras aptitudes similares (por ejemplo, si el arma ya era un arma sacrílega).

Golpe sagrado [épica]

Tus ataques causan gran daño a las criaturas malignas.

Prerrequisitos: rasgo de clase castigar el mal, cualquier alineamiento bueno.

Beneficio: cualquier arma que manejes es considerada un arma sagrada (causa +2d6 puntos de daño contra criaturas de alineamiento malvado). Esta aptitud no se acumula con aptitudes similares (como por ejemplo, si el arma ya es un arma sagrada). Además, el arma se considera bendecida, lo que significa que tiene efectos especiales sobre ciertas criaturas.

Golpe vorpalino [épica]

Tus ataques sin armas pueden decapitar a tus oponentes.

Prerrequisitos: Fue 25, Sab 25, Crítico mejorado (combate sin armas), Combate sin armas mejorado, Golpe afilado, Puñetazo aturdidor, impacto ki +3.

Beneficio: tu combate sin armas se considera un arma cortante vorpalina a tu elección, cualquier combate sin armas puede realizar daño contundente en su lugar, pero pierde la cualidad vorpalina. Esta aptitud no se apila con aptitudes similares (por ejemplo, si algún otro efecto le hubiera conferido a tu combate sin armas la cualidad vorpalina).

Gran Carisma [épica]

Tus poderes de persuasión y liderazgo son mayores de lo normal.

Beneficio: tu Carisma se incrementa en 1 punto.

Especial: puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Gran castigo [épica]

Tus ataques de castigar son mucho más poderosos de lo normal.

Prerrequisitos: Car 25, aptitud de castigar (del rasgo de clase o el poder de domino otorgado).

Beneficio: cuando realices un ataque de castigar con éxito, añade dos veces el nivel apropiado de daño (en lugar de sólo tu nivel).

Especial: puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos se apilan. Recuerda que dos duplicaciones equivalen a una triplicación, y así sucesivamente.

Gran Constitución [épica]

Tus salud y resistencia son mayores de lo normal.

Beneficio: tu Constitución se incrementa en 1 punto.

Especial: puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Gran Destreza [épica]

Tu agilidad y coordinación son mayores de lo normal.

Beneficio: tu Destreza se incrementa en 1 punto.

Especial: puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Gran Fuerza [épica]

Tu fuerza y poder físico son mayores de lo normal.

Beneficio: tu Fuerza se incrementa en 1 punto.

Especial: puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Gran Inteligencia [épica]

Tus poderes de razonamiento y aprendizaje son mayores de lo normal.

Beneficio: tu Inteligencia se incrementa en 1 punto.

Especial: puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Gran Sabiduría [épica]

Tu fuerza de voluntad e intuición son mayores de lo normal.

Beneficio: tu Sabiduría se incrementa en 1 punto.

Especial: puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Ignorar componente material [épica]

No necesitas utilizar ningún componente material al lanzar tus conjuros.

Prerrequisitos: Abstención de materiales*, Conocimiento de conjuros 25 rangos, capacidad de lanzar conjuros arcanos o divinos de 9.º nivel.

Beneficio: puedes lanzar tus conjuros sin ningún componente material. Esta dote no afecta el necesitar un foco o foco divino.

* Esta dote aparece en la sección de dotes no épicas al final de este capítulo.

Impacto ki mejorado [épica]

Puedes golpear a oponentes que tengan una gran reducción al daño.

Prerrequisitos: Sab 21, impacto ki +3.

Beneficio: añade +1 al bonificador de mejora de tus ataques sin armas.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Iniciativa superior [épica]

Puedes reaccionar incluso más rápido de lo normal en un combate.

Prerrequisito: Iniciativa mejorada.

Beneficio: ganas un bonificador +8 a las pruebas de iniciativa. Este bonificador se solapa (no se apila) con el bonificador de Iniciativa mejorada.

Inscribir rollo de pergamino épico [creación de objetos][épica]

Puedes inscribir pergaminos de gran poder.

Prerrequisitos: Inscribir rollo de pergamino, Conocimiento de conjuros 24 rangos, Saber (arcano) 24 rangos.

Beneficio: puedes fabricar rollos de pergamino que excedan los límites normales para esos objetos (como se indica en la *Guía del* DUNGEON MASTER). Por ejemplo, podrías fabricar un pergamino con un conjuro mayor que 9.º nivel o un pergamino que tenga un nivel de lanzador mayor del 20.º nivel.

Incluso esta dote no te permite inscribir un rollo de pergamino con un conjuro épico (ver el Capítulo 2: conjuros épicos). Esa magia desafía el poder de la palabra escrita y no puede ser inscrita en forma de pergamino.

Mira el Capítulo 4: objetos mágicos épicos para ver ejemplos de rollos de pergamino épicos.

Inspiración de grupo [épica]

Puedes inspirar una gran aptitud o grandeza en más de un aliado simultáneamente.

Prerrequisito: Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo.

Beneficio: el número de aliados que puedes afectar con tu aptitud de música de bardo inspirar gran aptitud o inspirar grandeza se dobla. Cuando inspires gran aptitud a múltiples aliados, puedes elegir diferentes habilidades para inspirar a aliados distintos.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan. Recuerda que dos duplicaciones equivalen a una triplicación, y así sucesivamente.

Inspiración épica [épica]

Tu música de bardo proporciona una inspiración mayor de la normalmente posible.

Prerrequisito: Car 25, Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo.

Beneficio: todos los bonificadores otorgados por la inspiración de tu aptitud música de bardo son doblados. Por ejemplo, tu aptitud de inspirar valor ahora otorga un bonificador de moral +4 a las TS contra los efectos de *hechizar* y *miedo*, y un bonificador de moral +2 a las tiradas de ataque y daño; tu *inspirar gran aptitud* ahora otorga un bonificador de capacidad +4 a tus pruebas de habilidad; y tu aptitud de *inspirar grandeza* ahora otorga +4d10 Dados de Golpe, un bonificador de capacidad +4 al ataque, y un bonificador de capacidad +2 a las TS de Fortaleza.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote múltiples veces. Sus efectos se acumulan. Recuerda que dos duplicaciones equivalen a una triplicación, y así sucesivamente.

Inspiración lejana [épica]

Puedes usar tu música de bardo a mayor distancia de la normal.

Prerrequisito: rasgo de clase música de bardo, Interpretar 25 rangos.

Beneficio: dobla el alcance de cualquier aptitud de música de bardo que posea alcance. Por ejemplo, puedes usar contraoda para proteger a criaturas a 60' de ti (en lugar de 30'); puedes fascinar a una criatura hasta 180'; puedes inspirar gran aptitud o grandeza en un aliado hasta 60' si la criatura debe escuchar al bardo para ser afectada por la aptitud, este requisito no cambia sin importar el alcance ampliado que tenga la aptitud del bardo).

Especial: un personaje puede adquirir esta dote múltiples veces. Sus efectos se acumulan. Recuerda que dos duplicaciones equivalen a una triplicación, y así sucesivamente.

Inspiración perdurable [épica]

Tus canciones continúan inspirando a los aliados largo tiempo después de que tus palabras se desvanezcan.

Prerrequisitos: Interpretar 25 rangos, rasgo de clase música de bardo.

Beneficio: los efectos de tus aptitudes de inspiración de música de bardo duran 10 veces más tiempo de lo normal después de que hayas parado de cantar. Esta dote no tiene efecto sobre aptitudes de inspiración que no posean duración después de haber parado de cantar (como inspirar gran aptitud).

Inspiración rápida [épica]

Puedes inspirar a tus aliados con tu música de bardo más rápidamente de lo habitual.

Prerrequisito: Interpretar 25 rangos, rasgo de clase música de bardo.

Beneficio: puedes usar cualquiera de tus aptitudes de inspiración de música de bardo como una acción estándar. La inspiración tiene efecto inmediatamente después de que concluyas la acción.

Inspirar excelencia [épica]

Puedes mejorar las características de tus camaradas con tu interpretación.

Prerrequisitos: Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo.

Beneficio : puedes usar canciones o poemas para otorgar un bonificador a la puntuación de una característica de tus aliados. Para ser afectado, un aliado debe escuchar al bardo cantar durante 1 asalto completo. El efecto dura mientras el bardo sigue cantando y durante 5 asaltos después de que el bardo deje de cantar (o 5 asaltos después de que el aliado deje de oír al bardo). Mientras esta cantando, el bardo puede luchar pero no lanzar conjuros, activar objetos mágicos de finalización de conjuro (como pergaminos), o activar objetos mágicos con palabra de mando (como varitas).

Cada aliado inspirado gana un bonificador de capacidad +4 a la puntuación de la misma característica, la cual debes elegir antes de empezar la inspiración. Por ejemplo, podrías otorgar a todos tus aliados un bonificador a la Fuerza, o a todos un bonificador a la Constitución, pero no dar a algunos aliados un bonificador a Fuerza y a otros uno a Constitución con la misma interpretación.

Inspirar excelencia es una aptitud sobrenatural enajenadora.

Especial: esta dote se considera una aptitud de inspiración de música de bardo a efectos de dotes que afecten a esas aptitudes.

ntensificar conjuro mejorado [épica]

Puedes lanzar un conjuro a cualquier nivel por encima del suyo.

Prerrequisitos: Intensificar conjuro, Conocimiento de conjuros 20 rangos.

Beneficio: como Intensificar conjuro, pero no hay límite al nivel que puedes intensificar el conjuro.

Normal: sin esta dote, solo puedes intensificar un conjuro hasta el máximo de 9.° nivel.

inete legendario [épica]

Puedes cabalgar cualquier montura sin penalización (incluso sin silla) y controlar cualquier montura en combate.

Prerrequisito: Montar 24 rangos.

Beneficio: no sufres una reducción de rangos cuando cabalgas una montura extraña. No recibes penalizaciones a las pruebas de Montar cuando cabalgues una montura sin silla (a pelo). Nunca necesitas una prueba de Montar para controlar una montura en combate (e incluso controlar una montura no entrenada en combate no requiere una acción).

Normal: sin esta dote, tu rango es reducido en 2 o 5 cuando montas una montura con la que no estas familiarizado, recibes una penalización de –5 cuando montas a pelo, y debes realizar una prueba de Montar para controlar a una montura en combate (y controlar un caballo ligero, pony o caballo pesado en combate requiere una acción equivalente a moverse).

anzamiento épico de conjuros [épica]

Puedes crear y lanzar conjuros que sobrepasan a los más poderosos conjuros que existen.

Prerrequisito: Conocimiento de conjuros 24 rangos, Saber (arcano) 24 rangos, capacidad para lanzar conjuros arcanos de 9.° nivel, o Conocimiento de conjuros 24 rangos, Saber (religión) 24 rangos, capacidad para lanzar conjuros divinos de 9.° nivel o Conocimiento de conjuros 24 rangos, Saber (naturaleza) 24 rangos, capacidad para lanzar conjuros divinos de 9.° nivel.

Beneficio: como desarrollar y lanzar conjuros épicos, tal y como se detalla en el Capítulo 2: conjuros épicos.

Si eres un lanzador de conjuros arcano, puedes lanzar un número de conjuros épicos al día igual a tus rangos en Saber (arcano) divididos por 10. Si eres un lanzador de conjuros divino, puedes lanzar un número de conjuros épicos al día igual a tus rangos en Saber (religión) divididos por 10.

Especial: si cumples más de alguno de los prerrequisitos, el límite en el numero de conjuros que puedes lanzar al día es acumulativo. Por ejemplo, si eres un mago/clérigo, puedes lanzar un número de conjuros épicos arcanos igual a tus rangos en Saber (arcano) divididos por 10, y un número de conjuros épicos divinos igual a tus rangos en Saber (religión) divididos por 10.

Lanzamiento mejorado basado en el alineamiento [épica]

Tus conjuros de un determinado alineamiento son más poderosos de lo normal.

Prerrequisitos: acceso al dominio de Caos, Mal, Bien o Ley, el alineamiento debe coincidir con el dominio elegido, capacidad de lanzar conjuros divinos de 9.° nivel.

Beneficio: selecciona un alineamiento basado en un dominio (Caos, Mal , Bien o Ley) al cual tengas acceso. Lanzas los conjuros con ese alineamiento como descriptor con +3 niveles de lanzador.

Especial: este beneficio sustituye (no se apila) a los poderes otorgados por los dominios de Caos, Mal, Bien o Ley. Puedes seleccionar esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieres esta dote, se aplica a un domino basado en el alineamiento diferente al que tengas acceso.

Liderazgo épico [Épico]

Atraes a seguidores y allegados más poderosos de lo que normalmente es posible.

Prerrequisitos: Car 25, Liderazgo, puntuación en Liderazgo 25.

Beneficio: Atraes a un allegado o seguidor como se muestra en la Tabla 1–33: liderazgo épico.

Normal: sin esta dote, debes utilizar la Tabla 2–25: liderazgo de la *Guía del* DUNGEON MASTER para determinar tus allegados y seguidores.

Luchador legendario [épica]

Eres excepcionalmente hábil en la lucha cuerpo a cuerpo.

Prerrequisito: Fue 21, Des 21, Impacto sin armas mejorado, Escapismo 15 rangos.

Beneficio: ganas un bonificador +10 a todas las pruebas de presa.

Especial: un monje puede cualificarse para esta dote sin tener la dote Impacto sin armas mejorado.

Maestro de la varita [épica]

Puedes activar una varita sin utilizar una carga.

Prerrequisito: Fabricar varita, Conocimiento de conjuros 15 rangos.

Beneficio: cuando activas un varita puedes utilizas un espacio para conjuro en lugar de una carga. El espacio para conjuro debe ser uno que no hayas utilizado ese día, aunque puedes perder un conjuro preparado para emular la carga de una varita (no puedes perder conjuros preparados de tu escuela especialista, si los tienes). El espacio de conjuro debe ser de igual o mayor nivel que el conjuro almacenado en la varita, incluyendo cualquier mejora de Metamagia.

Por ejemplo, si *rayo relampagueante* está en la lista de tu clase y encuentras una *varita de rayo relampagueante* con tres cargas, puedes gastar un espacio de conjuro sin utilizar en lugar de las cargas, alargando la vida de la varita.

Maestro del bastón [épica]

Puedes activar un bastón sin utilizar una carga.

Prerrequisito: Fabricar bastón, Conocimiento de conjuros 15 rangos.

Beneficio: cuando activas un bastón puedes utilizas un espacio para conjuro en lugar de una carga. El espacio para conjuro debe ser uno que no hayas utilizado ese día, aunque puedes perder un conjuro preparado para emular la carga de un bastón (no puedes perder conjuros preparados de tu escuela especialista, si los tienes). El espacio de conjuro debe ser de igual o mayor nivel que el conjuro almacenado en el bastón, incluyendo cualquier mejora de Metamagia. No puedes emular una carga para una función de un bastón que no coincida con un conjuro específico.

Por ejemplo, puedes querer salvar las cargas de tu *bastón de poder* por que no deseas meterte en el lío de fabricar otro bastón cuando se le agoten las cargas, y también por que te permite más opciones – puedes memorizar conjuros más útiles confiando en el poder ofensivo del bastón si el conflicto se presenta. Puedes usar esta dote gastando un espacio de conjuro de 3.er nivel para activar un *rayo relampagueante* del bastón, pero no puedes usar esta dote para emular una carga usada que duplica el daño cuerpo a cuerpo del bastón (ya que este poder no concuerda con ningún conjuro específico).

Magia persistente [épica]

Elige uno de tus conjuros o aptitudes sortílegas. Esa magia no puede ser disipada, sólo suprimida.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 15 rangos.

Beneficio: elige uno de los conjuros que conoces o una aptitud sortílega que poseas, como *invisibilidad mejorada* o *piel pétrea*. Cuando la forma elegida de magia pudiera acabar debido a un efecto de *disipar*, en lugar de ello la magia solo es suprimida durante 1d4 asaltos. La magia sigue acabando cuando su duración termina, pero los asaltos que esté suprimida no cuentan para su duración.

Puedes suprimir tus propios conjuros o aptitudes sortílegas (si suprimibles) o disipar tu propia magia persistente con normalidad.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que la adquieres se aplica a un conjuro diferente o aptitud sortílega distinta.

Manifestación mejorada [épica]

Puedes manifestar poderes psiónicos más poderosos que los límites normales de manifestación.

Prerrequisito: capacidad de manifestar poderes del nivel máximo habitual en al menos una clase psiónica.

Beneficio: cuando eliges esta dote, el límite del coste de puntos de poder de tu metapsiónica se incrementa en +2. Por ejemplo, si seleccionas esta dote a 21.er nivel, puedes usar dotes metapsiónicas junto con otros poderes y de este modo podrías gastar hasta un total de 22 puntos de poder en un solo poder. Sin embargo, para poder manifestar el poder, la puntuación de tu habilidad clave debe ser igual o superior al coste total de puntos de poder menos 2.

Esta dote no otorga la aptitud de manifestación psiónica a una clase que no posee la aptitud psiónica. Puedes usar esta dote como miembro de una clase en la cual ya puedas manifestar poderes del máximo nivel normal. Por ejemplo, un guerrero psíquico de 5.º nivel/psiónico de 22.º nivel no podría avanzar su límite de coste de puntos de poder de guerrero psíquico porque no puede manifestar poderes del nivel máximo normal para un guerrero psíquico. Pero podría avanzar su límite de coste de puntos de poder para sus poderes psiónicos.

Normal: sin esta dote, un poder alterado por dotes metapsiónicas no puede costar más puntos de poder que el nivel de manifestación menos 1 (mínimo 1).

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Cada vez que se adquiere esta dote, tu límite de coste de puntos de poder se incrementa en un +2 adicional.

El *Manual de psiónica* contiene información acerca de cómo crear y jugar personajes psiónicos.

Mejorar conjuro [Metamagia][épica]

Puedes incrementar el límite de poder de tus conjuros que realizan daño.

Prerrequisitos: Maximizar conjuro.

Beneficio: el tope de daño para tus conjuros se incrementa en 10 dados (para conjuros que realizan un número de dados de daño igual a tu nivel de lanzador, como una *bola de fuego*) o en 5 dados de daño (para conjuros que hagan la mitad de tu nivel en dados de daño, como *luz abrasadora*). Un conjuro mejorado utiliza un espacio para conjuros cuatro niveles mayores que el nivel actual del conjuro. Por ejemplo, una *bola de fuego* mejorada tiene un tope de daño de 20d6 (en lugar de 10d6). Una *luz abrasadora* mejorada, tiene un tope de daño de 10d8 (en vez de 5d8).

Esta dote no tiene efecto en conjuros que no realicen específicamente un número de dados de daño igual a tu nivel o a la mitad de tu nivel, incluso si el efecto del conjuro depende en gran medida de tu nivel. Por esto, no tiene efecto en *proyectil mágico* (incluso aunque tu nivel indique cuántos proyectiles disparas), *flecha ácida de Melf* (incluso aunque tu nivel indica cuantos asaltos hace daño el ácido), o *flamear* (incluso aunque añades tu nivel al daño base de 1d4 realizado).

Normal: sin esta dote, usa los topes de daño indicados en la descripción del conjuro.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces. Cada vez que seleccionas esta dote, el tope de daño aumenta en 10 dados o 5 dados, según sea adecuado al conjuro, y el conjuro mejorado ocupa un espacio de conjuro cuatro niveles mayor (así, una *bola de fuego* mejorada doblemente sería un conjuro de 11.º nivel).

Metamagia mejorada [épica]

Puedes lanzar conjuros usando dotes de Metamagia más fácilmente de lo habitual.



Prerrequisitos: cuatro dotes metamágicas, Conocimiento de conjuros 30 rangos.

Beneficio: el modificador de espacio para conjuros de todas tus dotes metamágicas se reduce en un nivel, hasta un mínimo de +1. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro acelerado como un conjuro tres niveles mayor en lugar de cuatro niveles mayor.

Esta dote no tiene efecto sobre dotes de Metamagia cuyo modificador a espacio de conjuros es +1 o menos.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan, aunque no puedes reducir el modificador a espacio de conjuros de ninguna dote de Metamagia a menos de +1.

Muerte de los enemigos [épica]

Puedes exterminar instantáneamente a tus enemigos predilectos con un solo golpe.

Prerrequisitos: Perdición de los enemigos, Supervivencia 30 rangos, cinco o más enemigos predilectos (como el rasgo de clase del explorador).

Beneficio: cada vez que consigas un crítico contra uno de tus enemigos predilectos, este debe realizar una TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 tu nivel de clase + tu modificador de Sabiduría) o morirá al instante.

Especial: las criaturas inmunes a los impactos críticos no pueden ser afectadas por esta dote.

Música de los dioses [épica]

Puedes utilizar tu música de bardo para influenciar a criaturas inmunes a los efectos enajenantes.

Prerrequisitos: Car 25, Interpretar 30 rangos, rasgo de clase música de bardo.

Beneficio: tu música de bardo puede afectar incluso a aquellos que normalmente son inmunes a los efectos enajenadores. No obstante, esas criaturas obtiene un bonificador +10 a sus TS de Voluntad para resistir dichos efectos.

Ocultarse [épica]

Cuando estás en combate, tu figura se vuelve borrosa e indistinguible, haciendo más difícil que te impacte un golpe.

Prerrequisitos: Des 30, Esconderse 30 rangos, Piruetas 30 rangos, evasión mejorada.

Beneficio: los ataques contra ti poseen un 10% de fallar (el equivalente de un cuarto de cobertura). Pierdes este beneficio cuando pierdas tu bonificador por Destreza a la CA.

Especial: esta dote puede ser elegida varias veces. Cada vez que es escogida, el porcentaje de fallar se incrementa en un 10%, hasta un máximo de 50% una vez hayas cogido esta dote cinco veces.

Penetrar reducción al daño [épica]

Puedes evitar la reducción al daño de una criatura.

Beneficio: tus ataques son realizados como si tuvieses un +2 adicional a su bonificador de mejora habitual. Por ejemplo, cuando atacas a una criatura con reducción al daño 35/+3, sólo necesitas un arma +1 para evitar la reducción al daño.

Especial: esta dote no otorga un bonificador de mejora, solo simula uno con el propósito de penetrar la reducción al daño de un oponente.

El bonificador concedido por Penetrar reducción al daño se apila con el bonificador otorgado por el Impacto ki.

Percibir trampas [épica]

Puedes percibir las trampas cercanas incluso si no las estás buscando.

Prerrequisitos: Buscar 25 rangos, Avistar 25 rangos, aptitud de encontrar trampas como un pícaro.

Beneficio: si pasas a 5' de una trampa, tienes derecho a una prueba de Buscar como si la estuvieses buscando activamente.

Perdición de los enemigos [épica]

Tus ataques causan un gran daño a tus enemigos predilectos.

Prerrequisitos: Supervivencia 24 rangos, cinco o más enemigos predilectos (como el rasgo de clase del explorador).

Beneficio: cualquier arma que manejes contra uno de tus enemigos predilectos se considerará como un arma de azote de ese tipo de criatura (esto es, su bonificador de mejora se incrementa en +2 y causa +2d6 puntos de daño). Esta aptitud no se apila con aptitudes similares (por ejemplo, si el arma ya es un arma de azote).

Piel blindada [épica]

Tu piel se vuelve como una armadura.

Beneficio: ganas un bonificador de armadura natural +2 a la CA, o tu bonificador de armadura natural aumenta en 2. Esta dote no se apila con ningún bonificador a armadura natural otorgado por objetos mágicos o efectos mágicos temporales.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote múltiples veces. Sus efectos se apilan.

Políglota [épica]

Puedes hablar, leer y escribir todos los lenguajes.

Prerrequisitos: Int 25, Hablar idioma (cinco idiomas).

Beneficio: puedes hablar todos los lenguajes. Si eres culto, también puedes leer y escribir todos los lenguajes (sin incluir los escritos mágicos).

Precisión asombrosa [épica]

Puedes ignorar cualquier cobertura u ocultación menor que total cuando utilices armas a distancia.

Prerrequisitos: Des 21, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Avistar 20 rangos.

Beneficio: cuando arrojas o disparas un arma a distancia, puedes ignorar cualquier bonificador por cobertura a la CA del objetivo (hasta un máximo de nueve décimos de cobertura) o cualquier posibilidad de fallo (hasta un máximo de nueve décimos de ocultación). Si el objetivo tiene cobertura u ocultación total, el bonificador a la CA o la posibilidad de fallo se aplican normalmente.

Promedio de vida ampliado [épica]

Eres excepcionalmente longevo.

Beneficio: añade la mitad del resultado más alto posible del modificador máximo de edad de tu raza a tus categorías normales de edad: media, anciano y venerable. Por ejemplo, un humano que cogiera esta dote, alcanzaría la edad media a los 58 años (en lugar de 38), anciano a los 73 años (en lugar de a los 53), y venerable a los 90 años (en lugar de a los 70). Calcula la edad máxima del personaje usando el nuevo número venerable.

Esta dote no desciende tu actual categoría de edad (por ejemplo, si ya estás en la edad de anciano pero la dote empuja a la mediana edad por encima de tu edad actual, no reviertes a la media).

Especial: puedes ganas esta dote varias veces. Sus efectos se acumulan.

Puñetazo aturdidor mejorado [épica]

Prerrequisito: Des 19, Sab 19, Ataque sin armas mejorado, Puñetazo aturdidor.

Beneficio: añade +2 a la CD de tu ataque aturdidor.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Rabia caótica [épica]

Tu rabia es particularmente dañina para las criaturas legales.

Prerrequisitos: Rabia 5/día, alineamiento caótico.

Beneficio: cualquier arma que manejes mientras estás en rabia se considera como un arma caótica (hace +2d6 puntos de daño contra criaturas con alineamiento legal). Esta aptitud no se apila con aptitudes similares (por ejemplo, si el arma ya es un arma caótica).

Rabia poderosa [épica]

Tu rabia se vuelve aún más poderosa de lo normal.

Prerrequisitos: Fue 21, Con 21, rasgo de clase rabia mayor.

Beneficio: cuando entras en rabia, ganas un bonificador +8 a Fuerza y Constitución, y un bonificador de moral +4 a las TS de Voluntad (estos bonificadores reemplazan a los bonificadores normales de rabia.)

Rabia provocada [épica]

Prerrequisitos: Car 25, rasgo de clase rabia mayor.

Beneficio: cuando entras en rabia, puedes provocar una rabia de bárbaro en alguno o todos tus aliados dentro de un radio de 60' (cualquier aliado que no desee entrar en rabia, no es afectado). El aliado gana +4 a Fuerza, +4 a Constitución, y un bonificador de moral +2 a las TS de Voluntad, pero recibe una penalización de –2 a la CA, durante tanto tiempo como dure la rabia. La rabia de los aliados afectados, dura un número de asaltos igual a 3 + su modificador de Constitución, sin importar si permanecen a 60' de ti. Por lo demás, es idéntico a la rabia normal del bárbaro (incluida la fatiga del final).

Especial: éste es un efecto enajenador.

Rabia ruinosa [épica]

Mientras estás en rabia, puedes causar un daño tremendo a los objetos.

Prerrequisitos: Fue 25, Ataque poderoso, Romper arma, rabia 5/día.

Beneficio: mientras estas en rabia, puedes ignorar la dureza de cualquier objeto que golpees. También, duplica tu bonificador de Fuerza a efectos de cualquier prueba de Fuerza que realices para romper un objeto con la fuerza bruta más que ocasionarle daño normal (incluyendo reventar ataduras como cuerdas y grilletes).

Rabia terrorífica [épica]

Mientras estas en rabia, provocas el pánico en tus oponentes.

Prerrequisitos: Intimidar 25 rangos, rabia 5/día.

Beneficio: mientras estás en rabia, cualquier enemigo que te vea debe realizar una TS de Voluntad enfrentada con una prueba tuya de Intimidar o estará despavorido (si tiene menos Dados de Golpe que tu) o estremecido (si tiene los mismos o hasta el doble de tus Dados de Golpe) durante 4d6 asaltos.

Rabia tronante [épica]

Tus ataques de rabia pueden causar tremendos rugidos que ensordecen a tus oponentes.

Prerrequisitos: Fue 25, rabia 5/día.

Beneficio: cualquier arma que manejes mientras estés en rabia, es considerada un arma tronante (ver la *Guía del Dungeon Master*). La CD para la TS de Fortaleza para resistir la sordera es igual a 10 + 1/2 tu nivel. Esta aptitud no se apila con otras aptitudes similares (por ejemplo, si el arma ya era un arma tronante).

Rastreador legendario [épica]

Puedes rastrear una presa por y a través del agua, o incluso por el aire.

Prerrequisitos: Sab 25, Rastrear, Saber (naturaleza) 30 rangos, Supervivencia 30 rangos.

Beneficio: puedes rastrear criaturas sobre el agua, bajo el agua, a través del aire por medio de las efímeras alteraciones que dejan a su paso. Esto añade las superficies de agua, sumergido, y aire a la lista de superficies para la dote Rastrear en el *Manual del Jugador*.

Superficie	CD
Agua	60
Sumergido	80
Aire	120

Recarga instantánea [épica]

Elige un tipo de ballesta, como una ballesta pesada. Puedes disparar ese tipo de ballesta tan rápido como un arco.

Prerrequisito: Desenvainar rápido, Recarga rápida*, Soltura con un arma (tipo de ballesta elegida).

Beneficio: puedes disparar el tipo de ballesta elegido a toda tu velocidad normal de ataque. Efectivamente, puedes recargar tu ballesta tan rápido como un arquero puede recargar su arco. Recargar tu ballesta no provoca ataques de oportunidad.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieres esta dote, se aplica a un tipo distinto de ballesta.

* Esta dote es presentada en la sección de dotes no épicas al final de este capítulo.

Reducción del daño [épica]

Puedes resistir algo del daño de los ataques.

Prerrequisito: Con 21.

Beneficio: ganas reducción del daño 3/—. Esto no se apila con reducciones del daño otorgadas por objetos mágicos o efectos mágicos temporales, pero sí se apila con reducciones concedidas por efectos mágicos permanentes, rasgos de clase o esta misma dote.

Especial: un personaje puede obtener esta dote múltiples veces. Cada vez que obtienes esta dote, tu reducción al daño se incrementa en 3 puntos.

Reflectar flechas [épica]

Puedes reflectar ataques a distancia de vuelta al atacante.

Prerrequisitos: Des 25, Desviar flechas, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando desvías una flecha u otro ataque a distancia, el ataque es reflejado sobre el atacante con tu bonificador de ataque base.

Reflejos de combate mejorados [épica]

Puedes responder a cualquier número de oponentes que dejen sus defensas bajas.

Prerrequisitos: Des 21, Reflejos de combate.

Beneficio: no hay límite al número de ataques de oportunidad que puedes realizar en un asalto (pero no puedes realizar más de un ataque de oportunidad contra un solo objetivo en un asalto).

Reflejos épicos [épica]

Posees unos reflejos tremendamente rápidos.

Beneficio: ganas un bonificador +4 a todas las TS de reflejos.

Reputación épica [épica]

Tu reputación te proporciona grandes bonificadores cuando interactúas con otros.

Beneficio: ganas un bonificador +4 a las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar e Interpretar.

Resistencia a conjuros mejorada [épica]

Tu resistencia innata a los efectos mágicos se incrementa.

Prerrequisitos: debes tener resistencia a conjuros otorgada por una dote, rasgo de clase u otro efecto permanente.

Beneficio: tu resistencia a conjuros aumenta en +2.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Resistencia a la energía [épica]

Puedes resistir los efectos de un ataque de energía que elijas.

Beneficio: escoge un tipo de energía (ácido, frío, fuego, electricidad o sonido). Ganas resistencia 10 contra ese tipo de energía, o tu actual resistencia a ese tipo de energía se incre-

menta en 10. Esta dote no se apila con resistencia a energía otorgada por objetos mágicos o efectos mágicos temporales.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Si se elige el mismo tipo de energía, los efectos se apilan.

Resistencia épica [épica]

Eres capaz de realizar legendarias proezas de resistencia.

Prerrequisitos: Con 25, Resistencia.

Benéfico: cuando hagas una prueba para realizar una acción física que se prolonga durante un periodo de tiempo (correr, nadar, aguantar la respiración, y similares), consigues una bonificación +10 a la prueba.

Saltador legendario [épica]

Puedes saltar mucho más lejos de lo normal para tu tamaño.

Prerrequisito: Saltar 24 rangos.

Beneficio: la distancia de tus saltos no esta restringida por tu tamaño.

Salud perfecta [épica]

Eres inmune a las enfermedades normales y venenos comunes.

Prerrequisito: Con 25, Gran Fortaleza.

Beneficio: eres inmune a todas las enfermedades no mágicas, así como a todos los venenos cuya TS de Fortaleza sea menor de CD 25.

Soltura épica con un arma [épica]

Elige un tipo de arma, como una gran hacha. Eres especialmente bueno usando esta arma.

Prerrequisito: Soltura con un arma en el arma elegida.

Beneficio: añade un bonificador +2 a todas las tiradas de ataque que realices con el arma seleccionada.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Cada vez que coges esta dote, se aplica a un tipo de arma diferente.

Soltura épica con una escuela de magia [épica]

Elige una escuela de magia, como Ilusión. Ahora tus conjuros con esa escuela son más potentes de lo normal.

Prerrequisitos: Soltura mayor con una escuela de magia* y Soltura con una escuela de magia, ambas de la escuela elegida; capacidad de lanzar conjuros de 9.º nivel de la escuela elegida.

Beneficio: añade +6 a la CD para todas las TS contra conjuros de la escuela de magia que has elegido. Esto se solapa (no se apila) con los bonificadores por Soltura mayor con una escuela de magia y Soltura con una escuela de magia.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que eliges esta dote, se aplica a una escuela de magia distinta.

* Esta dote aparece en la sección de dotes no épicas al final de esta capítulo.

Soltura épica con una habilidad [épica]

Escoge una habilidad, como Moverse sigilosamente. Tienes una facilidad legendaria con esa habilidad.

Prerrequisito: 20 rangos en la habilidad seleccionada.

Beneficio: ganas un bonificador +10 a todas las pruebas con esa habilidad.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que eliges esta dote, se aplica a una habilidad distinta.

Tormenta de proyectiles [épica]

Te conviertes en una ráfaga de armas arrojadizas, impactando a todos los oponentes cercanos.

Prerrequisito: Des 23, Disparo rápido, Disparo a bocajarro, Desenvainar rápido.

Beneficio: como una acción de asalto completo, puedes arrojar un arma ligera a cada oponente a 30' con todo el bonificador de tu ataque base. Todas las armas ligeras arrojadas no tiene que ser del mismo tipo; por ejemplo, un humano podría lanzar una mezcla de dagas, dardos y hachas arrojadizas.

Velocidad cegadora [épica]

Puedes desencadenar pequeños estallidos de velocidad.

Prerrequisito: Des 25.

Beneficio: puedes actuar como si estuvieses *acelerado* durante 5 asaltos cada día. La duración de este efecto no tiene que ser consecutiva. Activar este poder es una acción gratis.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces. Cada vez que adquieres la dote, te otorga 5 asaltos adicionales de *acelerar* por día.

Velocidad épica [épica]

Puedes moverte mucho más rápido de lo que una persona normal podría.

Prerrequisito: Des 21, Correr.

Beneficio: tu velocidad se incrementa en 30'. Este beneficio no se acumula con otras velocidades aumentadas otorgadas por objetos mágicos o efectos mágicos no permanentes.

Especial: esta dote sólo funciona cuando estás llevando armadura ligera, media o no llevas armadura.

Visión en la oscuridad mejorada [épica]

Tu capacidad para ver en la oscuridad es mayor de lo normal.

Prerrequisitos: Visión en la oscuridad.

Beneficio: el alcance de tu visión en la oscuridad se dobla. Esta dote no se apila con la visión en la oscuridad otorgada por objetos mágicos y efectos mágicos temporales.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan. Recuerda que dos duplicaciones equivalen a una triplicación, y así sucesivamente.

Visión en la penumbra mejorada [épica]

Tu capacidad para ver en la penumbra es mayor de lo normal.

Prerrequisitos: Visión en la penumbra.

Beneficio: el alcance de tu visión en la penumbra se dobla. Esta dote no se apila con la visión en la penumbra otorgada por objetos mágicos y efectos mágicos temporales.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan. Recuerda que dos duplicaciones equivalen a una triplicación, y así sucesivamente.

Voluntad épica [épica]

Posees una tremenda fuerza de voluntad.

Beneficio: ganas un bonificador +4 a todas las TS de Voluntad.

oluntad habilidosa [épica]

Eres capaz de resistir los efectos sojuzgadores con una agilidad extraordinaria.

Prerrequisitos: Des 25, rasgo de clase mente escurridiza.

Beneficio: una vez por asalto, cuando seas objetivo de un efecto que requiera una TS de Voluntad, puedes hacer una TS de Reflejos en su lugar para evitar el efecto (evasión no se aplica).

na de animación [divina][épica]

Puedes canalizar energía negativa para animar muertos vivientes.

Prerrequisitos: Car 25, Dominio de los muertos vivientes, aptitud de reprender o comandar muertos vivientes.

Beneficio: puedes usar un intento de reprender o comandar muertos vivientes para animar los cadáveres dentro del alcance de tu intento de reprender o comandar muertos vivientes. Puedes animar un número total de DG de muertos vivientes igual al número de muertos vivientes que podrías comandar con tu resultado (aunque no puedes animar más muertos vivientes que cadáveres haya dentro del alcance). No puedes animar más muertos vivientes con un solo intento, que el número máximo que puedas comandar (incluyendo muertos vivientes que ya estén a tus ordenes). Esos muertos vivientes están automáticamente bajo tu control, aunque tu límite normal de muertos vivientes comandados todavía se aplica.

Si los cadáveres son recientes, los muertos vivientes son zombis. En caso contrario, son esqueletos.

OTES NO ÉPICAS

Las siguientes dotes están reproducidas de otras publicaciones porque son prerrequisitos para ciertas dotes presentadas en este capítulo (o son poseídas por PNJs en el apéndice). Están sin cambiar según sus fuentes originales. No son dotes épicas, por lo que pueden ser seleccionadas por los personajes en cualquier momento en que puedan adquirir una dote.

stención de materiales [metamágica]

Puedes lanzar conjuros sin usar componentes materiales.

Prerrequisitos: cualquier otra dote metamágica.

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

aque en vuelo mejorado [general]

La criatura puede atacar en vuelo con una movilidad aumentada.

Prerrequisito: Velocidad de vuelo, Ataque en vuelo, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: cuando esta volando, una criatura puede realizar una acción de movimiento (incluido un picado) y otra acción parcial en cualquier momento durante el vuelo. Si esta acción parcial es un ataque, la criatura no provoca ataques de oportunidad por moverse a través de áreas amenazadas por su objetivo. La criatura no puede realizar una segunda acción de movimiento en el asalto en que realiza un ataque en vuelo.

Normal: sin esta dote, la criatura realiza una acción parcial ya sea antes o después de su movimiento. Incluso con la dote Ataque en vuelo, la criatura provoca ataques de oportunidad al moverse a través de áreas amenazadas por el objetivo de su ataque en vuelo.

TABLA 1–37: DOTES NO ÉPICAS

Nombre de la dote	Prerrequisito
Abstención de materiales (M)	Cualquier otra dote metamágica
Ataque en vuelo mejorado	Velocidad de vuelo, Ataque en vuelo, Esquiva, Movilidad
Ataque múltiple mejorado	Tres o más armas naturales, Ataque múltiple
Combate con dos armas mayor*	Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, Ambidextrismo, ataque base +15
Combate con múltiples armas mayor	Des 19, tres manos o más, Combate con múltiples armas mejorado, Combate con múltiples armas, Multidextrismo, ataque base +15.
Combate con múltiples armas mejorado	Des 15, tres manos o más, Combate con múltiples armas, Multidextrismo, ataque base +9
Conjuros penetrantes mayores	Conjuros penetrantes
Contraconjuro mejorado	–
Disparo múltiple	Des 15, ataque base +6, Disparo a bocajarro, Disparo rápido.
Recarga rápida	Ataque base +2, competencia con la ballesta usada.
Soltura mayor con una escuela de magia	Soltura con una escuela de magia de la escuela seleccionada

(M) = dote de Metamagia.
* Esta dote puede ser cogida como dote adicional (no épica) del guerrero.

Ataque múltiple mejorado [general]

La criatura es particularmente experta utilizando todas sus armas naturales a la vez.

Prerrequisito: tres o más armas naturales, Ataque múltiple.

Beneficio: el ataque secundario con armas naturales de la criatura no tiene penalización. Todavía suma sólo la mitad del bonificador de Fuerza de la criatura, si lo hubiera, al daño realizado.

Normal: sin esta dote, el ataque secundario natural de la criatura recibe una penalización de –5 (o –2 si tiene la dote de Ataque múltiple).

Combate con dos armas mayor [general]

Eres un maestro combatiendo con dos armas.

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

Beneficio: además del ataque adicional estándar que consigues con el arma de la mano torpe, y del segundo ataque con el arma de la mano torpe otorgado por Combate con dos armas mejorado, consigues un tercer ataque con el arma de la mano torpe, aunque con una penalización de –10 (ver la Tabla 8–2: penalizaciones al combate con dos armas en el *Manual del Jugador*).

Especial: un explorador que solo cumpla el prerrequisito del ataque base y el prerrequisito de Combate con dos armas mejorado puede ganar esta dote, pero sólo usarla cuando lleva armadura ligera o va sin armadura alguna. Esta dote solo puede escogerse como una de las dotes adicionales del guerrero.

Combate con múltiples armas mayor [general]

Una criatura con tres manos o más puede luchar con un arma en cada una. La criatura puede realizar hasta tres ataques por asalto con cada arma adicional.

Prerrequisitos: Des 19, tres manos o más, Combate con múltiples armas mejorado, Combate con múltiples armas, Multidextrismo, ataque base +15.

Beneficio: puedes realizar hasta tres ataques adicionales con cada arma adicional que lleves en la mano, aunque con una penalización de –10.

Especial: esta dote reemplaza la dote Combate con dos armas mayor (presentada originariamente en *Señores de lo Salvaje*) para criaturas con más de dos brazos (y funciona exactamente igual que esa dote si posees menos de tres brazos).

Combate con múltiples armas mejorado [general]

Una criatura con tres manos o más puede luchar con un arma en cada mano. La criatura puede realizar hasta dos ataques por asalto con cada arma adicional.

Prerrequisitos: Des 15, tres manos o más, Combate con múltiples armas, Multidextrismo, ataque base +9.

Beneficio: además del ataque adicional que consigues con cada arma extra del Combate con múltiples armas, consigues un segundo ataque adicional con cada arma extra, aunque con una penalización de –5.

Normal: con Combate con múltiples armas, consigues tan solo un ataque con cada arma extra.



JJ

Especial: esta dote reemplaza la dote Combate con dos armas mejorado para las criaturas con más de dos brazos.

Conjuros penetrantes mayores [general]

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

Prerrequisito: Conjuros penetrantes.

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

Contraconjuro mejorado [general]

Comprendes los matices de la magia hasta tal punto que puedes contrarrestar los conjuros de tus oponentes con gran eficiencia.

Beneficio: cuando contrarrestas un conjuro, en lugar de utilizar el conjuro exacto que estás intentando contrarrestar, puedes utilizar un conjuro de la misma escuela que tenga uno o más niveles que el conjuro que vas a contrarrestar.

Disparo múltiple [general]

Puedes disparar multitud de flechas en un solo ataque a un objetivo cercano.

Prerrequisitos: Des 15, ataque base +6, Disparo a bocajarro, Disparo rápido.

Beneficios: como una acción estándar puedes disparar dos flechas a un solo objetivo dentro de un alcance de 30'. Ambas flechas utilizan la misma tirada de ataque para ver si tiene éxito (con una penalización de –2 al ataque) y realizan daño normal. Por cada cinco puntos de ataque base por encima de +6, puedes añadir una flecha adicional a este ataque, hasta un máximo de cuatro flechas con un ataque base de +16 o mayor.

Especial: sin importar el número de flechas que disparas, solo aplicas el daño basado en la precisión (como un ataque furtivo o el bonificador a enemigo predilecto del explorador) una vez. Si logras un impacto crítico, sólo una de las flechas realiza el daño crítico (a tu elección); todas las demás realizan daño normal.

Recarga rápida [general]

Recargas tu ballesta más rápido de lo habitual.

Prerrequisitos: ataque base +2, competencia con la ballesta usada.

Beneficio: puedes recargar una ballesta de mano o una ballesta ligera como una acción gratis que provoca ataque de oportunidad. Puedes recargar una ballesta pesada como una acción equivalente a moverse que provoca ataque de oportunidad. Puedes utilizar esta dote una vez por asalto.

Normal: cargar una ballesta de mano o una ligera es una acción equivalente a moverse, y recargar una ballesta pesada es un acción de asalto completo.

Soltura mayor con una escuela de magia [general]

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

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia.

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

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilarán. Cada vez que lo hagas, se aplicará a una nueva escuela de magia.



Sueñas con el poder.

En las sombras de un rojo chillón, un negro interminable, y un amarillo brillante, las fuerzas cósmicas que sostienen el multiverso se anuncian a ti. Ecuaciones inexplicables escritas en un alfabeto olvidado hace miles de años forman una órbita arcana alrededor de tu cabeza... y aún así, las comprendes. Pero lo que es más, algo que sospechabas desde hace tiempo es revelado ahora totalmente: la Realidad es una cosa frágil, compuesta de multitud de fuerzas incomprensibles para la mayoría, esperando solamente la mano que sabe y los ojos que ven. El poder te hace señas.

¿Estás preparado?

Has oído hablar de conjuros que trascienden las artes normalmente comprendidas, escritos en los márgenes de antiguos tomos y susurrados entre los acólitos de los gremios de magos. En varias épocas y lugares, los conjuros épicos han sido personificados como "la Serpiente", codificados como auténticas Esencias mágicas y cifrado como parte de un antiguo saber llamado la Lengua primitiva. Tanto si los conjuros épicos provienen directamente de los enloquecedores susurros de la Serpiente como si te son revelados por medio de incontables y extraños volúmenes de saber oculto, estás preparado para controlar el último nivel de la magia mortal.

Lanzar conjuros épicos es nada menos que la manipulación directa de la realidad misma. Incluso las deidades temen a los lanzadores mortales de conjuros épicos.

MÁS ALLÁ DE LOS CONJUROS DE 9.º NIVEL

Los lanzadores de conjuros épicos empiezan a comprender cómo funciona realmente la magia. A través de la aplicación de un intelecto formidable, una vasta sabiduría o el poder absoluto de la personalidad, un lanzador de conjuros puede manipular directamente la energía cósmica y personal. Tal lanzador de conjuros es liberado de las trabas impuestas por el lanzamiento de conjuros basado en el nivel.

El sacrificio por ese poder trascendental es tiempo y recursos. Desarrollar y lanzar conjuros épicos es una tarea costosa y larga. Solo los lanzadores de conjuros que han dominado la capacidad de lanzar conjuros de 9.º nivel pueden esperar seguir el camino hacia el lanzamiento de conjuros épicos.

¿QUÉ SON LOS CONJUROS ÉPICOS?

Los conjuros épicos son conjuros desarrollados desde cero utilizando una lista de ingredientes mágicos llamados simientes. A pesar de su poder, los conjuros épicos todavía siguen las reglas básicas para el lanzamiento de conjuros, excepto en lo que se especifique de otra manera en este capítulo.

Los lanzadores épicos de conjuros pueden manipular las simientes de la magia verdadera, pero conocer las simientes y cómo manipularlas no te otorga el poder definitivo. Cada conjuro épico debe ser laboriosamente desarrollado antes de poder ser usado.

CÓMO OBTENER CONJUROS ÉPICOS

Un personaje con la dote Lanzamiento épico de conjuros puede empezar a adquirir conjuros épicos inmediatamente. Sin embargo, el DM tiene la última palabra sobre si un determinado conjuro épico es permitido en la campaña para los personajes jugadores, para los personajes no jugadores solamente, o no es permitido en absoluto. El DM tiene la opción de eliminar por completo del juego la dote Lanzamiento épico de conjuros.

Utilizar conjuros épicos es un procedimiento en dos pasos: desarrollo y lanzamiento.

DESARROLLO DE CONJUROS ÉPICOS

Antes de poder ser lanzado, un conjuro épico debe ser desarrollado. El proceso de desarrollo puede ser largo y costoso. Es durante el desarrollo cuando un lanzador determina si un determinado conjuro épico se encuentra dentro de sus capacidades o por encima de ellas. La base de esta determinación yace en la CD del Conocimiento de conjuros de los conjuros épicos.

La forma más fácil de desarrollar un conjuro épico es utilizar uno de los que ya se proporcionan en este libro. La descripción de cada uno de esos conjuros únicos indica la cantidad de oro, tiempo y puntos de experiencia requeridos para desarrollar el conjuro. Si pagas el coste de desarrollo del conjuro, desarrollas (y de esta manera aprendes) ese conjuro.

Para sufragar los costes extremadamente altos de puntos de experiencia, mira la barra lateral 'Variante: coste cooperativo de puntos de experiencia' que se encuentra en el Capítulo 4: objetos mágicos épicos, que permite a los personajes aceptar contribuciones de puntos de experiencia de otros personajes para los costes de desarrollo.

Para informarte de cómo desarrollar un conjuro épico completamente desde cero, mira más adelante Cómo desarrollar conjuros épicos únicos.

LANZAMIENTO ÉPICO DE CONJUROS

Una vez un conjuro épico es desarrollado, el lanzador conoce el conjuro. Un conjuro épico desarrollado se convierte en una parte indeleble del lanzador y puede ser preparado sin un libro de conjuros (si el lanzador es un mago). Los personajes que lanzan conjuros espontáneamente, como los hechiceros, pueden lanzar un conjuro épico desarrollado usando cualquier espacio para conjuros épicos libre. Los druidas, clérigos y lanzadores de conjuros similares pueden preparar de igual manera conjuros épicos utilizando espacios para conjuros épicos. Un lanzador de conjuros puede preparar o lanzar cualquier conjuro épico que conozca, tantas veces al día como espacios para conjuros épicos tenga.

Un lanzador de conjuros que pueda lanzar conjuros épicos tiene un número de espacios para conjuros épicos igual a una décima parte de sus rangos en la habilidad de Saber apropiada para el conjuro y la clase del lanzador. Saber (arcano) es apropiado para lanzadores arcanos, y Saber (religión) es apropiada para los lanzadores divinos. De esta manera, un lanzador de conjuros con 24 rangos en Saber (arcano) y 31 rangos en Saber (religión) podría lanzar dos conjuros épicos arcanos y tres conjuros épicos divinos durante cualquier periodo de 14 horas; piensa en ello como en dos espacios para conjuros épicos arcanos y tres espacios para conjuros épicos divinos. Las reglas de descanso entre la asignación diaria de conjuros épicos son las mismas que para el descanso requerido al preparar conjuros normales. Si el lanzador no utiliza toda la asignación diaria de espacios para conjuros épicos, los espacios sin usar permanecen disponibles tanto si el lanzador descansa apropiadamente como si no lo hace.

Incluso si el conjuro épico ha sido desarrollado y hay disponible un espacio para conjuro épico, el lanzamiento con éxito de un conjuro épico no está asegurado. El modificador a la habilidad de Conocimiento de conjuros del lanzador es vital para lanzar un conjuro épico. Para lanzar el conjuro, realiza una prueba de Conocimiento de conjuros contra la CD de Conocimiento de conjuros del conjuro épico. Si la prueba tiene éxito, el conjuro es lanzado. Si el lanzador falla la prueba, el conjuro se echa a perder y el espacio para conjuro épico es gastado para el resto del día.

Debido a que los conjuros épicos requieren una prueba de Conocimiento de conjuros, un conjuro estará más allá de las ca-

TÉRMINOS DE LOS CONJUROS ÉPICOS

Conjuro épico: son conjuros distintos de los conjuros comunes. Los conjuros épicos normalmente son hechos a medida. Los conjuros épicos no ocupan espacios de conjuros normales, en su lugar son obtenidos y usados bajo una progresión completamente distinta.

Espacio de conjuro épico: debes tener disponible un espacio de conjuro épico para preparar o lanzar un conjuro épico, igual que necesitas un espacio de conjuro normal para un conjuro no épico. Sin embargo, no ganas espacios de conjuros épicos en virtud de tu nivel o tu clase. Consigues un espacio de conjuro épico por cada 10 rangos que poseas en una habilidad de Saber relevante (ver abajo).

Factor: cuando creas un conjuro épico, puedes modificar el uso básico de una simiente. A cada modificación se le llama factor, y la mayoría de los factores aumentan la dificultad de lanzar el conjuro.

Factor mitigante: el opuesto a un factor normal; un factor mitigante modifica el conjuro pero hace que sea más fácil de lanzar.

Simiente: cada conjuro épico hecho a medida creado por lanzadores de conjuros empieza con un efecto básico llamado simiente. Las simientes son los bloques de construcción fundamentales de los conjuros épicos.

CD de Conocimiento de conjuros: para los conjuros épicos, la CD de Conocimiento de conjuros es una medida de lo difícil que es lanzar el conjuro para un lanzador de conjuros. También es una medida de lo poderoso que es un conjuro épico.

VARIANTE: CARACTERÍSTICA CLAVE PARA CONOCIMIENTO DE CONJUROS

Antes de que el *Manual de niveles épicos* introdujera los conjuros épicos en el juego de D&D, los lanzadores de conjuros que no eran magos, tenían menos motivos para preocuparse de sus puntuaciones de Inteligencia. Ya que lanzar conjuros épicos requiere una prueba de conocimiento de conjuros, podrías permitir a los lanzadores de conjuros que no sean magos sustituir la característica clave para lanzar conjuros por Inteligencia cuando hagan una prueba de Conocimiento de conjuros para usar un conjuro épico. Por ejemplo, los hechiceros podrían añadir su bonificador de Carisma, no su modificador de Inteligencia, a sus rangos en Conocimiento de conjuros, mientras que los clérigos y los druidas podrían añadir su modificador de Sabiduría. La misma regla se aplica para los personajes psiónicos y sus puntuaciones de característica clave cuando utilizan poderes psiónicos épicos.

pacidades del lanzador si la última CD de Conocimiento de conjuros es mayor que 20 + el modificador de Conocimiento de conjuros del lanzador. Los conjuros épicos cuyas CD son mayores que 10 + el modificador de Conocimiento de conjuros son arriesgados; un lanzador puede elegir 10 cuando lanza un conjuro épico, pero no puede elegir 20. Cuando lanzan rutinariamente conjuros épicos, la mayoría de los lanzadores de conjuros elegir 10 en sus pruebas de Conocimiento de conjuros.

Niveles de conjuros épicos: los conjuros épicos no tienen un nivel fijo. No obstante, a efectos de pruebas de Concentración, resistencia a conjuros, y otras posibles situaciones donde el nivel del conjuro es importante, los conjuros épicos son tratados todos como si fuesen de 10.º nivel.

Metamagia, objetos y conjuros épicos: las dotes metamágicas y otras dotes épicas que manipulan los conjuros normales, no pueden ser usadas con conjuros épicos. No puedes fabricar un objeto mágico que lanza un conjuro épico, sin importar si el objeto es activado al completar un conjuro, un desencadenante de conjuro, una palabra de mando, o el simple uso. Solo los artefactos mayores, los cuales están más allá de los recursos que incluso los personajes épicos pueden crear, pueden posiblemente contener magia de este poder.

La tirada de salvación contra tu conjuro épico tiene una CD de 20 + tu modificador por puntuación en la característica relevante. Sin embargo, es posible desarrollar conjuros épicos que posean una CD mayor aplicando el factor relevante.

CONJUROS ÉPICOS

Varias docenas de conjuros épicos desarrollados por lanzadores épicos se presentan aquí. Tu personaje épico puede desarrollar personalmente estos conjuros si lo desea para su propio arsenal de magia maravillosa.

CONJUROS ÉPICOS POR CD DE CONOCIMIENTO DE CONJUROS

27 **Peripecia.** Los ataques a distancia contra ti son reflectados contra tu atacante.
28 **Ruina.** El objeto o el blanco recibe 20d6 de daño.
29 **Sueño.** Viajas físicamente a la región de los sueños.
35 **Polvo de momia.** Creas dos momias Grandes de 18 DG.
38 **Caballero dragón (ritual).** Un dragón rojo adulto aparece y ataca a tus enemigos.
40 **Origen de especies: achaierai.** Creas un cachorro de una criatura verdadera.
42 **Eclipse.** Un eclipse solar te sigue.
43 **Suéltame.** El apresador recibe 20d6 de daño, tu recibes 10d6 de daño.
45 **Resistencia a conjuros mayor (ritual).** El sujeto gana RC 35 durante 20 horas.
45 **Conjuro gusano.** El sujeto abandona todos sus conjuros.
46 **Armadura de mago épica.** El sujeto gana un bonificador +20 a la CA.
50 **Explosión de odio.** Las víctimas de tu *bola de frío* de 10d6 se reaniman como esqueletos y son sirvientes tuyos.
50 **Impacto draconil (ritual).** Diez dragones rojos adultos aparecen y atacan a tus enemigos.
50 **Señor de las pesadillas.** Eres poseído por una larva onírica durante 20 asaltos y recibes 12d6 de daño.
50 **Lluvia de fuego.** Creas una tormenta de fuego con un radio de 2 millas que realiza 1 punto de daño por asalto.
50 **Alzar isla.** Creas una pequeña isla en el océano.
52 **Resurrección eventual.** El sujeto resucita inmediatamente si es matado.
52 **Rechazo épico.** Una criatura u objeto es custodiado contra un tipo de criatura.
55 **Multitud de ranas.** Todos en un radio de 40' son transformados en ranas.
55 **Escudriñar alma.** Experimentas todo lo que el objetivo experimente.
56 **Corona de sabandijas.** Posees un aura de mil sabandijas venenosas.
58 **Verdigris.** Un área de 100' es invadida por un tsunami de plantas desarrolladas causando 10d6 de daño.
59 **Ruina mayor.** El objeto o el blanco recibe 35d6 de daño.
59 **Disipación magnífica.** Como *disipación mayor*, pero con +40 en la prueba.
60 **Crear cámara viviente.** Fabricas una cámara viviente que esta unida a ti.
62 **Sujetado al cielo.** Pones a un enemigo en los cielos.
64 **Tiempo seguro.** Eventualmente eludes el daño en una corriente temporal estática durante 1 asalto.
69 **Contraconjuro épico.** Cancelas otro conjuro épico.
70 **Reflexión de conjuros épica.** Una criatura u objeto está permanentemente custodiada contra conjuros.

FÓRMULAS Y CÁLCULOS DE CONJUROS ÉPICOS

Estas fórmulas son importantes para los lanzadores de conjuros épicos.

Conjuros épicos por día: Saber (arcano), Saber (religión) o Saber (naturaleza) ÷ 10 (redondeando hacia abajo).

Para lanzar un conjuro épico: prueba de Conocimiento de conjuros (CD = CD de Conocimiento de conjuros del conjuro épico).

Nivel de un conjuro épico: los conjuros épicos son considerados de 10.º nivel a efectos de pruebas de Concentración, resistencia a conjuros y otras determinaciones.

Tirada de salvación para un conjuro épico: CD = 20 + modificador de la característica clave.

DISIPAR, CONJUROS ÉPICOS Y *CAMPO ANTIMÁGIA*

Un lanzador de conjuros no épico con suerte, lanzando una *disipación mayor*, podría ser capaz de disipar un conjuro épico. La mecánica del juego no cambia, y los conjuros épicos no ocupan ninguna posición privilegiada permitiéndoles resistir ser disipados más que el hecho de su presumiblemente alto nivel de lanzados. Asimismo, los conjuros épicos que utilizan la simiente disipar (mira la sección Descripción de las simientes abajo) pueden disipar conjuros que no sean épicos. Tales conjuros épicos utilizan el mismo mecanismo de juego: la prueba para disipar es 1d20 + un número especial (normalmente el nivel del disipador), y la CD es 11 + el nivel del lanzador.

El *campo antimagia* no suprime automáticamente los conjuros épicos como hace con los conjuros normales. En su lugar, cada vez que un conjuro épico es objetivo de un *campo antimagia*, realiza una prueba de disipar como si fuera un lanzador de 20.º nivel (1d20 +20). El conjuro épico tiene una CD de 11 + el nivel del lanzador del conjuro épico. Si la prueba de supresión tiene éxito, el conjuro es suprimido como cualquier otro conjuro. Si la prueba resulta fallida, el conjuro épico funciona normalmente.

71 **Tiempo duplicado.** Tú y tu yo futuro coexistís durante 1 asalto.
72 **Dominio del alma.** Logras el control remoto de un objetivo.
72 **Convocar inmenso.** Un inmenso a parece y ataca a tus enemigos.
78 **Ventisca de odio.** Las víctimas de tu *bola de frío* se reaniman como tumularios y son sirvientes tuyos.
79 **Eidolón.** Creas un duplicado que comparte tu alma.
80 **Esclavizar.** El sujeto es un esclavo permanente.
82 **Fallecimiento oculto.** El necrófago animado de una víctima asesinada engaña a sus compañeros haciéndoles creer que todo marcha bien.
86 **Memento mori.** Un pensamiento que mata.
90 **Bola infernal.** Realizas 10d6 de daño de cada tipo: ácido, fuego, electricidad y sonido. Tu recibes 10d6.
97 **Condenación.** Envías a tu enemigo al infierno.
102 **Pestilencia.** Inflinges una muerte viscosa a todas las criaturas y plantas en un área de media milla de diámetro.
103 **Control cinético.** Almacenas y rediriges el daño.
140 **Relámpago viviente.** Un conjuro que se puede lanzar a si mismo, causando 10d6 de daño eléctrico aun enemigo.
150 **Libertad eterna (ritual).** Inmunidad permanente a muchos *inmovilizar, aturdimiento, éxtasis* y otros conjuros y efectos.
170 **Tsunami verdigris(ritual).** Un área de 1000' de radio es invadida por un tsunami permanente de plantas desarrolladas que realizan 40d6 de daño.
319 **Invierno terrible**. Una emanación de 1000' de radio ocasiona 2d6 de daño por frío durante 20 horas.
419 **La mirada vengativa del dios.** El objetivo recibe 305d6 de daño; tu recibes 200d6.

DESCRIPCIONES DE CONJUROS ÉPICOS

Los conjuros épicos están presentados en orden alfabético. Cada descripción de un conjuro épico sigue el mismo formato utilizado por los conjuros simples de 0 a 9.° nivel descritos en la sección Formato de los conjuros en el Capítulo 11 del *Manual del Jugador*. Hay dos entradas adicionales para los conjuros épicos: CD de Conocimiento de conjuros y Desarrollo.

CD de Conocimiento de conjuros: esto es simplemente la CD para la prueba de Conocimiento de conjuros requerida para lanzar un conjuro épico.

Desarrollo: la primera parte de esta entrada muestra los recursos en oro, tiempo, y puntos de experiencia que debes gastar para desarrollar el conjuro mostrado. Si gastas los recursos, desarrollas el conjuro si tienes acceso a todas las simientes. Los conjuros que contienen la simiente *vida* o *sanar* solamente son permitidos a aquellos que posean 24 rangos o más en Saber (religión).

El resto de la entrada de desarrollo detalla las simientes y los factores utilizados para crear el conjuro épico. Esta información se proporciona como ejemplo para ti, para cuando intentes crear y desarrollar tus propios conjuros épicos únicos.

Alzar isla

Conjuración (creación)
CD de Conocimiento de conjuros: 38
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 65 días, 11 minutos
Alcance: 0'
Área: una isla hemisférica de 100' de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 360.000 po, 8 días, 14.400 PX. Simientes: *conjurar* (CD 21). Factores: cambiar el área a 10' de radio, cilindro de 30' de altura (+2 CD), cambiar el radio a 100' (+40 CD), cambiar la altura a 1.000' (+133 CD). Factores mitigantes: incrementar tiempo de lanzamiento en 10 minutos (–20 CD), incrementar tiempo de lanzamiento en 65 días (–130 CD), gastar 2.000 PX (–20 CD), el conjuro solo funciona sobre líquidos (ad hoc –20 CD).

Puedes literalmente alzar una nueva isla del mar, trayendo a la superficie un saliente estéril arenoso o rocoso, que es sólido, estable y permanentemente establecido. La isla es toscamente circular y tiene unos 200' de diámetro. *Alzar isla* solo funciona si el océano tiene menos de 1.000' de profundidad donde el conjuro es lanzado.

Existen rumores de rituales extremadamente poderosos que envuelven a lanzadores épicos de conjuros y a docenas e incluso cientos de contribuidores, convocando grandes masas de tierra desde el medio del océano o, en actos de una devastación terrible, hundiendo pequeños continentes y las civilizaciones que habitan en ellos. Una variante opuesta del conjuro podría ser desarrollada, causando que pequeñas islas se hundan (quizá para ayudar a despejar canales de navegación).

Coste PX: 2.000 PX.

Armadura de mago épica

Conjuración (creación) [fuerza]
CD de Conocimiento de conjuros: 46
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: una criatura tocada
Duración: 24 horas (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)
Desarrollo: 414.000 po, 9 días, 16.560 PX. Simientes: *armadura* (CD 14). Factor: +15 bonificador de armadura adicional (+32 CD).

Un invisible campo de fuerza pero tangible rodea al sujeto de la *armadura de mago épica*, otorgando un bonificador de armadura de +20 a la Clase de Armadura. Al contrario que las armaduras mundanas, la *armadura de mago épica* no ocasiona penalización de armadura, probabilidad de fallo de conjuro arcano, o reducción de la velocidad. A causa de que la *armadura de mago épica* está hecha de fuerza, las criaturas incorpóreas no pueden atravesarla como hacen con las armaduras normales.

Bola infernal

Evocación [ácido, fuego, electricidad, sonido]
CD de Conocimiento de conjuros: 90
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción



Alcance: 300'
Área: expansión de 40' de radio
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 810.000 po, 17 días, 32.400 PX. Simientes: *energía* (10d6 de cada tipo: ácido, fuego, electricidad y sonido)(CD 76). Factores: cambiar el área de rayo a bola (+2 CD), doblar el área base (+ 6 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD). Factores mitigantes: 10d6 retroceso (–10 CD), gastar 400 PX (-4 CD).

Una *bola infernal* es una explosión masiva de energía que se detona con un clamor atronador. Ocasiona 10d6 puntos de daño ácido, 10d6 puntos de daño ígneo, 10d6 puntos de daño eléctrico, y 10d6 puntos de daño sónico a todas las criaturas dentro del área. Los objetos desatendidos también reciben este daño. El conjuro está apenas controlado, y recibes 10d6 puntos de daño cuando lo liberas (además de gastar los 400 PX).

Apuntas tu dedo y determinas el alcance (la distancia y la altura) al cual se detonará la *bola infernal*. Un globo del tamaño de un puño, brillante como un sol, de energía estroboscópica sale como un rayo y, a menos que impacte en un cuerpo o una barrera sólida antes de llegar al alcance designado, se abre en un efecto descrito por los pocos supervivientes como un "infierno en la tierra".

Coste PX: 400 PX.

Caballero dragón

Conjuración (convocación)[fuego]
CD de Conocimiento de conjuros: 38
Componentes: V, S, ritual
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 75'
Efecto: un dragón rojo adulto convocado
Duración: 20 asaltos (D)
Tiro de salvación: no (ver texto)
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 342.000 po, 7 días, 13.680 PX. Simientes: *convocar* (CD 14). Factores: invocar una criatura distinta de un ajeno (+10 CD), invocar criatura de VD 14 (+24 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD). Factor mitigante: dos lanzadores adicionales aportando espacios para conjuros de 8.° nivel (–30 CD).

Este conjuro convoca un dragón rojo adulto. Aparece donde decides y actúa inmediatamente. Ataca a tus oponentes con lo mejor de sus habilidades (en el primer asalto prefiere disparar su aliento de fuego a un enemigo, si es posible).Puedes dirigir al dragón para que no ataque, para que ataque a algunos enemigos en particular, o para que realice otras acciones. Este es un conjuro ritual que requiere otros dos lanzadores, cada uno de los cuales debe aportar un espacio para conjuro de nivel 8.° sin usar al lanzamiento.

Condenación

Encantamiento (compulsión) [teleportación][enajenador]
CD de Conocimiento de conjuros: 97
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Objetivo: criatura tocada
Duración: instantáneo (20 horas por compulsión)
Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 873.000 po, 18 días, 34.920 PX. Simientes: *prever* (para prevenir una probable huida del infierno)(CD 17), *transportar* (CD 27), *obligar* (para mantener al objetivo en el infierno)(CD 19). Factores: objetivo reacio (+4 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD), +15 a la CD de salvación del sujeto (+30 CD). Factor mitigante: gastar 2.000 PX (–20 CD).

Envías a tu enemigo al infierno. Si tienes éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo, el objetivo debe tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad (CD = la CD de un conjuro épico estándar +15). Si falla su tiro de salvación, es enviado directamente a un estrato de los Nueve infiernos (o al Abismo,

a tu elección). El sujeto no abandonará voluntariamente los Nueve infiernos durante 20 horas, creyendo que su aprieto es una justa recompensa por su mal gastada vida. Incluso después de que la compulsión desaparezca, debe elaborar su propia huida de los Nueve Infiernos.

A menos que tu DM prepare una localización específica y un argumento en los Nueve infiernos, el sujeto encuentra un grupo de 1d4 diablos de la sima (o bálors, si se encuentra en el Abismo) cada hora que permanezca en el infierno. Mira el *Manual de Monstruos* para las estadísticas de esas criaturas, así como el Capítulo 5 para las estadísticas de los infernales, un nuevo tipo de criatura.

Coste de PX: 2.000 PX.

Conjuro gusano

Encantamiento (compulsión)[enajenador]
CD de Conocimiento de conjuros: 45
Componentes: V, M
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 75 '
Objetivo: una criatura viva
Duración: 20 horas o hasta que sea completado
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 405.000 po, 9 días, 16.200 PX. Simientes: *obligar* (CD 19). Factores: discreto (ad hoc +6 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD).

Infectas al sujeto con una necesidad compulsiva de gastar sus conjuros diarios. Con una salvación fallada, el sujeto debe utilizar una acción estándar cada asalto abandonando su conjuro de nivel más alto (o perdiendo su espacio de conjuro de nivel más alto que no haya utilizado). Cada asalto, el sujeto elimina otro conjuro o espacio de conjuro, desplazándose a los conjuros de nivel más bajo una vez todos los conjuros de mayor nivel se hayan ido. En el caso de conjuros preparados, el sujeto decide qué conjuros abandona a cada nivel. Si el sujeto tiene más de una acción estándar permitida en el asalto (de un conjuro *acelerar* u otra magia), puede gastar esas acciones como desee. El sujeto no se da cuenta de que los conjuros o espacios de conjuros se han ido hasta que intenta lanzarlos y no los encuentra disponibles. Abandonar un conjuro o espacio de conjuro es una acción estándar, pero no provoca ataque de oportunidad. Es solo un ejercicio mental desapercibido para los observadores.

Contraconjuro épico

Abjuración
CD de Conocimiento de conjuros: 69
Componentes: V, S,
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 200'
Objetivo: una criatura u objeto
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 621.000 po, 13 días, 24.840 PX. Simientes: *disipar* (CD 19). Factores: +30 a la prueba de disipar (+30 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD).

Puedes cancelar el conjuro épico o estándar de otro lanzador. Para usar *contraconjuro épico*, selecciona un oponente como el objetivo. Realizas esto preparando una acción, eligiendo esperar para completar tu acción hasta que tu oponente intente lanzar un conjuro (todavía te puedes mover tu velocidad, ya que preparar un contraconjuro es una acción estándar).

Si el objetivo intenta lanzar un conjuro, haz una prueba de disipar: tira 1d20 + 40 contra una CD de 11 + el nivel del lanzador enemigo. Si la prueba tiene éxito, tu conjuro niega el conjuro del otro.

Control cinético

Abjuración
CD de Conocimiento de conjuros: 103
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: personal, toque
Objetivo: tú, una criatura u objeto tocado
Duración: 12 horas o hasta que sea descargado
Desarrollo: 927.000 po, 19 días, 37.080 PX. Simientes: *custodia* (5 puntos contra contundentes y fijación)(CD 14), *reflectar* (CD 27). Factores: también contra cortantes (+ 4 CD), 15 puntos adicionales de protección (+30 CD), reflexión eventual del daño en la criatura tocada (+ 28 CD).

Una vez que has lanzado este conjuro, puedes absorber, almacenar y redireccionar la energía contenida en el movimiento de una porra, el tajo de una espada, o el vuelo perforante de una flecha. Absorbes 20 puntos de cada ataque separado de tajo, contundente y perforante hecho contra ti, salvándolo para más tarde. Puedes absorber hasta 150 puntos de esta forma, sin embargo, si el daño almacenado no es descargado antes de alcanzar el límite de 150 puntos, el conjuro automáticamente se descarga, haciéndote a ti los 150 puntos de daño. Mantienes la cuenta del número de puntos de daño que has absorbido (no tienes que llevar la cuenta del tipo de daño). En cualquier momento durante la duración del conjuro, puedes realizar un ataque de toque contra otra criatura u objeto, y descargar todo o parte de los puntos de daño (a tu elección) que llevas almacenados. El daño liberado se considera daño contundente. Puedes absorber y descargar el daño cualquier número de veces durante la duración del conjuro, siempre y cuando no absorbas más de 150 puntos de daño a la vez. Cuando el conjuro acaba, cualquier daño almacenado que no hayas redirigido es descargado en ti.

Convocar inmenso

Conjuración (convocación)
CD de Conocimiento de conjuros: 72
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 75'
Objetivo: una criatura convocada
Duración: 20 asaltos (D)
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 648.000 po, 13 días, 25.920 PX. Simientes: *convocar* (CD 14). Factores: convocar criatura de VD 21 (+38 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD).

Puedes convocar un inmenso (ver el capítulo 5: monstruos) para atacar a tus enemigos. Aparece donde designas y actúa inmediata-

mente, en tu turno. Ataca a tus oponentes con lo mejor de su capacidad. Si puedes comunicarte con la criatura, puedes dirigirla para que no ataque, que ataque a un enemigo específico, o que realice otras acciones. Las criaturas convocadas actúan con normalidad en el último turno del conjuro y desaparecen al final de su turno.

Corona de sabandijas

Conjuración (convocación)
CD de Conocimiento de conjuros: 56
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: personal
Efecto: un aura de mil insectos que te rodean diseminados en un radio de 10'
Duración: 20 asaltos (D)
Tiro de salvación: no (ver texto)
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 504.000 po, 11 días, 20.160 PX. Simientes: *convocar* (CD 14), *fortalecer* (CD 17). Factores: convocar multitud de sabandijas en lugar de una criatura (ad hoc +13 CD), otorgar reducción al daño 1 /+6 (+ 15 CD), permitir a la multitud moverse a tu velocidad (ad hoc +2 CD). Factor mitigante: cambiar el alcance a personal (–2 CD).

Cuando te "pones" la *corona de sabandijas*, mil arañas, escorpiones, escarabajos y ciempiés venenosos, cortantes y punzantes surgen en apariencia del aire que te rodea. Este enjambre forma un aura viviente a tu alrededor hasta un radio de 10' . Eres inmune a tu propia *corona de sabandijas*. El enjambre va donde quiera que vayas a tu misma velocidad, incluso si vas por el aire o por el agua (aunque el agua ahoga a las sabandijas después de un asalto completo de inmersión, a menos que el conjuro sea lanzado bajo el agua, en cuyo caso sabandijas acuáticas o marinas responderán a tu llamada y no podrán abandonar el agua).

Cada sabandija en la *corona de sabandijas*, muerde a una criatura que entre en el área ocupada por el efecto (o tú obligues al efecto a entrar en un área ocupada por otra criatura) realizando 1 punto de daño, y muere entonces. Cada víctima recibe suficientes puntos de daño para matarla, destruyendo ese mismo número de sabandijas en el proceso. La víctima tiene un tiro de salvación de Reflejos cada asalto para evitar la presión total, y si tiene éxito, solo recibe 10d10 mordiscos (y 10d10 puntos de daño). Un total de 1.000 puntos de daño pueden ser repartidos a aquellos que caen presa de la *corona de sabandijas*. Las sabandijas tienen una reducción al daño 1 /+6, permitiéndolas afectar a criaturas con una alta reducción al daño. Asimismo, las sabandijas son ligeramente más resistentes al daño normal.

Si no hay suficientes alimañas para matar a todas las criaturas dentro del efecto del conjuro, la criatura con menos puntos de golpe es afectada primero, luego la criatura siguiente que tenga menos puntos de golpe, y así sucesivamente. Después de que todas las criaturas que puedan ser matadas hayan muerto, cualquier daño restante se distribuye entre los supervivientes a partes iguales.

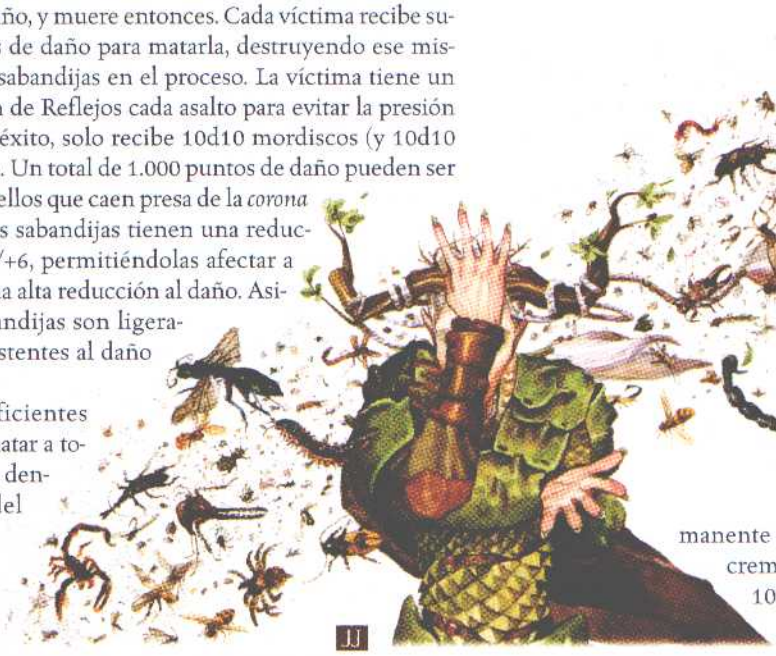
Tienes absoluto control sobre las sabandijas en tu aura, y podrías obligarlas a ir dentro de zonas que normalmente no pueden las sabandijas comunes. Puedes suprimir completamente tu aura de sabandijas como una acción gratis para que ninguna sabandija sea visible. El tiempo que las sabandijas estén suprimidas no cuenta para la duración del conjuro. Alternativamente, puedes toscamente cambiar y mover las sabandijas de cualquier forma que desees dentro de los límites de dispersión del radio de 10' como una acción equivalente a moverse. Por ejemplo, podrías dejar un pasillo dentro del área libre de sabandijas, o darle a la multitud una forma más funcional o imaginativa.

Las sabandijas no pueden ser arrebatadas de tu control por ningún medio. Las sabandijas realizan todos los tiros de salvación para evitar daño utilizando tus bonificadores de salvación base. Ganan tu resistencia a conjuros, si la hay, y obtienen tiros de salvación contra conjuros que de otra manera exterminarían automáticamente a las sabandijas.

Puedes ver a través de tu *corona de sabandijas* sin dificultad, pero obtienes una ocultación media contra ataques enemigos lanzados tanto dentro como fuera de tu *corona de sabandijas*.

Crear cámara viviente

Conjuración (creación)
CD de Conocimiento de conjuros: 58
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 100 días,11 minutos
Alcance: 0'
Efecto: una cámara viviente, 50' por 50' por 10'
Duración: Instantáneo
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 540.000 po, 11 días, 21.600 PX. Simientes: *conjurar* (CD 21), *reanimar* (CD 25), *fortalecer* (CD 27). Factores: permitir a la cámara "crecer" hasta el tamaño apropiado después de ser creada en 4d4 días (ad hoc +20 CD), incrementar los DG del objeto por 118 (+ 236 CD), incrementar la resistencia a conjuros a 40 (+60 CD), incrementar la reducción la daño a 40 (+ 39 CD) y a /+7 (+18 CD), hacerlo permanente (× 5 CD). Factores mitigantes: incrementar el tiempo de lanzamiento en 10 minutos (–20 CD), incrementar el tiempo de lanzamiento en 100 días



(–200 CD), gastar 20.000 PX (–200 CD), 16d6 retroceso (–16 CD).

Puedes crear un constructo conocido como la cámara viviente (mira el Capítulo 5: monstruos) para que proteja y esconda tu tesoro. Durante los segundos finales del lanzamiento, recibes 16d6 puntos de daño por retroceso. Cuando lo completes, la cámara mide inicialmente sólo 5' de lado, pero se incrementa gradualmente hasta su tamaño apropiado durante los siguientes 4d4 días. La cámara está armonizada contigo y sólo contigo, permitiéndote entrar y salir de una manera similar al conjuro *puerta dimensional*. Cuando deseas que la cámara se esconda, le das una simple orden. Para convocar la cámara, puedes lanzar un conjuro *recado* o decidir otra manera de contactar.

Coste de PX: 20.000 PX.

Disipación magnífica

Abjuración
CD de Conocimiento de conjuros: 59
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300'
Objetivo: una criatura u objeto
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 3.771.000 po, 76 días, 143.640 PX. Simientes: *disipar* (CD 19). Factores: +30 adicional a la prueba de disipar (+30 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD). Factor mitigante: 10d6 retroceso (–10 CD).

Como *disipación mayor* (ver capítulo 11: conjuros en el *Manual del Jugador*), excepto que el bonificador máximo a la prueba de disipar es +40, y que recibes 10d6 puntos de daño por retroceso.

Dominio del alma

Adivinación, Encantamiento (compulsión) [enajenador]
CD de Conocimiento de conjuros: 72
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: ver texto
Objetivo: una criatura viviente
Duración: 20 minutos (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 648.000 po, 13 días, 25.920 PX. Simientes: *contacto* (CD 23), *revelar* (CD 19), *obligar* (CD 19). Factores: aplicado a los cinco sentidos (+8 CD), control forzoso total (+10 CD), compulsión severa de cualquier criatura (ad hoc +11 CD). Factor mitigante: incrementar tiempo de lanzamiento en 9 minutos (–18 CD).

Como *escudriñar alma* pero también tomas el control total del cuerpo del objetivo. El objetivo recibe un tiro de salvación de Voluntad, y si tiene éxito, evita que establezcas el contacto telepático. El objetivo es consciente del intento de control como un hormigueo extraño y momentáneo.

Si el tiro de salvación de Voluntad falla, eres capaz de controlar el cuerpo del sujeto como si fuese el tuyo propio, escuchando, viendo, oliendo, sintiendo y saboreando todo lo que el objetivo siente.

Una vez que suprimas el conjuro o acabe su duración, el objetivo retoma el control de su cuerpo, totalmente consciente de todos los hechos que han ocurrido, siendo un indefenso testigo atrapado dentro de su propio cuerpo. El objetivo conoce el nombre y la naturaleza general de su poseedor si tiene éxito en un tiro de salvación adicional de Voluntad.

No puedes controlar muertos vivientes o criaturas incorpóreas con *dominar el alma*.

Eclipse

Conjuración (creación)
CD de Conocimiento de conjuros: 42
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 200 millas
Área: radio de 5 millas centrado en ti
Duración: hasta 8 horas (D)
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 378.000 po, 8 días, 151.200 PX. Simientes: *conjurar* (CD 21), *transportar* (para mover el disco a una posición 100 millas arriba)(CD 27). Factores: incrementar la masa en 1.000% (+40 CD), diseminar la masa en un disco delgado como el papel (ad hoc +2 CD), mantener el disco en el sitio durante 8 horas (ad hoc +10 CD). Factores mitigantes: incrementar el tiempo de lanzamiento en 9 minutos (–18 CD), gastar 4.000 PX (–40 CD).

Con este conjuro puedes crear un eclipse limitado, como cuando un cuerpo celestial se mueve entre el sol y la tierra. El paisaje en un radio de 5 millas a tu alrededor experimenta el oscurecimiento del sol según el disco que has creado pasa frente a este, culminando en un completo apagón y un anillo coronario acompañante. El eclipse te sigue a través del terreno hasta 8 horas, hasta que el sol se ponga, o hasta que suprimas el eclipse. No necesitas concentrarte en el eclipse mientras permanece.

Coste PX: 4.000 PX.

Eidolón

Conjuración (creación)
CD de Conocimiento de conjuros: 79
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 5'
Efecto: un duplicado del lanzador
Duración: 8 horas
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 711.000 po, 15 días, 28.440 PX. Simientes: *conjurar* (para hacer la sustancia base)(CD 21), *transformar* (CD 21), *transportar* (para mover parte del alma del lanzador dentro del duplicado)(CD 27). Factores: sustancia sin vida a humanoide (+10 CD), transformar en un individuo específico (+25 CD). Factor mitigante: gastar 2.000 PX (–20 CD).

Separas una porción de tu esencia, creando un duplicado de ti mismo con un fragmento de tu alma. Al lanzar *eidolón*, creas

una versión duplicada de ti mismo, tal como eras cuando eras un personaje de 21.er nivel, y ganas un nivel negativo mientras el duplicado persista. Por cada nivel negativo adicional que confieras sobre ti al lanzar el conjuro, el eidolón tiene un nivel adicional. No importa cuantos niveles negativos apliques sobre ti, tu eidolón no puede tener más niveles que tu (contando también con tus niveles negativos). Por ejemplo, un mago de nivel 30.º podría lanzar *eidolón*, conferirse entonces cuatro niveles negativos sobre si mismo para hacer que su eidolón fuese un duplicado de nivel 25.º (y él un personaje de nivel efectivo 26.º). No podría darle al eidolón un nivel más, por que el eidolón no puede tener más niveles de personaje que los que posee el mago.

Trata al duplicado como si fueses tú mismo, con un número de niveles negativos sobre ti, hasta llegar a tener el nivel de personaje del eidolón. Se considera a tu eidolón fresco y descansado cuando lo creas. Puede lanzar cualquier conjuro al que tengas acceso, incluso conjuros épicos. Utiliza el modificador de Conocimiento de conjuros del eidolón como base para el número de conjuros épicos que puede lanzar al día, y su nivel efectivo de personaje como base para sus habilidades, dotes, y otras aptitudes. Tu eidolón es de menor nivel que tú y probablemente no pueda lanzar todos los conjuros que conoces. Es concebible que un eidolón lo suficientemente poderoso podría lanzar el conjuro *eidolón* por si mismo.

Tu eidolón aparece en cualquier ropa mundana que desees cuando es conjurado inicialmente, pero no tiene otras posesiones. Comparte parte de tu alma, así que es tú mismo a todos los efectos y propósitos. Tú y tu eidolón podéis comunicaros con normalidad. Normalmente, tu eidolón no envidia su efímera existencia, porque todavía es parte de ti. Si tu eidolón muere antes de que el conjuro termine, recuperas inmediatamente los niveles perdidos. Habitualmente, el eidolón no dura lo suficiente para amenazarte con una consunción permanente de nivel.

Esclavizar

Encantamiento (compulsión)[enajenador]
CD de Conocimiento de conjuros: 80
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 75'
Objetivo: una criatura viva
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 720.000 po, 15 días, 28.800 PX. Simiente: *obligar* (CD 19). Factores: severa compulsión de cualquier criatura (ad hoc +11 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD), permanente (× 5 CD). Factor mitigante: gastar 5.000 PX (–50 CD).

Haces un esclavo permanente de cualquier criatura viviente. Estableces un enlace telepático con la mente del sujeto. Si la criatura posee un lenguaje, puedes generalmente forzarla a realizar lo que desees, dentro de los límites de sus capacidades. Si la criatura no tiene un lenguaje, solo puedes comunicarle órdenes básicas, como "ven aquí", "vete allí", "lucha" y "quieto aquí". Sabes que es lo que el sujeto experimenta, pero no recibes señales sensoriales directas de ello.

Un sujeto obligado a realizar una acción contra su naturaleza recibe un tiro de salvación con una penalización de –10 para resistir realizar esa acción en particular, pero si tiene éxito, todavía es tu esclavo sin importar este motín menor. Una vez el sujeto realiza con éxito un tiro de salvación para resistir una orden específica, todos los futuros tiros de salvación para resistir esa misma orden los realiza sin penalización.

Protección contra el mal o un conjuro similar puede prevenir que ejerzas control o utilices el enlace telepático mientras el sujeto está protegido, pero no previene que establezcas el *esclavizar* ni lo disipa.

Coste PX: 2.000 PX.

Escudriñar el alma

Adivinación
CD de Conocimiento de conjuros: 55
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: ver texto
Objetivo: una criatura viviente
Duración: 20 minutos (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 495.000 po, 10 días, 19.800 PX. Simientes: *contacto* (CD 23), *revelar* (CD 19), *ocultar* (CD 17). Factores: aplicado a los cinco sentidos (+8 CD), ocultar detección (ad hoc +6 CD). Factor mitigante: incrementar tiempo de lanzamiento en 9 minutos (–18 CD).

Cuando lanzas este conjuro, eres capaz de intervenir temporalmente la consciencia de otra criatura inteligente con la que estás familiarizado (por reunión, observación, o escudriñarla con éxito), experimentando todo lo que ella experimente con los cinco sentidos. El objetivo recibe un tiro de salvación de Voluntad, y si tiene éxito, previene tu contacto telepático. Ya tenga éxito o no el tiro de salvación, el objetivo no es consciente del intento de intrusión.

Una vez que el sujeto esté intervenido, eres capaz de oír, ver, sentir, oler y saborear todo lo que el sujeto sienta. Sin embargo, no puedes controlar al sujeto. Solo puedes ver lo que el sujeto decida mirar, y solo saboreas algo si el sujeto bebe o come durante la duración del conjuro.

Durante este tiempo, tu propio cuerpo permanece en un estado de trance. Si el sujeto recibe daño, sientes las heridas, aunque tu cuerpo no sufre ningún efecto pernicioso. Si el sujeto cae inconsciente o muere, el conjuro finaliza inmediatamente.

Explosión de odio

Evocación [frío]
CD de Conocimiento de conjuros: 50
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300'
Área: una explosión hemisférica de 20' de radio
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 450.000 po, 9 días, 18.000 PX. Simientes: *energía* (CD 19), *reanimar a los muertos* (CD 23). Factores: poner el tipo de muerto viviente a esqueleto (–12 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD).

Cuando este conjuro es lanzado, sumerges a tus enemigos en una *bola de frío* que causa 10d6 puntos de daño por frío. Sin embargo, hasta veinte de esas víctimas que perezcan como resultado de la explosión son reanimados instantáneamente como esqueletos de tamaño Mediano. Estos esqueletos te sirven indefinidamente. No puedes exceder el límite normal para controlar muertos vivientes a través del uso de este conjuro, pero otros medios que te permitan exceder el límite normal para controlar muertos vivientes funcionan igual de bien con los muertos vivientes creados con *explosión de odio*.

Fallecimiento oculto

Nigromancia (muerte, mal), Ilusión (quimera)
CD de Conocimiento de conjuros: 82
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300'
Objetivo: una criatura de hasta 80 DG
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 738.000 po, 15 días, 29.520 PX. Simientes: *matar* (CD 25), *reanimar a los muertos* (CD 23), *engañar* (CD 14). Factores: cambiar el tipo de muerto viviente a necrófago (-10 CD), aplicar elementos de quimera a los 5 sentidos (+ 10 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD).

Instantáneamente matas a un simple objetivo y en el mismo momento reanimas el cuerpo de forma que parece que nada le ha ocurrido a la criatura. Los compañeros del objetivo (si los hay) no se dan cuenta inmediatamente de lo que ha sucedido. El blanco recibe un tiro de salvación de Fortaleza para ver si sobrevive al ataque. Si la salvación falla, el objetivo permanece en la posición exacta sin ningún efecto negativo aparente.

En realidad, ahora es un necrófago o gul bajo tu control. Los compañeros del objetivo no notan nada inusual acerca de este, hasta que interactúan con él, en cuyo momento cada compañero tiene derecho a un tiro de salvación de Voluntad para notar discrepancias ("¡Por las barbas de Moradin, te mueves lento hoy!"). El gul te sirve indefinidamente. No puedes exceder el límite para controlar muertos vivientes a través de este conjuro, pero otros medios que te permitan sobrepasar el límite normal para controlar muertos vivientes, funcionan igual de bien con los muertos vivientes creados con *fallecimiento oculto*.

Impacto draconil

Conjuración (convocación) [fuego]
CD de Conocimiento de conjuros: 50
Componentes: V, S, ritual, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 75'
Efecto: diez dragones rojos adultos convocados
Duración: 20 asaltos (D)
Tiro de salvación: no (ver texto)
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 450.000 po, 9 días, 18.000 PX. Simientes: *convocar* (CD 14). Factores: invocar una criatura distinta de un ajeno (+10 CD), invocar criatura de VD 14 (+24 CD), tiem-



JE

po de lanzamiento 1 acción (+20 CD), convocar diez criaturas (× 10). Factor mitigante: diez lanzadores adicionales aportando espacios para conjuros de 9.º nivel (-170 CD), gastar 2.800 PX por lanzador (-280 CD).

Igual que *caballero dragón* excepto que el conjuro convoca diez dragones rojos adultos. En el primer asalto, todos prefieren disparar su aliento de fuego simultáneamente a un enemigo, si es posible. Este es un conjuro ritual, requiriendo otros diez lanzadores de conjuros, cada uno de los cuales debe aportar un espacio para conjuro de 9.º nivel sin usar al lanzamiento.

Coste PX: 2.800 PX por cada lanzador.

Invierno terrible

Evocación [frío]
CD de Conocimiento de conjuros: 319
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 1.000'
Área: emanación de 1.000' de radio
Duración: 20 horas
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 2.871.000 po, 58 días, 114.840 PX. Simientes: *energía* (emanación de 2d6 de frío en un radio de 10')(CD 19). Factores: incrementar 100 veces el área base (+ 400 CD). Factor mitigante: gastar 10.000 PX (–100 CD).

Invocas el invierno. La criatura u objeto que elijas como objetivo emana un frío glacial hasta un radio de 1.000' durante 20 horas. El frío que surge causa 2d6 puntos de daño por asalto contra criaturas desprotegidas (el objetivo es susceptible si no está protegido mágicamente o de alguna manera es resistente a la energía). El intenso frío congela el agua del aire, ocasionando una nevada y un viento constante. La nieve y el viento producen una tormenta dentro del área (mira la sección 'Peligros del tiempo' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Coste de PX: 10.000 PX.

La mirada vengativa del dios

Transmutación
CD de Conocimiento de conjuros: 419
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 12.000'
Objetivo: una criatura, o hasta un cubo de 10' de materia inerte en línea de visión
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza mitad
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 3.771.000 po, 76 días; 143.000 PX. Simientes: *destruir* (CD 29). Factor: incrementar daño a 305d6 (+570 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD). Factor mitigante: 200d6 retroceso (–200 CD).

El objetivo de este conjuro esta sujeto a una furia divina que ocasiona 305d6 puntos de daño (o la mitad si tiene éxito un tiro de Fortaleza). Si el objetivo es reducido a –10 puntos de golpe o menos (o un constructo, muerto viviente u objeto es reducido a 0 puntos de golpe), es completamente destruido como si se hubiera desintegrado, dejando solo un rastro de fino polvo. Canalizar esas terribles fuerzas tiene un precio, y el lanzador recibe igualmente 200d6 mientras tus ojos sangran y tu piel se convulsiona con el poder liberado. Este conjuro a menudo mata al lanzador, pero a menudo lo vale.

Nota: la Tabla 3–4: promedio de dados de daño es útil si no quieres lanzar cientos de dados de 6 caras.

Libertad eterna

Abjuración
CD de Conocimiento de conjuros: 150
Componentes: V, S, PX, ritual
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: un objeto o criatura tocada de 2.000 lb o menos
Duración: permanente
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 1.350.000 po, 27 días, 54.200 PX. Simientes: *custodia* (CD 14). Factores: protecciones específicas *enmarañar* (+ 0 CD), *inmovilizar monstruo* (+ 8 CD), *inmovilizar persona* (+4 CD), *cautiverio* (+ 16 CD), *parálisis* (ad hoc + 6 CD), *petrificación* (ad hoc + 6 CD), *dormir* (+0 CD), *ralentizar* (+ 4 CD), aturdimiento (ad hoc + 6 CD), *éxtasis temporal* (+16 CD), *telaraña* (+4 CD), permanente (× 5 CD). Factores mitigantes: diez lanzadores adicionales aportando espacios de conjuros de 9.º nivel (–170 CD), gastar 10.000 PX (–100 CD).

El sujeto va audazmente donde otros temen pisar, inmunizándose permanentemente contra los siguientes conjuros, efectos y aptitudes sortílegas: *enmarañar, inmovilizar, cautiverio, dormir, ralentizar, éxtasis temporal, telaraña*, parálisis y petrificación.

Este es un ritual que requiere o otros diez lanzadores de conjuros, cada uno de los cuales debe aportar un espacio para conjuros de 9.º nivel sin usar al lanzamiento.

Coste PX: 10.000 PX.

Lluvia de fuego

Evocación [fuego]
CD de Conocimiento de conjuros: 50
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 0'
Área: emanación de 2 millas de radio
Duración: 20 horas
Tiro de salvación: Reflejos niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 450.000 po, 9 días, 18.000 PX. Simientes: *energía* (fuego)(CD 19), *energía* (tiempo)(CD 19). Factor: cambiar la lluvia a volutas de fuego (ad hoc +12 CD).

Este conjuro convoca una tempestad de truenos que se arremolina y que precipita una lluvia de fuego en lugar de gotas de lluvia sobre ti y todo lo que hay dentro de un radio de dos millas a tu alrededor. Todo lo que se encuentre desprotegido o descubierto en el diluvio de fuego, recibe 1 punto de daño

por fuego cada asalto. Un tiro de salvación con éxito de Reflejos te libra del daño, pero se debe repetir cada asalto. A menos que el suelo este excepcionalmente húmedo, toda la vegetación es finalmente ennegrecida y destruida, dejando tras de si una tierra estéril similar a las consecuencias de un fuego forestal. La ardiente tormenta es estacionaria y permanece incluso aunque el lanzador se marche.

Memento mori

Nigromancia [muerte]
CD de Conocimiento de conjuros: 86
Componentes: no
Tiempo de lanzamiento: 1 acción apresurada
Alcance: 300'
Objetivo: una criatura viva
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza parcial (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 774.000 po, 16 días, 30.960 PX. Simientes: *matar* (CD 25). Factor: incrementar DG hasta 160 (+8 CD), apresurar (+28 CD), sin componentes verbales o somáticos (+ 4 CD), +10 a la CD de salvación del sujeto (+ 20 CD).

Tu pensamiento fugaz significa la muerte para el objetivo. Como una acción gratis que cuenta como un conjuro apresurado, quieres al objetivo muerto sin una palabra o un gesto. Tu deseo sediento de sangre apaga la fuerza vital de una criatura viviente de 160 DG o menos, matándola instantáneamente. El sujeto tiene derecho a realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 30 + el modificador de la característica relevante) para tener una posibilidad de sobrevivir al ataque. Si el tiro de salvación tiene éxito, el objetivo recibe 3d6 + 20 puntos de daño.

Multitud de ranas

Transmutación
CD de Conocimiento de conjuros: 55
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300'
Área: un hemisferio de 40' de radio
Duración: permanente
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 495.000 po, 10 días, 19.800 PX. Simientes: *transformar* (CD 21). Factores: cambiar el objetivo a un área hemisférica de 20' (+10 CD), incrementar el área en 100% (+4 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD).

Entresacado del repertorio del legendario mago Miko, este conjuro épico convierte a todas las criaturas de tamaño Mediano o menor que se encuentren en el área en ranas. Las criaturas transformadas retienen sus facultades mentales, incluidas personalidad, las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, el nivel y la clase, los puntos de golpe (pese a cualquier cambio en la puntuación de Constitución), alineamiento, ataque base, aptitudes, aptitudes extraordinarias y aptitudes sortílegas, pero no aptitudes sobrenaturales. Asumen las características físicas de las ranas, incluidos tamaño natural y las puntuaciones en Fuerza, Destreza y Constitución (usa las estadísticas para el sapo dadas en el *Manual de Monstruos*). Todo el equipamiento de las criaturas cae al suelo en la transformación.

Origen de especies: achaierai

Conjuración (creación, curación)
CD de Conocimiento de conjuros: 38
Componentes: V, S, FD, PX
Tiempo de lanzamiento: 45 días, 11 minutos
Alcance: 0'
Efecto: una criatura construida hasta tamaño Mediano (20' cúbicos)
Duración: permanente
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 360.000 po, 8 días, 14.400 PX. Simientes: *conjurar* (CD 21), *vida* (CD 27), *fortificar* (CD 17). Factores: +4 DG (5 pg por DG)(+20 CD), +6 a la CA natural (+12 CD), añadir tres ataques naturales más (ad hoc +6 CD), añadir aptitud sortílega *nube negra* (+33 CD), añadir RC 19 (+15 CD), permanente (× 5 CD). Factores mitigantes: incrementar tiempo de lanzamiento en 10 minutos (–20 CD), incrementar tiempo de lanzamiento en 45 días (–90 CD), gastar 3.500 PX (–35 CD).

Copiado del repertorio de un lanzador épico infernal de Aqueronte, este conjuro literalmente crea una nueva criatura: un achaierai, según aparece en el *Manual de Monstruos*. Cuando es creado la primera vez, el achaierai es de tamaño Mediano, pero crece a tamaño Grande en 1d4 días. Un achaierai creado no posee el tesoro, cultura o los conocimientos específicos de un achaierai normal. Si se le libera entre los suyos, rápidamente adquiere rasgos de achaierai y su alineamiento.

Coste PX: 3.500 PX.

Peripecia

Abjuración
CD de Conocimiento de conjuros: 27
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 12 horas
Desarrollo: 243.000 po, 5 días, 9.720 PX. Simientes: *reflectar* (CD 17).

Los ataques a distancia contra ti son rebotados al atacante original. En cualquier momento durante la duración del conjuro, cinco ataques son automáticamente reflectados de vuelta al atacante. Tu decides qué ataques antes de que se tire el daño. El ataque reflectado rebota hacia el atacante usando la misma tirada de ataque. Una vez que cinco ataques hayan sido reflectados, el conjuro termina.

Pestilencia

Conjuración, Nigromancia
CD de Conocimiento de conjuros: 104
Componentes: V, S, ritual, PX

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 0'
Área: un hemisferio de 1.000' de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 936.000 po, 19 días, 37.440 PX. Simientes: *castigar* (CD 19). Factores: cambiar el objetivo a área (+10 CD), cambiar de 20' de radio a 1.000' de radio (+200 CD), efectos de enfermedad (como el conjuro *contagio*)(ad hoc +21 CD), tipo de objetivo adicional (plantas)(+10 CD). Factores mitigantes: tiempo de lanzamiento incrementado en 9 minutos (-18 CD), dos lanzadores de conjuros adicionales aportando espacios de conjuros épicos (–38 CD), gastar 10.000 PX (–100 CD).

Cuando *pestilencia* es lanzada con éxito, una ola de enfermedad irradia hacia fuera del lugar del ritual, infectando instantáneamente a cada cosa viva con una enfermedad debilitante conocida como muerte viscosa. Dentro de 24 horas, todo dentro del área empieza a mostrar signos de corrupción y decadencia, las plantas se licuan y amarillean, marchitándose en el suelo conforme se empiezan a disolver. Los animales y las personas son consumidos desde dentro por la enfermedad, sangrando inicialmente por las encías, ojos , nariz, y otros tejidos blandos, y exhibiendo eventualmente horrorosas manchas púrpuras. La enfermedad culmina con escabrosas heridas abiertas por todo el cuerpo de las víctimas. La región entera afectada por la enfermedad, es rápidamente inmersa en fétidos hedores e invadida por moscas y gusanos, añadiendo más malestar a las víctimas.

Cada día que la víctima falle un tiro de salvación de Fortaleza, recibe 1d4 puntos de daño temporal a la Constitución. Si la víctima falla una segunda tirada, un punto de ese daño es permanentemente consumido. Si la víctima tiene éxito en el primer tiro de salvación del día, durante días consecutivos, se ha recobrado de la enfermedad. Esta forma mágica de la enfermedad no es contagiosa y no se propagará más allá de los afectados inicialmente.

Este potente y terrible ritual podría ser perpetrado en una pequeña comunidad granjera rural, desperdigándose en todas direcciones y afectando a cultivos, huertos, animales de granja y residentes por igual de forma devastadora. O podría ser lanzado en mitad de una bulliciosa ciudad, infectando a los plebeyos y a la nobleza por igual. Las frutas y vegetales infectados con la muerte viscosa no son aptos para el consumo, ya que son portadores de la enfermedad.

Este es un conjuro ritual que requiere a otros dos lanzadores de conjuros, cada uno de los cuales debe aportar al lanzamiento un espacio para conjuro épico sin usar. El lanzador principal debe gastar también 10.000 PX.

Coste PX: 10.000 PX.

Polvo de momia
Nigromancia [mal]
CD de Conocimiento de conjuros: 35
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Efecto: dos momias de 18 DG
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 315.000 po, 7 días, 12.600 PX. Simientes: *reanimar a los muertos* (CD 23). Factores: muerto viviente de 16 DG (+ 16 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD). Factores mitigantes: gastar 2.000 PX (-20 CD), componente material costoso (ad hoc –4 CD).

Cuando esparces el polvo de momias machacadas en conjunción con el lanzamiento de *polvo de momia*, dos momias Grandes de 18 DG (ver abajo) surgen del polvo en la zona adyacente a ti. Las momias siguen todas tus ordenes de acuerdo a sus habilidades, hasta que son destruidas o pierdes el control de ellas por intentar controlar más DG de muertos vivientes que niveles de lanzador posees.

Componente material: polvo de momia especialmente preparado.

Coste PX: 2.000 PX.

Momia, avanzada: VD 6; muerto viviente Grande; DG 18d12+3; pg 120; Inic –2, Vel 30'; CA 17 (toque 7, desprevenido 17); Atq +17 cuerpo a cuerpo (1d8+8, golpetazo); Frente / Alcance: 5' × 5' / 10'; AE Desesperación, putridez de momia; CE rasgos de muerto viviente, resistencia a los golpes, RD 5 /+1, vulnerable al fuego; AL LM; TS Fort +8, Ref +4, Vol +13; Fue 25, Des 6, Con -, Int 6, Sab 14, Car 15.

Habilidades y Dotes: Esconderse +9, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +13, Avistar +15; Alerta, Lucha a ciegas, Gran Fortaleza, Ataque poderoso Soltura con un arma (golpetazo).

Desesperación (Sb): al ver a una momia, el sujeto debe tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad (CD 21), o estar paralizado por el miedo durante 1d4 asaltos. Tenga éxito o no el tiro de salvación, esa criatura no puede ser afectada otra vez por la aptitud de desesperación de la momia durante un día.

Putridez de momia (Sb): enfermedad sobrenatural – golpetazo, tiro de salvación de Fortaleza (CD 20), periodo de incubación 1 día, daño 1d6 temporal a Constitución. Al contrario que las enfermedades normales, la putridez de momia continua hasta que la víctima llega a Constitución 0 (y muere) o recibe un conjuro de eliminar enfermedad o magia similar (ver Enfermedades en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Una criatura afectada que muere se marchita en polvo y arena que se dispersa en nada con la menor brisa, a menos que sean lanzados sobre los restos en las 6 próximas horas *eliminar enfermedad* y *revivir a los muertos*.

Rasgos de muerto viviente: inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos nigrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza a menos que funcione también en objetos. No está sujeta a los impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, o consunción de energía. La energía negativa le cura. No tiene riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruida al llegar a los 0 puntos de golpe o menos. Visión en la oscuridad 60' . No puede ser revivida; la resurrección sólo funciona en criaturas voluntarias.

Resistente a los golpes (Ex): los ataques físicos sólo le ocasionan la mitad de daño a una momia. Aplica este efecto antes de la reducción al daño.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): una momia recibe el doble de daño de ataques de fuego a menos que se le permita un tiro de salvación para recibir la mitad de daño. Un tiro con éxito divide a la mitad el daño y un fallo dobla el daño.

Rechazo épico

Abjuración
CD de Conocimiento de conjuros: 52
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: un objeto o criatura tocado
Duración: permanente
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 468.000 po, 10 días, 18.720 PX. Simientes: *custodia* (CD 14). Factor: permanente (× 5 CD). Factor mitigante: incrementar el tiempo de lanzamiento en 9 minutos (–18 CD).

Puedes crear una custodia permanente contra un tipo de criatura (elige una entre los tipos listados en el *Manual de Monstruos*). Cualquier criatura del tipo especificado no puede atacar o tocar a la criatura u objeto custodiado y debe retroceder. La protección termina si la criatura custodiada realiza un ataque o se mueve intencionadamente a 5' o menos de la criatura especificada. La resistencia a conjuros puede permitir a una criatura superar esta protección y tocar a la criatura custodiada.

Reflexión de conjuros épica

Abjuración
CD de Conocimiento de conjuros: 68
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 41 días, 11 minutos
Alcance: toque
Objetivo: un objeto o criatura tocada
Duración: permanente
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 630.000 po, 13 días, 25.200 PX. Simientes: *reflectar* (CD 27). Factores: reflectar conjuros de hasta 9.º nivel (+160 CD), cambiar el alcance a toque (+ 2 CD), permanente (× 5 CD). Factores mitigantes: incrementar tiempo de lanzamiento en 10 minutos (–20 CD), incrementar tiempo de lanzamiento en 41 días (–82 CD), gastar 7.500 PX (–75 CD).

Puedes crear una custodia permanente contra todos los conjuros de 1.er a 9.º nivel que seleccionen al sujeto como objetivo. Estos conjuros son reflectados de vuelta al lanzador. Los conjuros que afecten a un área no son afectados por este conjuro.

Coste PX: 7.500 PX.

Relámpago viviente

Evocación [electricidad]
CD de Conocimiento de conjuros: 140
Componentes: ninguno
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300' o 150'
Área: un rayo de 5' de ancho por 300' de largo, o 10' de ancho por 150' de largo
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 1.260.000 po, 26 días, 50.400 PX. Simientes: *vida* (CD 27), *energía* (CD 19). Factores: tiempo de lanzamiento 1 acción (+ 20 CD), sin componentes verbales o somáticos (+ 4 CD), dar vida a un conjuro (ad hoc × 2 CD).

Desarrollas un conjuro que puedes lanzar; después de eso, el conjuro se puede "lanzar él mismo". Cuando lanzas el conjuro, el golpe de energía ocasiona 10d6 puntos de daño eléctrico a cada criatura dentro del área del conjuro. *Relámpago viviente* sigue todas las reglas estándar para el lanzamiento de conjuros épicos cuando lo lanzas.

Relámpago viviente tiene conciencia y es amistoso hacia ti. Tiene tus puntuaciones de características mentales, pero no tiene características físicas. Percibe el mundo a través de tus sentidos y se comunica contigo por el pensamiento. Como un conjuro autodesencadenante, no está verdaderamente vivo, pero es una parte de tu personalidad. Le importa poco el mundo que le rodea, pero según tu deseo (y a veces a su propia discreción) se puede lanzar a sí mismo contra tus enemigos. Los lanzadores que preparan los conjuros antes del lanzamiento deben preparar normalmente *relámpago viviente* para que se pueda lanzar a sí mismo.

Cuando el conjuro se lanza a si mismo, actúa en tu iniciativa pero no cuenta para tus acciones en este asalto. Considerando que tienes suficientes espacios para conjuros épicos al día, podrías simultáneamente realizar otra acción, incluyendo lanzar otro conjuro épico o normal. No puedes lanzar simultáneamente *relámpago viviente* mientras él está lanzando su propio efecto, incluso si lo has preparado más de una vez.

Relámpago viviente utiliza uno de tus espacios para conjuros épicos para el día cuando quiera que se lance a sí mismo. Cuando has utilizado todos tus espacios para conjuros épicos para el día (o has lanzado todos tus *relámpagos vivientes*, si eres un lanzador que debe preparar sus conjuros), *relámpago viviente* se vuelve latente. Permanece así hasta que hayas descansado para recuperar tus espacios de conjuros épicos para el siguiente día.

Resistencia a conjuros mayor

Transmutación
CD de Conocimiento de conjuros: 45
Componentes: V, S, ritual
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: una criatura tocada
Duración: 20 horas
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)
Desarrollo: 405.000 po, 9 días, 16.200 PX. Simientes: *fortalecer* (CD 27). Factor: +10 adicional a RC (+ 40 CD). Factor mitigante: dos lanzadores adicionales aportando espacios para conjuros de 6.º nivel (–22 CD).

Otorgas al sujeto tocado una resistencia a conjuros de 35 hasta que la duración expira. La resistencia otorgada no se apila, pero sí se solapa a cualquier resistencia a conjuros anterior. Este es un conjuro ritual, que requiere de otros dos lanzadores, cada uno de los cuales aporta un espacio para conjuro de 6.º nivel sin usar.

Resurrección eventual

Conjuración [curación]
CD de Conocimiento de conjuros: 52
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: tu o una criatura tocada
Duración: eventual hasta que sea gastado, entonces instantáneo
Tiro de salvación: no (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)
Desarrollo: 468.000 po, 10 días, 18.720 PX. Simiente: *vida* (CD 27). Factor: se activa cuando el sujeto es matado (+ 25 CD).

Resurrección eventual devuelve a un sujeto a la vida si es matado. Una vez lanzado, el conjuro permanece latente y no se activa hasta que las condiciones desencadenantes se cumplan (pero cada día que permanece sin desencadenarse, ocupa un espacio de conjuro épico, incluso si lo lanzas sobre otra criatura). Una vez desencadenado, el conjuro se gasta.

Si el sujeto es matado (el desencadenante), es devuelto a la vida y curado completamente 1 minuto más tarde; basta incluso que una pequeña brizna de polvo persista para que *resurrección eventual* actúe sobre ella.

Ruina

Transmutación
CD de Conocimiento de conjuros: 27
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo
Alcance: 12.000'
Objetivo: una criatura, o hasta un cubo de 10' de materia inerte
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza mitad
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 243.000 po, 5 días, 9.720 PX. Simientes: *destruir* (CD 29). Factor: reducir el tiempo de lanzamiento en 9 asaltos (+18 CD). Factor mitigante: gastar 2.000 PX (–20 CD).

Realizas 20d6 puntos de daño a un solo objetivo dentro del alcance y en línea de visión. Si el objetivo es reducido a –10 puntos de golpe o menos (o un constructo, objeto o muerto viviente es reducido a 0 puntos de golpe), queda totalmente destruido como si hubiera sido desintegrado. Solo queda un rastro de fino polvo.

Coste PX: 2.000 PX.

Ruina mayor

Transmutación
CD de Conocimiento de conjuros: 59
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: 12.000'
Objetivo: una criatura, o un cubo de materia inerte de hasta 10'
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza mitad
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 531.000 po, 11 días, 21.240 PX. Simientes: *destruir* (CD 29). Factores: incrementar el daño a 35d6 (+30 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD). Factor mitigante: gastar 2.000 PX (–20 CD).

Como *ruina*, pero el objetivo recibe 35d6 puntos de daño.

Coste PX: 2.000 PX.

Señor de las pesadillas

Conjuración (convocación)
CD de Conocimiento de conjuros: 50
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 75'
Efecto: una criatura convocada
Duración: 20 asaltos
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 450.000 po, 9 días, 18.000 PX. Simientes: *convocar* (CD 14). Factores: convocar criatura de VD 31 (+58 CD), permitir a la criatura poseer cuerpo y actuar a su antojo (ad hoc –20 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD). Factores mitigantes: 12d6 retroceso (–12 CD), gastar 1.000 PX (–10 CD).

Eres poseído por una criatura de pesadilla, una larva onírica (ver el Capítulo 5: monstruos). Durante 20 asaltos, el cuerpo de la larva onírica reemplaza físicamente tu cuerpo, por lo que posee tu equipamiento. La larva onírica es libre de usar todos sus poderes y aptitudes, o usar tu propio equipo. Tu consciencia y forma física son suprimidos durante la duración de la posesión. No tienes forma de anular el conjuro, de comunicarte, o cualquier otra manera de mantener conciencia una vez la posesión ha comenzado. La larva onírica, liberada temporalmente de su aprisionamiento en alguna pesadilla lejana, intentará matar o incapacitar a cualquier criatura que pueda ver o encontrar, sea amigo o enemigo del lanzador. Lanzar *señor de las pesadillas* entraña algún riesgo para el lanzador, ya que se desconoce qué terrible daño podría causar la larva durante los 20 asaltos. La larva despachará a todos los enemigos que pueda encontrar antes de volver a sus propios intereses.

Algunas veces, una larva onírica intentará ponerse a si misma en una situación peligrosa o precaria, antes de que acabe el conjuro, dejando al lanzador para que se libre el mismo.

Si la larva onírica muere durante la duración del conjuro, tu consciencia es instantáneamente restaurada dentro de tu propio cuerpo. Tu condición permanece igual que cuando completaste el lanzamiento del *señor de las pesadillas*, sin importar que daño haya recibido la larva onírica. Sin embargo, las cargas de objetos mágicos, las pociones consumidas y otros recursos físicos gastados por la larva onírica son permanentes.

Coste PX: 1.000 PX.

Suéltame

Transmutación
CD de Conocimiento de conjuros: 43
Componentes: ninguno
Tiempo de lanzamiento: 1 acción gratis
Alcance: toque (ver texto)
Objetivo: una criatura o fuerza que te aprese
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza mitad
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 387.000 po, 8 días, 15.480 PX. Simientes: *destruir* (CD 29). Factores: apresurado (+28 CD), sin componentes verbales o somáticos (+ 4 CD). Factores mitigantes: circunstancias limitadas (ad hoc –8 CD), 10d6 retroceso (-10 CD).

Irradias destrucción, causando 20d6 puntos de daño a cualquier criatura que te este apresando. El daño ocasionado no es ningún tipo en particular de energía, es solo un puro impulso destructivo. Si estás apresado por una fuerza mágica, como *mano aferradora de Bigby* o *mano aplastante de Bigby*, la fuerza es automáticamente destruida. Ser apresado es peligroso para la mayoría de los lanzadores de conjuros, por lo que pocos dudan en recibir 10d6 puntos de daño por retroceso.

Sueño

Transmutación [teleportación]
CD de Conocimiento de conjuros: 29
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: tu y otras criaturas voluntarias tocadas, pesando hasta un total de 1.000 lb
Duración: instantáneo (D)
Tiro de salvación: Voluntad (inofensivo) (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)
Desarrollo: 261.000 po, 6 días, 10.400 PX. Simientes: *transportar* (CD 27). Factor : transportar a la región de los sueños (+2 CD).

Tú y cualquier criatura que toques, sois atraídos por un arco cristalino de ensueño hasta el filo del pensamiento consciente y dentro de la región de los sueños. Puedes llevar más de una criatura contigo (sujeto a tu límite de peso) pero todos deben estar tocándose unos a otros. Entras físicamente en la tierra de los sueños, sin dejar nada atrás.

En la región de los sueños te mueves a través de una colección de pensamientos, deseos, y fantasmas creados por las mentes de los soñadores de todas partes. Por cada minuto que te muevas a través del paisaje del sueño, puedes "despertar" para encontrarte a ti mismo desplazado físicamente cinco millas en el mundo real. De este modo, un personaje puede usar este poder para viajar rápidamente entrando físicamente donde sólo los sueños merodean, moviéndose una cierta cantidad de tiempo (a cinco millas por minuto) y volviendo a salir en el mundo real.

No sabes con precisión donde aparecerás en el mundo real, ni las condiciones del mundo real a través de las que viajas. Sabes aproximadamente dónde terminarás basado en el tiempo que has pasado viajando por el sueño.

Sueño también puede ser utilizado para viajar a otros planos que contengan criaturas que sueñan, pero realizar esto requiere cruzar a los sueños de los ajenos, donde estás sujeto a los peligros de las realidades oníricas alienígenas. Esta es una proposición potencialmente peligrosa, a elección de tu DM. Transferirse a otro plano de existencia requiere 1d4 horas de viaje ininterrumpido.

Cualquier criatura tocada por ti cuando *sueño* es lanzado puede realizar también la transición hasta las fronteras del pensamiento inconsciente. Pueden optar por seguirte, vagar por los sueños de otros, o salir de vuelta al mundo real (50% de posibilidades para cualquiera de los últimos resultados si se pierden o los abandonas). Las criaturas reacias a acompañarte a la región de los sueños reciben un tiro de salvación de Voluntad, negando el efecto si tienen éxito.

Sujetado al cielo

Transmutación [teleportación]
CD de Conocimiento de conjuros: 62
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300'
Objetivo: una criatura u objeto que pesen hasta 1.000 lb
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 558.000 po, 12 días, 22.320 PX. Simientes: *prever* (para prever el punto final de la Teleportación)(CD 17), *transportar* (CD 27). Factores: objetivo reacio (+4 CD), incrementar el alcance desde toque (+ 4 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD). Factor mitigante: gastar 1.000 PX (–10 CD).

Tu conjuro sujeta al objetivo a los cielos. *Sujetado al cielo* coloca actualmente al objetivo tan lejos de la superficie del mundo y a tal velocidad, que desaparece su atracción gravitatoria, por lo que entra en una órbita eterna. A menos que el objetivo pueda volar mágicamente o tenga otra forma de propulsión que no sea física, el objetivo esta pegado hasta que alguien lo rescate. Incluso aunque el objetivo pueda volar, la superficie se encuentra a 2 o 4 horas de distancia, contando con el conjuro *volar*, el cual permite una velocidad máxima de 720' por asalto mientras desciendes. El objetivo puede que no sobreviva tanto.

Dependiendo del mundo en el que *sujetado al cielo* sea lanzado, las condiciones tan lejos de la superficie pueden ser mortales. Los efectos perjudiciales incluyen calor abrasador, frío, y vacío. El objetivo sujeto a esas condiciones recibe 2d6 puntos de daño tanto de calor como de frío y 1d4 puntos de daño por el vacío cada asalto. El objetivo empieza a asfixiarse inmediatamente (ver la barra lateral de Asfixia en el capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Coste PX: 1.000 PX.

Tiempo duplicado

Transmutación [teleportación]
CD de Conocimiento de conjuros: 71
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción gratis

Efecto: tú
Duración: 1 asalto (ver texto)
Tiro de salvación: no (inofensivo)
Resistencia a conjuros: no (inofensivo)
Desarrollo: 639.000 po, 13 días, 25.560 PX. Simientes: *transportar* (mover a tu yo futuro atrás en el tiempo 1 asalto)(CD 27). Factores: moverse a una corriente temporal (+8 CD), extender el efecto base temporal (ad hoc +8 CD), apresurado (+28 CD).

Te secuestras a ti mismo desde 1 asalto en el futuro, depositando a tu yo futuro en un espacio adyacente como una acción gratis que cuenta como un conjuro apresurado. Tu futuro yo es técnicamente solo un posible futuro yo (la corriente temporal es un torbellino de múltiples posibilidades), pero secuestrar ese futuro yo colapsa la probabilidad, y ese futuro posible se convierte en el futuro definitivo.

Tú y tu yo futuro sois libres de actuar normalmente este asalto (tú ya has utilizado el límite de un conjuro apresurado por asalto, pero tu duplicado no lo ha hecho). Tu futuro yo posee todos los recursos que tienes en el momento de finalizar de lanzar *tiempo duplicado*. Debido a que tu futuro yo era previamente solo una posibilidad, sus recursos no están agotados como resultado de lo que quiera que pudiera acontecer en este asalto (incluso si mueres en él). Asimismo, tu yo futuro no tiene ningún conocimiento especial de lo que pudiera ocurrir en este asalto.

Ya que tu futuro yo forma parte todavía de la corriente temporal, el asalto que utiliza estando contigo, es un asalto que él pierde en su propio futuro. Como tu duplicado del futuro es también tú mismo, pierdes el siguiente asalto también. Simplemente no estás ahí.

Manipular la corriente temporal es un negocio arriesgado. Aquí está el sumario asalto por asalto.

Asalto uno: lanzas *tiempo duplicado*, tu yo futuro del asalto dos llega, y ambos actuáis con normalidad.

Asalto dos: tu futuro yo – tú – es secuestrado hacia atrás en el tiempo para ayudar a tu yo pasado. Durante este asalto no hay versiones de ti presentes.

Asalto tres: vuelves a la corriente temporal. Llegas a la misma localización y en las mismas condiciones que terminó tu yo del futuro al final del asalto uno. Cualquier recurso (conjuros, daño, cargas de bastón) que gastó tu yo futuro en el asalto uno están gastadas de verdad. Apúntalo ahora.

Usar este conjuro para secuestrar a un solo futuro estira el tiempo y la probabilidad hasta sus límites; versiones más poderosas de *tiempo duplicado* no son posibles. No puedes traer más de una sola versión tuya del futuro para ayudarte a la vez, ni puedes traer una versión de ti de un futuro más lejano.

Tiempo seguro
Transmutación [teleportación]
CD de Conocimiento de conjuros: 64
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: tú o una criatura tocada
Duración: eventual hasta que se gaste, entonces 1 asalto de tiempo seguro
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 576.000 po, 12 días, 23.040 PX. Simientes: *transportar* (CD 27). Factores: moverse a una corriente temporal (+8 CD), reducir el tiempo estático a 1 asalto (ad hoc +4 CD), activarse cuando de otra manera recibirías 50 o más puntos de daño (+25 CD).

Tiempo seguro te puede mover (o al objetivo) fuera del trayecto del daño desviándote a una corriente de tiempo estático. Una vez lanzado, el conjuro permanece latente y no se activa hasta que se cumplen las condiciones desencadenantes. Cada día que permanece sin desencadenarse, está ocupando un espacio de conjuro épico, incluso si lo lanzas sobre otra criatura. Una vez desencadenado, el conjuro se gasta normalmente.

Cuando de otra manera estuvieras sujeto a un efecto instantáneo que te ocasionara 50 o más puntos de daño, eres transportado en cambio a una corriente de tiempo estático donde el tiempo deja de fluir para ti. Tu condición se vuelve fija – ninguna fuerza o efecto puede dañarte hasta que haya transcurrido 1 asalto de tiempo real. De esta forma, evitas el daño que de otra manera recibirías, pero también pierdes un asalto de actividad. Para ti, el tiempo no pasa en absoluto, pero para los espectadores que están en el mundo real, estás congelado y fijado en el espacio durante 1 asalto entero.

Tormenta de odio
Evocación [frío]
CD de Conocimiento de conjuros: 78
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 300'
Área: una explosión hemisférica de 20' de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 702.000 po, 15 días, 28.080 PX. Simientes: *energía* (CD 19), *reanimar a los muertos*(CD 23). Factores: incrementar daño a 20d6 (+40 CD), poner el tipo de muerto viviente a tumulario (–4 CD).

Cuando este conjuro es lanzado, sumerges a tus enemigos en una explosión de frío inusualmente poderosa que causa 20d6 puntos de daño por frío. Sin embargo, hasta cinco de esas víctimas que perezcan como resultado de la explosión son reanimados instantáneamente como tumularios. Estos tumularios te sirven indefinidamente. No puedes exceder el límite normal para controlar muertos vivientes a través del uso de este conjuro, pero otros medios que te permitan exceder el límite normal para controlar muertos vivientes funcionan igual de bien con los muertos vivientes creados con *tormenta de odio*.

Tsunami verdigris
Transmutación
CD de Conocimiento de conjuros: 170
Componentes: V, S, ritual, PX

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 1.500'
Área: hemisferio de 1000' de radio
Duración: permanente
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 1.530.000 po, 31 días, 61.200 PX. Simientes: *conjurar* (CD 21). Factores: cambiar el área a un hemisferio de 20' de radio (+2 CD), incrementar el radio a 1000' (+196 CD), incrementar el alcance a 1.500' (+8 CD), ocasionar 10d6 de daño durante el crecimiento (ad hoc +19 CD), incrementar el daño a 40d6 (+60 CD), permanente (× 5 CD). Factores mitigantes: incrementar tiempo de lanzamiento en 9 minutos (–18 CD), gastar 10.000 PX (-100 CD), catorce lanzadores adicionales aportando espacios de conjuros de 6.º nivel (–154 CD).

Igual que *verdigris*, excepto que las criaturas en el área reciben 40d6 puntos de daño (salvación de Reflejos para la mitad), así como los edificios, y el crecimiento vegetal es permanente.

Este es un conjuro ritual que requiere otros catorce lanzadores de conjuros, cada uno de los cuales debe contribuir con un espacio de conjuro de 6.º nivel sin usar.

Coste PX: 10.000 PX.

Verdigris

Transmutación
CD de Conocimiento de conjuros: 58
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 300'
Área: hemisferio de 100' de radio
Duración: 24 horas
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 522.000 po, 11 días, 20.880 PX. Simientes: *conjurar* (CD 21). Factores: cambiar el área a un hemisferio de 20' de radio (+2 CD), incrementar el radio a 100' (+16 CD), ocasionar 10d6 de daño durante el crecimiento (ad hoc +19 CD).

Cuando lanzas este conjuro creas un tsunami de hierba, arbustos y árboles que cubre el área como una marea. Las plantas crecidas se arrastran y se enroscan a través de todo en el área, enredándose y entrampándose alrededor como si hubiesen estado creciendo un siglo o más, como alguna antigua ruina consumida por la jungla. Las criaturas en el área deben realizar un tiro de salvación de Reflejos para evitar el rápido crecimiento, el cual ocasiona 10d6 puntos de daño por el apresamiento aplastante. Los edificios son engullidos por tentáculos de viñas, trepadoras, gruesas raíces, y ramas, y asimismo reciben también 10d6 puntos de daño. Aquellos destruidos por el daño tienen sus cimientos arrancados y desmenuzados.

El crecimiento de las plantas permanece 24 horas, después del cual se desvanece.

CÓMO DESARROLLAR TUS PROPIOS CONJUROS ÉPICOS

Un conjuro épico es desarrollado por piezas más pequeñas llamadas simientes y piezas que conectan llamadas factores. Cada simiente épica tiene una CD de Conocimiento de conjuros, y cada factor un ajuste a la CD de Conocimiento de conjuros. Cuando un conjuro deseado es desarrollado, el lanzador de conjuros gasta recursos y tiempo para unir las piezas que forman el conjuro épico. Las CD de Conocimiento de conjuros base de cada simiente se suman juntas, entonces el ajuste a la CD de los factores se añade al total. La suma es igual a la CD de Conocimiento de conjuros final para el conjuro épico.

La última CD de Conocimiento de conjuros es el indicador mas significativo del poder del conjuro épico. Un lanzador de conjuros intenta lanzar un conjuro épico realizando una prueba de Conocimiento de conjuros contra la CD de Conocimiento de conjuros del conjuro épico. Así, un lanzador de conjuros sabe inmediatamente, basado en su propio bonificador de Conocimiento de conjuros, qué conjuros épicos están dentro de sus capacidades para poder lanzarlos, cuáles son arriesgados y cuáles se encuentran fuera de su alcance. Los lanzadores épicos no pierden el tiempo o el dinero para desarrollar conjuros épicos hasta que son lo suficientemente poderosos como para lanzarlos.

Un conjuro épico desarrollado por un lanzador de conjuros arcano es arcano, y un conjuro épico desarrollado por un lanzador de conjuros divinos es divino. Un personaje que pueda lanzar tanto conjuros arcanos como divinos elige si un conjuro particular que está desarrollando es arcano o divino. Si ese mismo lanzador utiliza las simientes *vida* o *curar* en un conjuro épico, ese conjuro es considerado siempre divino.

Todos los conjuros épicos descritos al principio de este capítulo se pueden desarrollar de manera independiente por un personaje que gaste el tiempo, el dinero, y los puntos de experiencia necesarios. Alternativamente, puedes utilizar esos conjuros como punto de partida cuando creas tus versiones personalizadas de los conjuros. Por ejemplo, si deseas la versión de *la mirada vengativa del dios* pero con menos daño por retroceso, eres libre de hacerlo.

TABLA 2–1: SIMIENTES ÉPICAS

Simiente	CD de Conoc. de conjuros base	Simiente	CD de Conoc. de conjuros base
Animar	25	*Fortalecer*	17
Armadura	14	*Matar*	25
Castigar	14	*Obligar*	19
Conjurar	21	*Ocultar*	17
Contacto	23	*Prever*	17
Convocar	14	*Reani. a los muertos*	23
Custodia	14	*Reflectar*	27
Destruir	29	*Revelar*	19
Disipar	19	*Sanar**	25
Energía	19	*Transformar*	21
Engañar	14	*Transportar*	27
Expulsar	27	*Vida**	27

*Los lanzadores de conjuros sin al menos 24 rangos en Saber (religión), no pueden usar las simientes de conjuros sanar o vida.

Coste de recursos: nada es gratis, especialmente los recursos que se requieren para desarrollar un conjuro que rompe los niveles conocidos del poder mágico. El desarrollo de un conjuro épico gasta materiales en bruto por un coste total en piezas de oro igual a 9.000 × el CD de Conocimiento de conjuros final del conjuro épico desarrollado.

Tiempo de desarrollo: desarrollar un conjuro épico cuesta un día por cada 50.000 po en recursos necesarios para desarrollar el conjuro, redondeando hacia arriba en días enteros.

Coste de PX: para desarrollar un conjuro épico debes gastar 1/25 del precio de sus recursos en puntos de experiencia.

Añadir la CD de la simiente: cuando dos o más simientes épicas son combinadas en un conjuro épico, sus CD de Conocimiento de conjuros base se suman. Ambas contribuyen a la CD de Conocimiento de conjuros final del conjuro épico.

Determinar escuela: cuando combines dos o más simientes para desarrollar un conjuro épico, la escuela del conjuro final es decidida por el lanzador entre las simientes que forman el conjuro épico.

Combinar descriptores: cuando dos o más simientes se combinan en un conjuro épico, todos los descriptores de cada simiente se aplican al conjuro final.

Combinar componentes y tiempos de lanzamiento: casi cada conjuro épico tiene un componente verbal y somático, y un tiempo de lanzamiento de 1 minuto, sin importar el número de simientes épicas combinadas. La única excepción son los conjuros épicos con las simientes *sanar* y *vida*, las cuales tienen un componente de foco divino.

Combinar alcance, área, objetivos y efectos: una simiente podría tener un alcance de 12.000', otra simiente un alcance de 400' y otra tercera no tener alcance alguno. De la misma forma, algunas simientes tienen objetivos, mientras otras poseen efectos de área. Para determinar qué simiente tiene preferencia en el conjuro épico finalizado, debes decidir qué simiente es la simiente base. La simiente más importante para el propósito global del conjuro es la simiente base, y es la que determina el tiempo de lanzamiento, alcance, objetivo, y demás.

Por ejemplo, considera un conjuro épico que explosiona contra todos los objetivos en el área, y entonces obliga a los supervivientes a rendirse. La simiente que proporciona la explosión es la simiente base, por lo que sus criterios de alcance y objetivos son utilizados en el conjuro final.

Ocasionalmente es difícil establecer la simiente base examinando los efectos del conjuro. Si estás atascado, simplemente elige una simiente para el propósito de determinar esto después de consultar a tu DM.

Combinar duraciones: cuando combinas dos o más simientes para desarrollar un conjuro épico, la simiente con la duración más breve determina la duración del conjuro épico final. Si cualquier simiente del conjuro se puede deshacer por el lanzador, el conjuro épico se puede deshacer.

Tiros de salvación: si más de una simiente tiene asociado un tiro de salvación, el conjuro final tiene sólo un tiro de salvación. Si dos o más simientes poseen el mismo tipo de tiro de salvación (Fortaleza, Reflejos o Voluntad), entonces obviamente utiliza esa para el tiro de salvación del conjuro. Si las simientes tienen distintos tiros de salvación, simplemente elige el más apropiado para el conjuro final.

Resistencia a conjuros: cuando combinas dos o más simientes para desarrollar un conjuro épico, incluso si sólo una simiente está sujeta a la resistencia a conjuros, el conjuro resultante también está sujeto a la resistencia a conjuros.

Factores: los factores no son parte de las simientes épicas, pero son herramientas que se usan para modificar los parámetros específicos de una simiente dada. La aplicación de los factores a las simientes de un conjuro épico puede incrementar o reducir la CD de Conocimiento de conjuros final, incrementar la duración, cambiar el área del conjuro, y afectar muchos otros aspectos del conjuro.

Hay tres tipos de factores:

1. Aquellos que pueden afectar a un número de simientes. Por ejemplo, el factor "tiempo de lanzamiento 1 acción" reduce el tiempo de lanzamiento de un conjuro épico sin importar las simientes que hayas utilizado para hacerlo. Si eliges este factor, añadirás +20 a la CD de Conocimiento de conjuros del conjuro épico.

2. Aquellos que sólo pueden ser usados con simientes específicas. La simiente *convocar*, por ejemplo, te permite convocar un ajeno de VD 2 o menor. Pero por cada +1 VD del ajeno convocado, la CD de Conocimiento de conjuros es incrementada en +2. Este factor solo se aplica a los conjuros épicos con la simiente *convocar*.

3. Aquellos que reducen la CD de Conocimiento de conjuros en lugar de aumentarla. Estos son llamados factores mitigantes. Para calcular correctamente la CD de Conocimiento de conjuros final de un conjuro épico, es importante determinar los factores mitigantes al final, después de que todos los factores que incrementan la CD han sido contados.

El desarrollo es un arte: sé creativo cuando combines simientes y factores. Muchas veces desarrollar completamente un nuevo conjuro épico requiere algunas conjeturas y estirar algo las reglas. Al igual que cuando haces y aplicas precios a los objetos mágicos, se requiere algún tipo de equilibrio. A menudo necesitarás estirar la descripción de una simiente para que satisfaga tus necesidades. Desarrollar conjuros épicos oscuros e inusuales es posible, incluso si no estás seguro de cómo poner juntos las simientes y los factores. Si tu mejor esfuerzo pasa el examen de tu DM, entonces el conjuro es bueno. Si es necesario, otorga un ajuste "ad hoc" a la CD de Conocimiento de conjuros para cualquier efecto que no pueda ser extrapolado de las simientes y los factores presentados aquí; los conjuros de ejemplo de este capítulo utilizan factores ad hoc frecuentemente. En todos los casos, el DM determina la CD de Conocimiento de conjuros actual del nuevo conjuro (ver Entre bastidores: adjudicar CD de Conocimiento de conjuros para simientes épicas).

Por ejemplo, puedes querer desarrollar un conjuro que mueva el alma de tu enemigo dentro de un objeto inanimado. Ninguna simiente describe específicamente esta capacidad. Es hora de ser creativo. Observas que la simiente *transporte* podría proporcionar el efecto básico que estás buscando; estás moviendo algo, incluso si no es físico. Sabiendo que más tarde necesitarás la aprobación de tu DM, decides que la simiente de *transportar* podría ser utilizada para transportar un alma en lugar de un cuerpo, sin ajustar la CD (el objetivo tendrá, por supuesto, un tiro de salvación de Voluntad, incluso si tienes éxito al tocar al objetivo). Normalmente, no puedes transportar un objeto físico dentro de otro, pero como estás transportando un "objeto" intangible dentro de otro objeto físico, esperas que tu DM sea indulgente. El DM podría decidir imponer un factor ad hoc de +4 CD, lo cual sería equitativo. También te das cuenta de que atrapas un alma insustancial dentro de un objeto físico, por lo que tendrás que usar la simiente *obligar*, forzando al alma a permanecer dentro del objeto donde la has enviado.

Aprobación: este es el paso final y es cruacial. Debes mostrar el trabajo de desarrollo de tu conjuro épico y razonar con tu DM para conseguir su aprobación. Si el DM no lo aprueba, el conjuro no puede ser desarrollado. Sin embargo, el DM debería explicar por qué el conjuro épico no fue aprobado y posiblemente ofrecer sugerencias sobre cómo crear un conjuro épico que pase aceptablemente. Ampliando el proceso de aprobación más allá, el DM debe aprobar cada conjuro épico contenido en este libro antes de que puedas desarrollarlo para tu propio personaje.

Ejemplo de desarrollo y lanzamiento

Canabulum, un lanzador épico de conjuros, decide desarrollar un conjuro épico que le permita arrojar una bola explosiva que ocasione simultáneamente 10d6 puntos de daño de ácido, fuego, sonido y electricidad (lo llama *bola infernal*). La CD base de la simiente *energía* es 19. Combinar los cuatro efectos energéticos incrementa inmediatamente la CD de Conocimiento de conjuros a 76 (CD 19 × 4= CD 76). Más aún, la simiente base describe un efecto de rayo; para cambiar el efecto a una expansión de 20' de radio, Canabulum aplica el factor "cambiar área" de la Tabla 2–2: factores de conjuros épicos, el cual incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. Decidiendo que quiere más bien una expansión de 40' de radio, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en un +6 adicional, llevando la CD de Conocimiento de conjuros a 84. Canabulum no quiere gastar 1 minuto lanzando *bola infernal* , así que aplica el factor "tiempo de lanzamiento 1 acción", el cual coloca la CD de Conocimiento de conjuros en 104.

Una CD de Conocimiento de conjuros de 104 es bastante alta, y Canabulum decide que quiere reducirla aplicando algunos factores mitigantes. Ya que Canabulum tiene puntos de golpe para gastar, elige el factor mitigante "retroceso"; a cambio de una reducción de –10 a la CD de Conocimiento de conjuros, su *bola infernal* ahora ocasiona a Canabulum 10d6 puntos de daño cada vez que lo lanza. Modifica aún más el conjuro para gastar sus propios puntos de experiencia cuando lo lanza. A cambio de una reducción de –4 a la CD, *bola infernal* gastará 400 PX por lanzamiento. La CD de Conocimiento de conjuros es ahora de 90.

Si Canabulum quiere reducir la CD de Conocimiento de conjuros aún más, podría eliminar el factor que reduce el tiempo de lanzamiento a 1 acción. Esto reduciría la CD de Conocimiento de conjuros en 20 puntos, pero decide seguir adelante y desarrollar el conjuro con el tiempo de lanzamiento más rápido.

Un conjuro épico con una CD de Conocimiento de conjuros de 90 gasta unos recursos con un coste total de 810.000 po, tarda 17 días del tiempo de Canabulum en desarrollarse, y consume 32.400 PX de Canabulum. Pero, cuando todo lo dicho está hecho, *bola infernal* está preparada (y encontrarás el conjuro en la sección de conjuros épicos al principio de este capítulo).

Canabulum tiene un modificador de Conocimiento de conjuros de +84. puede elegir 10 para lanzar *bola infernal*, y así lo hace en su primer turno cuando tropieza con un atropal desbocado (un nuevo monstruo detallado en el Capítulo 5).



Bola infernal es lanzado con éxito cuando Canabulum elige 10 en su prueba de Conocimiento de conjuros, por lo que ocasionará 10d6 puntos de daño por fuego, 10d6 puntos de daño por ácido, 10d6 puntos de daño por sonido y 10d6 puntos de daño por electricidad – si *bola infernal* consigue vencer la resistencia a conjuros del atropal y el tiro de salvación. Los atropales tiene una resistencia a conjuros de 42. Como mago de 64.° nivel, Canabulum vence fácilmente la resistencia a conjuros con una prueba de nivel de lanzador. El atropal realiza un tiro de salvación de Reflejos contra la *bola infernal* con una CD 35 (20 +15 por la Inteligencia 40 de Canabulum). El atropal tiene un bonificador de reflejos de +26, y tira un 8, para un total de 34. El atropal falla escasamente su salvación contra la *bola infernal*.

Canabulum tira el daño de fuego por separado, ya que el Atropal tiene resistencia al fuego 20, pero tira el resto del daño junto: 33 puntos de daño por fuego (de los cuales solo recibe 13 el atropal) y 101 puntos combinados de daño por ácido, sonido y electricidad. También gasta 400 PX y recibe 10d6 puntos de daño al sangrar sus ojos con las tremendas energías incontroladas de la *bola infernal*.

¿QUEDA VISTOSO?

Los conjuros épicos son increíbles esculturas de magia, y cada lanzamiento debería reflejar eso. No temas añadir efectos visuales a la descripción del conjuro. Esos efectos visuales no tienen ningún efecto específico en el juego, pero sirven para reforzar la idea de que estás lanzando un conjuro verdaderamente poderoso. Por ejemplo, cuando lanzas un conjuro usando la simiente *matar*, podrías incluir la siguiente descripción: "Los ojos del lanzador se tornan de un negro como una noche cerrada, conforme un torrente de energía que entumece el alma se vierte sobre el objetivo como un tsunami, golpeando al objetivo y matándolo."

TABLA 2–2: FACTORES DE CONJUROS ÉPICOS

	Modificador a la CD de Conocimiento de conjuros
Escuela de magia	
Simiente dentro de una escuela especialista	–5
Simiente dentro de una escuela prohibida	+15
Tiempo de lanzamiento	
Reducir el tiempo de lanzamiento en 1 asalto (mínimo 1 asalto)	+2
Tiempo de lanzamiento 1 acción	+20
Conjuro apresurado (límite de una acción apresurada/asalto)	+28
Eventual sobre un desencadenante específico [1]	+25
Componentes	
Sin componente verbal	+2
Sin componente somático	+2
Duración [2]	
Incrementar la duración 100%	+2
Duración permanente (aplica este factor el último)	× 5
Que lo pueda deshacer el lanzador (si no puede ya)	+2
Alcance	
Incrementar el alcance 100%	+2
Objetivo [3]	
Añadir objetivo extra dentro de 300'	+10
Cambiar de objetivo a área (elige una opción de área de abajo)	+10
Cambiar de personal a área (elige una opción de área de abajo)	+15
Cambiar de objetivo a toque o rayo (300' alcance)	+4
Cambiar de toque o ataque de toque a distancia a objetivo	+4
Cambiar de toque, objetivo o área a personal	-2
Área [4]	
Cambiar área a rayo (5' × 300' o 10' × 150')	+2
Cambiar área a cilindro (10' de radio, 30' de altura)	+2
Cambiar área a cono de 40'	+2
Cambiar área a cuatro cubos de 10'	+2
Cambiar área a radio de 20'	+2
Cambiar área a objetivo	+4
Cambiar área a toque o rayo (elige alcance)	+4
Incrementar área en 100%	+4
Tiro de salvación	
Incrementar la CD del tiro de salvación del conjuro en +1	+2
Resistencia a conjuros	
Ganar un bonificador +1 a la prueba de nivel del lanzador para vencer la resistencia a conjuros del objetivo	+2
Ganar un bonificador +1 a la prueba de nivel del lanzador para vencer el efecto disipar del enemigo	+2
Otros	
Grabado en una tablilla de piedra [5]	× 2
Incrementar el dado de daño un paso (d20 máximo)	+10

A menos que se diga lo contrario, el mismo factor se puede aplicar más de una vez.

[1] Cada conjuro eventual en uso cuenta como un espacio de conjuro utilizado de los espacios de conjuros épicos diarios del lanzador.

[2] Las simientes que ya tengan una duración permanente o instantánea no pueden ser incrementadas.

[3] Cuando cambias una simiente de objetivo o área a un ataque de toque o a distancia, esa simiente ya no requiere tiro de salvación si ocasiona daño. Las simientes con un efecto no dañino, como obligar o matar, todavía permiten al objetivo un tiro de salvación. Los conjuros de área cambiados a ataques de toque o a distancia, ahora solo afectan a la criatura atacada con éxito.

[4] Cuando cambias una simiente de ataque de toque o a distancia a una simiente de objetivo, la simiente ya no requiere un tiro de ataque si realiza daño, requiere en su lugar un tiro de salvación del objetivo. Con un tiro de salvación fallido, el objetivo recibe la mitad de daño. Las simientes de área cambiadas a simientes de objetivo ahora afectan solo al objetivo. El DM determina el tipo de salvación más apropiada para el conjuro épico.

[5] Los conjuros épicos inscritos en tablillas de piedra fueron normalmente desarrollados por lanzadores de conjuros en las profundas brumas de la historia, aunque un nuevo conjuro épico puede ser desarrollado de esta manera si el creador desea compartir el descubrimiento. Los conjuros épicos solo pueden ser inscritos en tablillas de piedra o sobre otras sustancias de dureza igual o mayor. Una vez un conjuro épico es inscrito, otro lanzador épico puede aprenderlo sin pasar a través del proceso de desarrollo. Una vez un conjuro épico inscrito es aprendido por otro lanzador épico de conjuros de esta forma, la tablilla es destruida y no puede ser reparada.

TABLA 2–3: FACTORES MITIGANTES DE CONJUROS ÉPICOS

	Modificador a la CD de Conocimiento de conjuros
1d6 puntos de daño por retroceso (máx. d6= tus DG × 2) [1]	–1
Gastar 100 PX durante el lanzamiento (máx. 10.000 PX)	–1
Incrementar tiempo de lanzamiento en 1 minuto (máx. 10 minutos) [2]	–2
Incrementar tiempo de lanzamiento en 1 día (máx. 100 días) [2]	–2
Participantes adicionales (ritual)	ver Tabla 2–4 abajo
Reducir el dado de daño un paso (d4 mínimo)	–5

Nota: los factores mitigantes son aplicados siempre al final del desarrollo del conjuro épico.

[1] El lanzador no puede evitar o hacerse inmune de ninguna manera el daño por retroceso. Para conjuros con duraciones más largas que instantáneo, el daño por retroceso es cada asalto. Si el daño por retroceso mata al lanzador, no existe ningún conjuro o método que devuelva la vida al cuerpo del lanzador sin que le cueste un nivel de lanzador; ni siquiera deseo, resurrección verdadera, milagro o conjuros épicos que devuelvan la vida al fallecido. Los conjuros que normalmente penalizan al receptor con un nivel cuando son devueltos a la vida, como revivir a los muertos, penalizan a un lanzador muerto por retroceso con dos niveles.

[2] Si deseas incrementar el tiempo de lanzamiento de un conjuro para reducir la CD de Conocimiento de conjuros, debes "gastar" primero el máximo de 10 minutos (para un modificador total de –20 CD). Después de eso, puedes continuar añadiendo días al tiempo de lanzamiento, con un modificador adicional de –2 por día, hasta un máximo de 100 días.

ENTRE BASTIDORES: CÓMO ADJUDICAR CD DE CONOCIMIENTO DE CONJUROS DE SIMIENTES ÉPICAS

Las CD de Conoc. de conjuros para las simientes épicas son generadas desde una CD base de 10. ¿Por qué 10? Muchos efectos básicos en D&D tienen CD que empiezan en 10; por ello, las simientes épicas tienen el mismo fundamento que las pruebas de habilidad, los tiros de salvación, y otros efectos.

La CD actual de cada simiente es calculada mirando el conjuro de nivel más bajo que es realmente representativo para una simiente dada entre los conjuros del *Manual del Jugador*. Usando ese conjuro como base, los rangos máximos en Conocimiento de conjuros que un hechicero lo suficientemente poderoso para lanzar el conjuro debería tener determina la CD de Conoc. de conjuros base de la simiente. Ese número se añade a la CD base de 10.

Por ejemplo, el conjuro *reanimar muertos* del *Manual del Jugador* es el de menor nivel que es representativo de la simiente *reanimar muertos*. Un hechicero tendría que ser de nivel 10.º para lanzarlo. Un hechicero de 10.º nivel posee un máximo de 13 rangos en Conocimiento de conjuros. Por tanto, 13+10=23, y la CD de Conoc. de conjuros de la simiente reanimar muertos es 23.

Participantes adicionales: puedes desarrollar conjuros épicos que requieran específicamente participantes adicionales (algunas veces llamados acólitos). Los lanzadores épicos de conjuros pueden llamar a ese conjuro épico un conjuro cooperativo, un mytal, o un conjuro ceremonial. Estas reglas simplemente los llaman rituales.

Un conjuro épico desarrollado como ritual requiere un número específico de participantes adicionales, cada uno de los cuales debe usar un espacio de conjuro de un nivel específico para el día. Durante el desarrollo de un conjuro épico, el creador del conjuro determina el número de participantes adicionales y el nivel del espacio de conjuro con el que deben contribuir. Si el número exacto de participantes no participan en el lanzamiento o si los lanzadores no aportan el espacio de conjuro apropiado, el conjuro falla automáticamente. Para participar, cada integrante prepara una acción para contribuir con su energía de conjuros en bruto cuando el lanzador principal empieza a lanzar el conjuro.

Los participantes adicionales en un conjuro ritual reducen la CD de Conocimiento de conjuros, como se muestra en la Tabla 2–4: participantes adicionales en rituales. Cada participante adicional sólo puede aportar un espacio para conjuro. No importa si los participantes adicionales son lanzadores arcanos o divinos; sólo importa el nivel del espacio de conjuro que aportan.

Un espacio de conjuro aportado cuenta como si hubiese sido lanzado normalmente. Un mago puede contribuir con un espacio de conjuro preparado y no lanzado, o con un espacio de conjuro no preparado. El ajuste a la CD de Conocimiento de conjuros por cada participante adicional se suma.

Tabla 2–4: Participantes adicionales en rituales

Espacio de conjuro aportado	Reducción a la CD de Conoc. de conjuros	Espacio de conjuro aportado	Reducción a la CD de Conoc. de conjuros
1.°	–1	6.°	–11
2.°	–3	7.°	–13
3.°	–5	8.°	–15
4.°	–7	9.°	–17
5.°	–9	espacio épico	–19

Especial: un conjuro épico ritual cuyo lanzamiento dure más de una acción requiere que todos los participantes permanezcan como si estuviesen lanzando durante la misma cantidad de tiempo. Si un participante extra es atacado mientras aporta un espacio de conjuro, el participante debe realizar una prueba de Concentración como si estuviera lanzando un conjuro del mismo nivel que el espacio de conjuro que aporta. Si el ataque interrumpe al participante en el ritual, el conjuro épico no falla necesariamente. Sin embargo, la reducción a la CD de Conocimiento de conjuros que hubiera aportado ese participante adicional, no se puede aplicar a la CD de Conocimiento de conjuros final del conjuro épico. Así, el conjuro épico ritual será más difícil de lanzar para el lanzador principal.

DESCRIPCIONES DE SIMIENTES

Cada descripción de simiente a continuación sigue el mismo formato utilizado para los conjuros de 0 a 9.° nivel, como se describen bajo el Formato de conjuros en el Capítulo 11 del *Manual del Jugador*. Una línea adicional, CD de Conocimiento de conjuros, indica la CD base para la prueba de Conocimiento de conjuros que se requiere para lanzar un conjuro épico con esa simiente.

SIMIENTE: ANIMAR

Transmutación
CD de conocimiento de conjuros: 25
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 300'
Objetivo: un objeto o 20' cúbicos de materia
Duración: 20 asaltos
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: sí

Puedes imbuir a objetos inanimados con movilidad y con una semblanza de vida (no vida de verdad). El objeto animado ataca a quien quieras o lo que quieras que hayas designado inicialmente. El objeto inanimado puede ser cualquier tipo de material no mágico: madera, metal, piedra, tela, cuero, cerámica, cristal, o lo que sea. También puedes animar parte de una masa mayor de materia en bruto, como un volumen de agua en el océano, parte de un muro de piedra, la tierra misma, siempre y cuando el volumen no exceda los 20' cúbicos. Por cada 10' cúbicos adicionales de materia animada, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +1, hasta un límite de 1.000' cúbicos. Por cada 100' cúbicos adicionales de materia animada después de los primeros 1.000' cúbicos, añade a la CD de Conocimiento de conjuros un +1.

Las estadísticas para objetos animados se encuentran en el *Manual de Monstruos*. Por cada DG adicional otorgado a un objeto de un tamaño dado, incrementa la CD de Conoc. de conjuros en +2. Para animar objetos asidos (objetos que son llevados o portados por otra criatura), incrementa la CD de Conocimiento de conjuro en +10.

SIMIENTE: ARMADURA

Conjuración (creación) [fuerza]
CD de conocimiento de conjuros: 14
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: una criatura tocada
Duración: 24 horas (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Concedes a una criatura armadura adicional, otorgándole un bonificador +4 a la Clase de Armadura. El bonificador es tanto un bonificador de armadura como un bonificador de armadura natural, lo que elijas. Al contrario que las armaduras convencionales, la simiente *armadura* proporciona una protección intangible que no ocasiona penalización de armadura a las pruebas, probabilidad de fallo de conjuro arcano, o reducción de la velocidad. Las criaturas incorpóreas no pueden atravesar la simiente *armadura* de la misma forma que ignoran las armaduras convencionales. Por cada punto adicional de Clase de Armadura, incrementa la CD de Conoc. de conjuros en +2.

También puedes otorgar un bonificador +1 a la Clase de Armadura usando un tipo de bonificador diferente, como desvío, divino o introspectivo. Por cada punto adicional a la Clase de Armadura de uno de esos bonificadores, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +10.

SIMIENTE: CASTIGAR

Encantamiento (compulsión)[miedo, enajenador]
CD de conocimiento de conjuros: 14
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300'
Objetivo: una criatura viviente
Duración: 20 minutos
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Castigas al objetivo con un penalizador de moral de –2 a las tiradas de ataque, pruebas, y tiros de salvación. Por cada penalización –1 adicional fijada ya sea en las tiradas de ataque, pruebas, o tiros de salvación, se incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2.

También puedes desarrollar un conjuro con esta simiente que castigue al objetivo con una penalización de –1 a las pruebas de nivel del lanzador, una penalización de –1 a una característica, una penalización de –1 a resistencia a conjuros o una penalización de –1 a cualquier otro aspecto del objetivo que acordéis tú y tu DM. Por cada –1 de penalización adicional fijado en una de las categorías anteriores, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4. Puedes castigar la puntuación de característica de un objetivo hasta el punto de que llegue a 0, excepto para Constitución donde el mínimo es 1. Si aplicas un factor que incrementa la duración de esta simiente, las penalizaciones a característica se convierten en daño temporal de característica. Si aplicas un factor para hacer permanente la duración, cualquier penalización a las características se convierte en una consunción permanente de característica.

Para finalizar, si incrementas la CD de Conocimiento de conjuros en +2, puedes castigar cualquiera de los sentidos del objetivo que elijas; vista, oído, gusto, tacto u olfato, o un sentido especial que posea el objetivo. Si el objetivo falla su tiro de salvación, el sentido que has elegido no funciona durante la duración del conjuro, con todas las penalizaciones pertinentes por carecer de ese sentido específico.

SIMIENTE: CONJURAR

Conjuración (creación)
CD de conocimiento de conjuros: 21
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 0'
Efecto: un objeto desatendido, que no sea mágico, de materia inerte de hasta 20' cúbicos
Duración: 8 horas
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Puedes crear un objeto desatendido que no sea mágico de materia inerte de hasta 20' cúbicos de volumen. Debes tener éxito en la prueba de habilidad apropiada para hacer un objeto complejo, como una prueba de Arte (fabricación de arcos) para hacer astiles rectos para flechas. Puedes crear materia que abarque en dureza y en singularidad desde materia vegetal hasta mithril o incluso adamantina. Los objetos simples como ropas de lino o cáñamo, una escalera de madera, o vegetales crudos, tienen una duración natural de 24 horas. Por cada pie cúbico adicional de materia creada, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2.

Intentar utilizar cualquier objeto creado como componente material o recurso de algún conjuro durante el desarrollo de un conjuro épico, ocasiona que el conjuro falle y el objeto desaparezca.

SIMIENTE: CONTACTO

Adivinación
CD de conocimiento de conjuros: 23
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: ver texto
Objetivo: una criatura
Duración: 200 minutos
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Forjas un lazo telepático con una criatura particular con la que estás familiarizado (o que ves actualmente directamente o por medios mágicos) y puedes comunicarte de ida y vuelta. El sujeto te reconoce si te conoce. Puede responderte de esta manera inmediatamente, aunque no tiene por que hacerlo.

Puedes forjar un lazo común entre más de dos criaturas. Por cada criatura adicional conectada, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +1. El lazo sólo puede ser establecido entre sujetos voluntarios, los cuales por supuesto no reciben tiro de salvación o resistencia a conjuros. Para co-

CONJURAR. ORIGEN DE LAS ESPECIES

Puedes usar la simiente *conjurar* en combinación con las simientes *vida* y *fortificar* para que un conjuro épico que crea una nueva criatura por entero sea hecho permanente.

Para dar a la criatura aptitudes sortílegas, utiliza otras simientes épicas que repliquen la aptitud deseada. Para dar a la criatura una aptitud sobrenatural o extraordinaria en lugar de una aptitud sortílega, dobla el coste de la simiente relevante. Recuerda que dos duplicaciones equivalen a una triplicación, y así sucesivamente.

Para dar a una criatura Dados de Golpe, utiliza la simiente *fortificar*. Cada 5 puntos otorgados a la criatura le otorgan 1 DG adicional.

Una vez creada con éxito, la nueva criatura podrá aparearse (considerando que has creado una pareja o medios alternativos de reproducción para la nueva criatura creada).

CONTACTO: OTRO USO

Puedes utilizar la simiente *contacto*, con una CD de Conocimiento de conjuro base de 20, para imbuir a un objeto (o criatura) con un mensaje que has preparado, que parece como un texto escrito durante la duración del conjuro o es hablado en voz alta en un idioma que conoces. El mensaje hablado puede ser de cualquier longitud, pero el escrito está limitado a lo que contenga (como un texto de un tamaño que se pueda leer) la superficie del objetivo. El mensaje es enviado cuando se cumplen unas condiciones específicas de acuerdo a lo que desees cuando lanzas el conjuro.

municarse telepáticamente a través del enlace sin importar el idioma, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4. Ninguna influencia especial se establece como resultado del lazo, sólo el poder de comunicarse a distancia.

SIMIENTE: CONVOCAR

Conjuración (convocación)
CD de conocimiento de conjuros: 14
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 75'
Efecto: una criatura convocada
Duración: 20 asaltos (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí (ver texto)

Puedes convocar un ajeno. Aparece donde designas y actúa inmediatamente, en tu turno, si su resistencia a conjuros es vencida y falla un tiro de salvación de Voluntad. Ataca a tus oponentes con lo mejor de su capacidad. Si puedes comunicarte con la criatura, puedes dirigirla para que no ataque, que ataque a un enemigo específico, o que realice otras acciones. El conjuro convoca un ajeno que elijas del *Manual de Monstruos* (o una fuente alternativa que permita tu DM) de VD 2 o menor. Por cada +1 VD del ajeno convocado, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. Por cada ajeno adicional del mismo VD convocado, multiplica la CD de Conocimiento de conjuros ×2. Cuando desarrollas un conjuro con la simiente *convocar* que convoca una criatura de aire, caótica, de tierra, maligna, de fuego, buena, legal, o de agua, el conjuro completado es también de ese tipo.

Si incrementas la CD de Conocimiento de conjuros en +10, puedes convocar una criatura de VD 2 o menor de otro tipo o subtipo de monstruo, como gigante, humanoide (trasgoide), o muerto viviente. Se considera que la criatura convocada ha sido arrancada de algún otro plano (o de algún lugar del mismo plano). La criatura ataca a tus oponentes con lo mejor de su capacidad; o , si puedes comunicarte con ella, puede realizar otras acciones. Sin embargo, la convocación termina si la criatura es requerida para hacer algo que vaya en contra de su naturaleza, como ordenar a una criatura buena que ataque a un inocente, o ordenarla que se suicide. Por cada +1 VD de la criatura convocada, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2.

Finalmente, si incrementas la CD de Conocimiento de conjuros en +60, puedes convocar a un individuo único que especifiques , de cualquier lugar en el multiverso. Debes conocer el nombre del objetivo y algunos datos acerca de su vida, superar cualquier protección mágica contra descubrimiento u otras protecciones posibles que posea el objetivo, y superar la resistencia a conjuros del objetivo, además de que falle el tiro de salvación de Voluntad. Una vez más, el objetivo no se encuentra bajo ninguna compulsión especial que le obligue a servirte.

SIMIENTE: CUSTODIA

Abjuración
CD de conocimiento de conjuros: 14
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: una criatura tocada u objeto de hasta 2.000 lb.; o una emanación esférica centrada en ti de 10' de radio
Duración: 24 horas
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: sí

Puedes otorgar a una criatura protección contra el daño de un tipo específico. Puedes proteger a una criatura frente al daño estándar o contra daño de energía. Puedes proteger a una criatura o un área de la magia. Alternativamente, puedes prevenir la entrada de una criatura a una zona específica.

Una custodia contra daño estándar protege a la criatura de cualesquiera dos tipos de daño selecciones de entre los tres tipos de daño que hay: contundente, perforante y cortante. Para una custodia contra los tres tipos, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4. Cada asalto, el conjuro creado con la simiente *custodia* absorbe los 5 primeros puntos de daño que de otra manera recibiría la criatura, sin importar si la fuente del daño es natural o mágica. Por cada punto adicional de protección, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2.

Una custodia contra energía protege a la criatura de un tipo cualquiera de daño que selecciones de entre los cinco tipos que hay: ácido, frío, fuego, electricidad o sonido. Cada asalto, el conjuro absorbe los primeros 5 puntos de daño que recibiría la criatura, del tipo específico de energía, sin importar si la fuente es mágica o natural. El conjuro protege también el equipo. Por cada punto adicional de protección, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +1.

Una custodia contra un tipo específico de criatura previene el contacto físico de cualquiera de uno de los varios tipos de monstruos que selecciones del *Manual de Monstruos* (gigantes, humanoides, o ajenos, por ejemplo). Esto causa que los ataques de armas naturales de esas criaturas fallen y que las criaturas retrocedan si esos ataques requieren tocar a la criatura custodiada. La protección acaba si la criatura custodiada realiza un ataque o se mueve intencionadamente a menos de 5.

Una custodia contra criaturas mágicas crea una esfera mágica inmóvil, ligeramente reluciente (con un radio de 20'), que te rodea y excluye todos los efectos de conjuros hasta el 1.er nivel. Alternativamente, puedes custodiar sólo el objetivo y no crear el efecto de radio. Por cada nivel adicional de conjuro para ser ex-

CUSTODIA: OTRO USO

En lugar de crear un conjuro épico que utilice la simiente *custodia* para anular todos los conjuros de un nivel dado y los de menor nivel, puedes crear una custodia que anule un conjuro específico (o grupo especifico de conjuros). Por cada conjuro específico anulado, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2 por cada nivel de conjuro por encima del 1.º. Por ejemplo, si deseas crear un conjuro épico que te proteja contra *encantar persona* o *dominar persona*, la CD de Conocimiento de conjuros se incrementaría en +0 y +8 respectivamente.

cluido, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +20 (pero mira abajo). El área o efecto de esos conjuros no incluye el área de la custodia, y semejantes conjuros no afectan a cualquier objetivo dentro de la custodia. Esto incluye aptitudes sortílegas y conjuros o efectos sortílegos de objetos mágicos. Sin embargo, cualquier tipo de conjuro puede ser lanzado a través o fuera de la custodia. Puedes salir y volver al área custodiada sin penalización (a menos que el conjuro tenga específicamente como objetivo a una criatura y no otorgue un efecto radial).

La custodia se podría echar abajo con un conjuro *disipar magia*. La custodia también podría ser echada abajo con un conjuro épico que utilice la simiente *destruir* si el lanzador enemigo tiene éxito en una prueba de nivel de lanzador.

SIMIENTE: DESTRUIR

Transmutación
CD de conocimiento de conjuros: 29
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 12.000'
Objetivo: una criatura, o hasta un cubo de 10' de materia inerte
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza mitad
Resistencia a conjuros: sí

Causas 20d6 puntos de daño al objetivo. El daño no es ningún tipo particular de energía – es puro impulso destructivo. Por cada 1d6 puntos de daño adicionales causados, incrementa la CD de Conocimiento de conjuro en +2. Si el blanco es reducido a –10 puntos de golpe o menos (o si es un constructo, muerto viviente u objeto es reducido a 0 puntos de golpe), es totalmente destruido como si se hubiese desintegrado, dejando solo un rastro de fino polvo. Hasta un cubo de 10' de materia inerte puede ser afectado, por lo que un conjuro usando la simiente *destruir* sólo destruye parte de un objeto muy grande o de la estructura elegido como objetivo.

La simiente *destruir* afecta incluso a materia mágica, campos de energía y efectos de fuerza que normalmente sólo son afectados por un conjuro de *desintegrar*, como *mano forzuda de Bigby*, *muro de fuerza*, *globo de invulnerabilidad*, y *campo antimagia*. Tales efectos son automáticamente destruidos. Los conjuros épicos que utilizan la simiente *custodia* también pueden ser destruidos, aunque debes tener éxito en una prueba de nivel del lanzador contra el otro lanzador de conjuros para derribar el conjuro *custodia*.

SIMIENTE: DISIPAR

Abjuración
CD de conocimiento de conjuros: 19
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 300'
Objetivo: una criatura, objeto o conjuro
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Puedes finalizar conjuros en funcionamiento que hayan sido lanzados en una criatura u objeto, suprimir temporalmente las aptitudes mágicas de un objeto, o finalizar los conjuros en funcionamiento en una zona (al menos sus efectos). Un conjuro disipado termina como si su duración se hubiese acabado. La simiente *disipar* puede vencer a todos los conjuros, incluso aquellos que no están sujetos normalmente al *disipar magia*. La simiente *disipar*, puede disipar (pero no contrarrestar) los efectos en funcionamiento de aptitudes sobrenaturales igual de bien que con los conjuros, y afecta también a efectos sortílegos igual que afecta a conjuros.

Una criatura, objeto, o conjuro, es el objetivo de la simiente *disipar*. Realizas una prueba de disipar contra el conjuro o contra cada conjuro en funcionamiento sobre un objeto o criatura. Una prueba de disipar en 1d20 + 10 contra una CD de 11 + nivel del lanzador del conjuro objetivo. Por cada +1 adicional a tu prueba de disipar, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +1.

Si escoges como objetivo un objeto o criatura que es el resultado de un conjuro en funcionamiento (como una criatura convocada por el conjuro *convocar monstruo*), haz una prueba de disipar para finalizar el conjuro que ha convocado el objeto o la criatura. Si escoges como objetivo un objeto mágico, realizas una prueba de disipar contra el nivel de lanzador del objeto. Si tienes éxito, todas las propiedades mágicas del objeto son suprimidas durante 1d4 asaltos, después de lo cual el objeto vuelve a ser el mismo. Un objeto suprimido se convierte en objeto mundano durante la duración de este efecto. Una interfaz interdimensional (como una *bolsa de contención*) es temporalmente cerrada. Las propiedades físicas de un objeto mágico no cambian. Cualquier criatura, objeto o conjuro están potencialmente sujetos a la simiente *disipar*, incluso los conjuros de los dioses y las capacidades de los artefactos.

Automáticamente tienes éxito en la prueba de disipar contra conjuros lanzados por ti.

SIMIENTE: ENERGÍA

Evocación [ácido, fuego, electricidad, frío o sonido]
CD de conocimiento de conjuros: 19
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 300' o una criatura tocada o un objeto de 2.000 lb o menos.
Área: un rayo de 5' de ancho por 300' de largo; o una emanación de 5' de radio; o un muro cuya área sea hasta 200' cuadrados; o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 20'
Duración: instantáneo o 20 horas
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Puedes trabajar con cualquiera de los cinco tipos de energía que elijas: ácido, frío, fuego, sonido o electricidad. Puedes lanzar la energía adelante como un rayo, imbuir un objeto con esa energía, o crear una manifestación aislada de la energía.

Si el conjuro desarrollado utilizando la simiente *energía* libera un rayo, ese rayo instantáneamente ocasiona 10d6 puntos de daño del tipo de energía apropiado, y todos en el área del rayo deben realizar un tiro de salvación de Reflejos para recibir la mitad del daño. Por cada 1d6 puntos de daño adicional causado, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. El

rayo comienza en las yemas de tus dedos. Si deseas imbuir a otra criatura con la capacidad de usar un rayo de energía como si fuese una aptitud sortílega a su elección o cuando una condición particular se cumpla, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +25.

Puedes hacer también que una criatura u objeto emane un tipo específico de energía hasta un radio de 10' durante 20 horas. La energía emanada causa 2d6 puntos de daño energético por asalto contra criaturas desprotegidas (la criatura objetivo es susceptible si no es protegida por separado o resistente de otra manera a la energía). Por cada 1d6 puntos de daño adicional emanado, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. También puedes crear un muro, un semicírculo, un círculo, un domo, o una esfera de la energía deseada, que emana la energía durante 20 horas. Una cara del muro, elegida por ti, proyecta ondas de energía, causando 2d4 puntos de daño energético a las criaturas dentro de 10' y 1d4 puntos de daño energético para aquellos más allá de 10' pero dentro de 20' de alcance. El muro ocasiona este daño en cada asalto que la criatura entre o permanezca en el área. Adicionalmente, el muro ocasiona 2d6 +20 puntos de daño energético a cualquier criatura que lo atraviese. El muro ocasiona doble daño a los muertos vivientes. Por cada 1d4 puntos de daño adicional, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2.



SIMIENTE: ENGAÑAR

Ilusión (quimera)
CD de conocimiento de conjuros: 14
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 12.000'
Efecto: una quimera visual que se puede extender hasta veinte cubos de 30' (S)
Duración: concentración más 20 horas
Tiro de salvación: Voluntad descree (si interactúa)
Resistencia a conjuros: no

Un conjuro desarrollado con la simiente *engañar* crea una ilusión visual de un objeto, criatura, o fuerza, según la has imaginado. Puedes mover la imagen dentro de los límites del efecto concentrándote (de otro modo la imagen sería estática). La imagen desaparece cuando es golpeada, a menos que ocasiones que la ilusión reaccione apropiadamente. Para una ilusión que incluya aspectos táctiles, olfatorios, audibles, palpables o termales, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2 por cada aspecto extra. Sin embargo, incluso las ilusiones táctiles y termales más realistas no pueden ocasionar daño real.

Por cada imagen adicional creada, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +1. Para una ilusión que siga un patrón determinado por ti, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +9. La quimera sigue el patrón sin que tengas que concentrarte en ella. La ilusión puede incluir habla inteligible si lo deseas.

Para una ilusión que haga que una zona parezca otra cosa (como hacer que un pantano parezca un prado o un pueblo), incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4. Componentes adicionales, como sonidos, se pueden añadir como se explica arriba. Ocultar criaturas requiere un desarrollo adicional de conjuro utilizando ésta u otras simientes.

SIMIENTE: EXPULSAR

Abjuración
CD de conocimiento de conjuros: 27
Componentes: V, S

ENERGÍA: OTRO USO

Puedes usar también la simiente *energía* para crear un conjuro que libere y equilibre la emanación de frío, electricidad, y fuego, creando efectos atmosféricos específicos durante un periodo de 20 horas. Utilizar la simiente *energía* de esta manera tiene una CD de Conocimiento de conjuros base de 25. El área se extiende en un radio de 2 millas centrado en ti.

Una vez el conjuro es lanzado, el tiempo atmosférico tarda 10 minutos en manifestarse. Normalmente, no lo puedes dirigir apuntando a una criatura u objeto, aunque los efectos indirectos son posibles. Puedes crear olas de frío, olas de calor, tronadas, nieblas, tempestades, incluso tornados que se mueven al azar dentro del área afectada. Crear efectos dañinos apuntados requiere otro uso de la simiente *energía*.

Para los efectos de condiciones específicas del tiempo, mira la sección 'Peligros atmosféricos' del capítulo 3 en la *Guía del Dungeon Master*.

FORTIFICAR: OTRO USO

Un uso especial de la simiente *fortificar* otorga al objetivo un +1 año permanente a su actual categoría de edad. Por cada +1 año adicional añadido a la categoría de edad de la criatura, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. Los ajustes de incrementos a la edad máxima de la criatura no se apilan; se solapan. Cuando un conjuro incrementa la categoría de edad de una criatura, todas las categorías de edad superiores se ajustan también del mismo modo.

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 75'
Objetivo: una o más criaturas extraplanarias, de las cuales dos no pueden estar separadas más de 30'
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Obligas a criaturas extraplanarias a abandonar tu plano natal. Puedes expulsar hasta 14 DG de criaturas extraplanarias. Por cada 2 DG adicionales de criaturas extraplanarias que desees expulsar, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +1. Especificar un tipo o subtipo de criatura a expulsar que no sea un ajeno, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +20. Por ejemplo, gigantes, humanoides (reptilianos), y muertos vivientes pueden ser todos expulsados de esta manera.

SIMIENTE: FORTIFICAR

Transmutación
CD de conocimiento de conjuros: 17 (ver texto)
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: una criatura tocada
Duración: 20 horas; permanente por ajuste de edad
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Los conjuros que utilizan la simiente *fortificar* otorgan un bonificador de mejora +1 a cualquiera de las siguientes opciones que elijas:

- A una puntuación de característica.
- A un tipo de tiro de salvación.
- A resistencia a conjuros.
- A armadura natural.

La simiente *fortificar* también otorga resistencia a energía 1 para un tipo de energía o 1 punto de golpe temporal. Por cada bonificador adicional +1, punto de resistencia a energía, o punto de golpe, incrementa la CD de Conocimiento de conjuro en +2.

La simiente *fortificar* tiene una CD de Conocimiento de conjuros base de 23 si otorga un bonificador +1 de un tipo distinto que el de mejora (como suerte o introspectivo). Por cada bonificador +1 adicional de un tipo distinto que el de mejora, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +6. Si aplicas un factor que haga la duración permanente, el bonificador debe ser un bonificador inherente, y el bonificador inherente máximo permitido es +5.

La simiente *fortificar* tiene una CD de Conocimiento de conjuros base de 27 si otorga a una criatura un bonificador +1 a una característica o a una característica que no posea. Por cada bonificador +1 adicional, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4. Si un conjuro con la simiente *fortificar* otorga a un objeto inanimado una puntuación de característica que normalmente no poseería (como Inteligencia), el conjuro debe incorporar la simiente *vida* también.

Otorgar resistencia a conjuros a una criatura que no la tiene ya es un caso especial; la CD de Conocimiento de conjuros base de 27 otorga una resistencia a conjuros 25, y cada punto adicional de resistencia a conjuros incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4 (cada –1 resistencia a conjuros reduce la CD de Conocimiento de conjuros en –2).

La simiente *fortificar* también puede conceder reducción de daño 1 / +1. Por cada punto adicional de reducción del daño, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +1. Por cada punto adicional de mejora del arma por encima de +1 requerido, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +3. Por ejemplo, una reducción del daño de 5 / +3 incrementaría la CD de Conocimiento de conjuros en +10.

SIMIENTE: MATAR

Nigromancia [muerte]
CD de conocimiento de conjuros: 25
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 300'
Efecto: una criatura viva
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza parcial o mitad (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Un conjuro desarrollado utilizando la simiente *matar* apaga la fuerza vital de una criatura viva, matándola instantáneamente. La simiente *matar* acaba con una criatura de hasta 80 DG. El sujeto tiene derecho a un tiro de salvación de Fortaleza para sobrevivir al ataque. Si el tiro tiene éxito, en su lugar recibe 3d6+20 puntos de daño. Por cada 80 DG adicionales afectados (o cada criatura adicional afectada), incrementa la CD de Conoc. de conjuros en +8.

Alternativamente, puedes utilizar la simiente *matar* en un conjuro épico para suprimir la fuerza vital del objetivo confiriéndole 2d4 niveles negativos (o la mitad si tiene éxito en un tiro de salvación de Fortaleza). Por cada 1d4 niveles negativos conferidos adicionalmente, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4. Si el sujeto tiene tantos niveles negativos como Dados de Golpe, muere. Si el sujeto sobrevive y los niveles negativos persisten durante 24 horas o más, el sujeto debe realizar otro tiro de salvación de Fortaleza, o los niveles negativos se convertirán en niveles perdidos.

SIMIENTE: OBLIGAR

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
CD de conocimiento de conjuros: 19
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 75'
Objetivo: una criatura viviente
Duración: 20 horas o hasta que sea completado
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Obligas a un objetivo a seguir un curso de actividad.

En el nivel básico del efecto, un conjuro que utilice la simiente *obligar* debe ser vocalizado de tal manera que tal acción parezca razonable. Pedir a la criatura que se apuñale, se arroje contra una lanza, se inmole, o realice otro acto obviamente dañino, niega automáticamente el efecto (a menos que incrementes la CD de Conocimiento de conjuros para evitar esta limitación; ver más adelanta). Persuadir a un dragón rojo para que deje de atacar a tu

grupo y así el dragón y tu grupo poder uniros para saquear un rico tesoro en otra parte podría ser un uso razonable de este poder.

Si deseas obligar a una criatura a seguir un curso de acción poco razonable (como apuñalarse, inmolarse, arrojarse contra una lanza, o cualquier acto evidentemente perjudicial), incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +10.

El curso de actividad impuesto puede continuar toda la duración, como en el caso del dragón rojo antes mencionado. Si la actividad impuesta puede ser completada en menor tiempo, el conjuro termina cuando el sujeto acaba de hacer lo que se le pidió. Puedes en su lugar especificar condiciones que desencadenen una actividad especial mientras dure el conjuro. Por ejemplo, podrías obligar a un noble caballero a que regale su caballo de batalla al primer pordiosero que se encuentre. Si la condición no se ha cumplido antes de que termine el conjuro, la actividad no se lleva a cabo.

SIMIENTE: OCULTAR

Ilusión (engaño)
CD de conocimiento de conjuros: 17
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: personal o toque
Objetivo: tú o una criatura o un objeto de hasta 2.000 lb
Duración: 200 minutos o hasta que termine (D)
Tiro de salvación: no o Voluntad niega (inofensiva, objeto)
Resistencia a conjuros: no o sí (inofensiva, objeto)

Puedes ocultar una criatura u objeto tocado de la vista, incluso de la visión en la oscuridad. Si el sujeto es una criatura que lleva equipo, el equipo desaparece también, volviendo invisible a la criatura. Un conjuro que utilice la simiente *ocultar* finaliza si el sujeto ataca a cualquier criatura. Las acciones dirigidas contra objetos desatendidos no rompen el conjuro, y causar daño indirectamente no es un ataque. Para crear una invisibilidad que perdure sin importar las acciones del sujeto, aumenta la CD de conocimiento de conjuros en +4.

Alternativamente, puedes ocultar la localización exacta del sujeto para que parezca que se encuentra 2' más allá de la verdadera localización; esto incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. el sujeto se beneficia de la posibilidad del 50% de fallar como si tuviese ocultación total. Sin embargo, al contrario que la ocultación total actual, este efecto de desplazamiento no previene que los enemigos hagan blanco sobre el sujeto con normalidad.

La simiente *ocultar* también puede ser usada para bloquear conjuros de adivinación, efectos sortílegos, y conjuros épicos desarrollados usando la simiente *revelar*; esto incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +6. En todos los casos donde la magia adivinatoria de cualquier nivel, incluidos niveles épicos, es empleada contra el sujeto del conjuro que está usando la simiente *ocultar* para este propósito, una prueba enfrentada de nivel de lanzador determina qué conjuro funciona.

SIMIENTE: PREVER

Adivinación
CD de conocimiento de conjuros: 17
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: instantáneo o concentración (ver texto)

Puedes prever el futuro inmediato, u obtener información acerca de preguntas específicas.

Tienes una posibilidad del 90% de recibir una lectura legible sobre el futuro de los próximos 30 minutos. Si tienes éxito, sabes si una acción particular traerá buenos resultados, malos resultados, o no resultará en absoluto. Por cada 30 minutos adicionales en el futuro, multiplica la CD de Conocimiento de conjuros × 2.

Para resultados mejores, puedes plantear hasta diez preguntas específicas (una por asalto mientras te concentras) a los poderes desconocidos de otros planos, pero la CD de conocimiento de conjuros base para ese intento es 23. Tus preguntas reverberan a través de los intersticios planarios, buscando una respuesta de alguna entidad dispuesta. Las respuestas regresan en un idioma que comprendes, pero utiliza solo respuestas de una palabra: "sí", "no", "puede","nunca", "irrelevante" o alguna otra respuesta de una sola palabra. Al contrario que los conjuros de niveles 0 al 9°, todas las preguntas tienen una posibilidad del 90% de ser ciertas. Sin embargo, un conjuro que utilice la simiente *prever* solo puede ser lanzado una vez cada cinco semanas.

La simiente *prever* es también útil para conjuros épicos que requieran información especifica antes de funcionar, como los conjuros que utilizan las simientes *revelar* y *transportar*.

Puedes utilizar también la simiente *prever* para obtener una pieza básica de información acerca de un objetivo: nivel, clase, alineamiento u otra capacidad especial (o una de las capacidades de un objeto mágico, si lo hay). Por cada pieza de información revelada, incrementa la CD de Conocimiento de conjuro en +2.

SIMIENTE: REANIMAR A LOS MUERTOS

Nigromancia [mal]
CD de conocimiento de conjuros: 23
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: uno o más cadáveres tocados
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Puedes convertir los huesos y los cuerpos de criaturas muertas en muertos vivientes que siguen tus ordenes habladas. Los muertos vivientes pueden seguirte o pueden quedarse en una zona y atacar a cualquier criatura (o criatura específica) que entre en el lugar. El muerto viviente permanece reanimado hasta que sea destruido (un muerto viviente destruido no puede ser reanimado otra vez). Los muertos vivientes inteligentes pueden seguir órdenes más sofisticadas.

La simiente *reanimar a los muertos* te permite crear 20 DG de muertos vivientes. Las estadísticas para todos los tipos de muertos vivientes las puedes encontrar en el *Manual de Monstruos*. Por cada 1 DG adicional de muertos vivientes, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +1.

Los muertos vivientes que creas permanecen bajo tu control indefinidamente. Puedes controlar normalmente 1 DG de muertos vivientes que has creado por nivel de lanzador, sin importar el

método que uses. Si excedes este número, las nuevas criaturas creadas caen bajo tu control, y el exceso de muertos vivientes de lanzamientos previos se vuelven incontrolados (tú eliges qué criaturas son liberadas). Si eres un clérigo, cualquier muerto viviente que dirijas a través de tu aptitud de comandar o reprender muertos vivientes no cuenta para el límite.

Por cada 2 DG adicionales de muertos vivientes para ser controlados, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +1. Solo los muertos vivientes que sobrepasen los 20 DG creados con esta simiente pueden ser controlados usando este ajuste a la CD. Si deseas tanto crear como controlar más de 20 DG de muertos vivientes, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en un +3 por cada 2 DG adicionales de muertos vivientes.

Tipo de muertos vivientes: todos los tipos de muertos vivientes pueden ser creados con la simiente *reanimar a los muertos*, aunque crear muertos vivientes más poderosos incrementa la CD de Conocimiento de conjuros del conjuro épico, de acuerdo con la tabla de abajo. El DM debe adjudicar la CD de Conocimiento de conjuros para muertos vivientes que no estén incluidos en la tabla, utilizando muertos vivientes similares para comparar.



Muerto viviente	Mod. a la CD de Conoc. de conjuros	Muerto viviente	Mod. a la CD de Conoc. de conjuros
Esqueleto	–12	Incorpóreo	–2
Zombi	–12	Momia	+0
Necrófago (gul)	–10	Espectro	+2
Sombra	–8	Mohrg	+4
Necrario (ghast)	–6	Vampiro	+6
Tumulario	–4	Fantasma	+8

SIMIENTE: REFLECTAR

Abjuración
CD de conocimiento de conjuros: 27
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: hasta que se gaste o 12 horas

Los ataques dirigidos contra ti rebotan contra el atacante original. Cada uso de la simiente *reflectar* en un conjuro épico es efectivo sólo contra un tipo de ataque: conjuros (y aptitudes sortílegas), ataques a distancia, o ataques cuerpo a cuerpo. Para reflectar un conjuro de área, donde tú no eres el objetivo pero eres cogido en las inmediaciones, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +20. Un simple uso con éxito de *reflectar* gasta su protección.

Los conjuros desarrollados con la simiente *reflectar* contra conjuros y aptitudes sortílegas devuelven todos los efectos de conjuros hasta 1.er nivel. Por cada nivel adicional que sea reflectado, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +20. Los conjuros épicos son tratados como conjuros de 10.º nivel a estos efectos.

Contra conjuros de niveles 0 al 9.º, el efecto deseado es automáticamente reflectado. Se requiere una prueba enfrentada de nivel de lanzador cuando la simiente *reflectar* se utiliza contra otro conjuro épico. Si el enemigo consigue vencer en la prueba de nivel de lanzador y su conjuro pasa, el conjuro épico que utiliza la simiente *reflectar* no se gasta, sólo está momentáneamente suprimido. Si la simiente *reflectar* se utiliza contra un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo, cinco de esos ataques son automáticamente reflectados de vuelta al atacante original. Por cada ataque adicional reflectado, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4. El ataque reflectado rebota al atacante con la misma tirada de ataque. Una vez que los ataques permitidos hayan sido reflectados, el conjuro que utiliza la simiente *reflectar* se gasta.

SIMIENTE: REVELAR

Adivinación
CD de conocimiento de conjuros: 19 (ver texto)
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: ver texto
Efecto: un sensor mágico
Duración: 20 minutos (D)
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Puedes ver algunos lugares distantes o escuchar los sonidos de algún lugar lejano como si estuvieses allí. Para escuchar y oír a la vez, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. La distancia no es un factor, pero debes conocer el lugar, un lugar familiar para ti o uno obvio (como detrás de una puerta, a la vuelta de una esquina, en una arboleda). El conjuro crea un sensor invisible, si-

milar al creado por el conjuro *escudriñar*, que puede ser disipado. Una cobertura de plomo o una protección mágica (como *campo antimagia, mente en blanco o indetectabilidad*) bloquea el conjuro, y sientes que el conjuro esta bloqueado.

Si prefieres crear un sensor móvil (velocidad 30') que controles, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. Utilizar la simiente *revelar* para alcanzar otro plano específico de existencia incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +8. Para permitir que sentidos mejorados mágicamente funcionen a través de un conjuro con la simiente *revelar*, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4.



Para lanzar cualquier conjuro desde el sensor cuyo alcance sea toque o mayor, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +6; sin embargo, debes mantener una línea de visión con el sensor todo el tiempo. Si la línea de visión es obstruida, el conjuro falla. Para liberarte de la restricción de la línea de visión cuando lances conjuros a través de tu sensor, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros × 10.

La simiente *revelar* tiene una CD de Conocimiento de conjuros base de 25 si la utilizas para percibir ilusiones y ver las cosas como realmente son. Puedes ver a través de oscuridad mágica y normal, percibir puertas secretas escondidas mágicamente, ver la localización exacta de criaturas u objetos bajo los efectos de *contorno borroso y desplazamiento*, ver a través de ilusiones, ver en el plano Etéreo (pero no en lugares extradimensionales), y ver la verdadera forma de las cosas polimorfadas, cambiadas o transmutadas. El alcance de esa visión es de 120'.

SIMIENTE: SANAR

Conjuración (conocimiento)
CD de conocimiento de conjuros: 25
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: una criatura tocada
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza (inofensivo; ver texto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Los conjuros desarrollados con la simiente *sanar* canalizan energía positiva dentro de una criatura para quitar la enfermedad y el daño. Tal conjuro cura completamente todas las enfermedades, ceguera, sordera, puntos de golpe dañados, y daño temporal a las características. Para restaurar permanentemente los puntos drenados de una característica, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +6. La simiente *sanar* neutraliza venenos en el sistema del sujeto por lo que no sufre efectos o daño adicional. Contrarresta la debilidad mental y cura los desordenes mentales causados por conjuros o daños al cerebro. Disipa todas los efectos mágicos que penalizan las características de los personajes, incluidos conjuros épicos desarrollados con la simiente *castigar*. Sólo una aplicación del conjuro es necesaria para lograr todos estos efectos. Esta simiente no restaura niveles o puntos de Constitución perdidos debido a la muerte.

Para disipar todos los niveles negativos que afectan al objetivo, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. Esto revierte la consunción de niveles por la fuerza o por una criatura. Los niveles drenados son restaurados sólo si el sujeto perdió los niveles dentro de las últimas 20 semanas. Por cada semana adicional desde que los niveles fueron perdidos, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2.

Contra muertos vivientes, el influjo de la energía positiva causa la pérdida de todos los puntos de golpe excepto 1d4 puntos, si el muerto falla un tiro de salvación de Fortaleza.

Un conjuro desarrollado con una versión especial de la simiente *sanar* descarga energía negativa sobre el objetivo, curando por completo a los muertos vivientes, pero causando la pérdida de todos los puntos de golpe excepto 1d4 en las criaturas vivientes, si estas fallan un tiro de salvación de Fortaleza. Alternativamente, un objetivo viviente que falle el tiro de Fortaleza podría ganar cuatro niveles negativos durante las próximas 8 horas. Por cada nivel adicional conferido, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4, y por cada hora extra que persistan los niveles negativos, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. Si el sujeto tiene tantos niveles negativos como Dados de Golpe, muere. Si el sujeto sobrevive y los niveles negativos persisten durante 24 horas o más, el sujeto debe realizar otro tiro de salvación de Fortaleza, o los niveles negativos se convertirán en niveles perdidos.

REVELAR: OTRO USO

Puedes usar también la simiente *revelar* para desarrollar conjuros que realicen cualquiera de lo siguiente: duplicar un conjuro de *leer magia*, comprender el idioma hablado y escrito de otro, hablar en el lenguaje hablado o escrito de otro. Para comprender y hablar un lenguaje a la vez, incrementa la CD de Conoc. de conjuros en +4.

SIMIENTE: TRANSFORMAR

Transmutación
CD de conocimiento de conjuros: 21
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 300'
Efecto: una criatura u objeto no mágico inanimado
Duración: permanente

Tiro de salvación: Fortaleza niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Los conjuros que utilizan la simiente *transformar* pueden cambiar al sujeto en otra forma de criatura u objeto. La nueva forma puede variar en tamaño desde Diminuto hasta una categoría de tamaño mayor que la forma normal del sujeto. Por cada incremento adicional de tamaño, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +6. Si deseas transformar un objeto inanimado que no sea mágico en una criatura de tu tipo, o una criatura en un objeto inanimado que no sea mágico, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +10. Si quieres cambiar una criatura de un tipo a otro tipo (por ejemplo, un ajeno a muerto viviente), incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +5.

Las transformaciones que envuelven sustancias inanimadas que no son mágicas con dureza, son más difíciles, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +1.

Para transformar una criatura en una forma incorpórea o gaseosa, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +10. A la inversa, si quieres superar la inmunidad natural de las criaturas incorpóreas o gaseosas a la transformación, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +10.

La simiente *transformar* también puede cambiar al objetivo en alguien específico. Para transformar un objeto o criatura en el retrato de un individuo específico (incluidas memorias y capacidades mentales), incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +25. Si la criatura transformada no posee el nivel o los DG de su nuevo retrato, solo puede usar las capacidades de la criatura hasta su propio nivel o Dados de Golpe.

Si es muerta o destruida, la criatura transformada revierte a su forma original. El equipo del sujeto, si lo tiene, permanece sin transformarse o se combina con el cuerpo de la nueva forma, a tu elección.

La criatura transformada adquiere todas las capacidades físicas y naturales de la criatura u objeto en que se ha transformado, mientras conserva sus propias memorias y características mentales. Las características mentales incluyen la personalidad, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, nivel y clase, puntos de golpe (a pesar de cualquier cambio en Constitución), alineamiento, ataque y salvación base, aptitudes extraordinarias, conjuros y aptitudes sortílegas, pero no aptitudes sobrenaturales. Las capacidades físicas incluyen tamaño natural y Fuerza, Destreza y Constitución. Las capacidades naturales incluyen armadura, armas naturales y cualidades físicas similares en bruto (presencia o ausencia de alas, número de extremidades, y demás), y posiblemente dureza. Las criaturas transformadas en objetos inanimados no obtienen los beneficios de sus capacidades físicas sin transformar, y muy bien podrían estar ciegos, sordos, mudos, y sin tacto. Los objetos transformados en criaturas obtienen las puntuaciones medias de características físicas de la criatura, pero se considera que poseen puntuaciones de características mentales de 0 (la simiente *fortalecer* puede añadir puntos a cada característica mental, si lo deseas).

Por cada aptitud extraordinaria o sobrenatural otorgada a la criatura transformada (permitir a un humano transformado en basilisco utilizar la mirada petrificante, por ejemplo), incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +10.

El sujeto transformado no puede tener más DG que tú o que el sujeto (lo que sea mayor). En cualquier caso, por cada Dado de Golpe que tenga por encima de 15 la forma asumida, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2.

SIMIENTE: TRANSPORTAR

Transmutación [teleportación]
CD de conocimiento de conjuros: 27
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Efecto: tú y objetos tocados u otras criatura voluntarias que no pesen más de 1.000 lb
Duración: instantáneo, o 5 asaltos de transporte temporal
Tiro de salvación: no o Voluntad niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: no o sí (ver texto)

Los conjuros que utilizan la simiente *transportar* instantáneamente te llevan al lugar designado, sin importar la distancia. Para viajes interplanarios, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4. Por cada 50 lb. adicionales en objetos o sujetos voluntarios más allá del límite de 1.000 lb., incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2.

El uso básico de la simiente *transporte* proporciona desplazamiento instantáneo a través del plano Astral. Para cambiar el medio de transporte a otro medio (como el plano de la Sombra), incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +2. No necesitas hacer un tiro de salvación, ni se aplica tu resistencia a conjuros. Solo los objetos que lleve puestos o cargados (asidos) otra persona reciben tiros de salvación y resistencia a conjuros. Para un conjuro propuesto para transportar a criaturas reacias, incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +4.

Debes tener al menos una descripción segura del lugar al cual estás transportando. Si intentas usar la simiente *transportar* con información insuficiente o equivocada, desapareces y simplemente apareces en tu localización original.

Como un uso especial de la simiente *transportar*, puedes desarrollar un conjuro que te transporte temporalmente a una corriente temporal diferente (dejándote en la misma posición física); esto incrementa la CD de Conocimiento de conjuros en +8. Si te mueves o mueves al sujeto a una corriente temporal más lenta durante 5 asaltos, el tiempo cesa de fluir para el sujeto y su condición se vuelve fija, ningún efecto o fuerza puede dañarle hasta que la duración expire. Si te mueves a una corriente temporal más rápida, tu velocidad es tan grande que las demás criaturas parecen congeladas, aunque en realidad se están moviendo a sus velocidades normales. Eres libre de actuar durante 5 asaltos de tiempo aparente. El fuego mágico y normal , el frío, el gas venenoso, y efectos similares todavía te afectan. Mientras estás en la corriente temporal rápida, otras criaturas son invulnerables a tus ataques y conjuros; sin embargo, puedes crear efectos de conjuros y dejarlos para que hagan efecto cuando vuelvas al tiempo normal.

A causa de la naturaleza ramificada del tiempo, los conjuros épicos utilizados para transportar a un sujeto a una corriente temporal más rápida no pueden ser permanentes, ni la duración extendida más de 5 asaltos.

Más simple, puedes *acelerar* o *ralentizar* a un sujeto durante 20 asaltos transportándole a una corriente temporal apropiada. Esto reduce la CD de Conocimiento de conjuros en –4.



SIMIENTE: VIDA

Conjuración (curación)
CD de conocimiento de conjuros: 27
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: una criatura muerta tocada
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: no (ver texto)
Resistencia a conjuros: no (inofensivo)

Un conjuro desarrollado con la simiente *vida* restituye la vida y el vigor completo de una criatura fallecida. La condición de los restos no es un factor. Mientras una pequeña porción del cuerpo de la criatura exista, puede ser devuelta a la vida, pero la porción que recibe el conjuro debe haber sido parte de la criatura en el momento de la muerte (los restos de una criatura víctima de un conjuro *desintegrar* cuentan como una pequeña porción de su cuerpo). La criatura no puede haber estado muerta más de doscientos años. Por cada diez años adicionales, incrementa la CD de Conoc. de conjuros en +1.

La criatura es inmediatamente recuperada con todos sus puntos de golpe, vigor y salud, sin conjuros preparados perdidos. Sin embargo, el sujeto pierde 1 nivel (o 1 punto de Constitución si el sujeto es de nivel 1.º). No puedes revivir a alguien que ha muerto de vejez.

También puedes usar la simiente *vida* para dar vida a objetos normalmente inanimados. Puedes otorgar a plantas inanimadas y animales un alma, personalidad, y conciencia similar a la humana. Para tener éxito, debes realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + DG del objetivo; o DG que tendrá la planta cuando viva).

El nuevo objeto viviente, animal inteligente o planta consciente es amistoso hacia ti. Un objeto o planta tiene las características de un objeto inanimado (ver el *Manual de Monstruos*), excepto que sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma son 3d6. Los objetos inanimados y plantas ganan la capacidad de mover sus miembros, proyecciones, raíces, y piernas y brazos esculpidos, u otros apéndices, además de poseer sentidos parecidos a los humanos. Un nuevo animal inteligente consigue 3d6 de Inteligencia, +1d3 en Carisma, y +2 DG. Los objetos, animales , y plantas hablan un idioma que conozcas, más un idioma adicional que conozcas por cada punto de bonificador de Inteligencia (si lo hay).

PODERES PSIÓNICOS ÉPICOS

Si tienes el *Manual de Psiónica* y has avanzado a tu personaje psiónico más allá de nivel 20.º, puedes crear poderes psiónicos épicos.

Variante: simientes épicas psiónicas

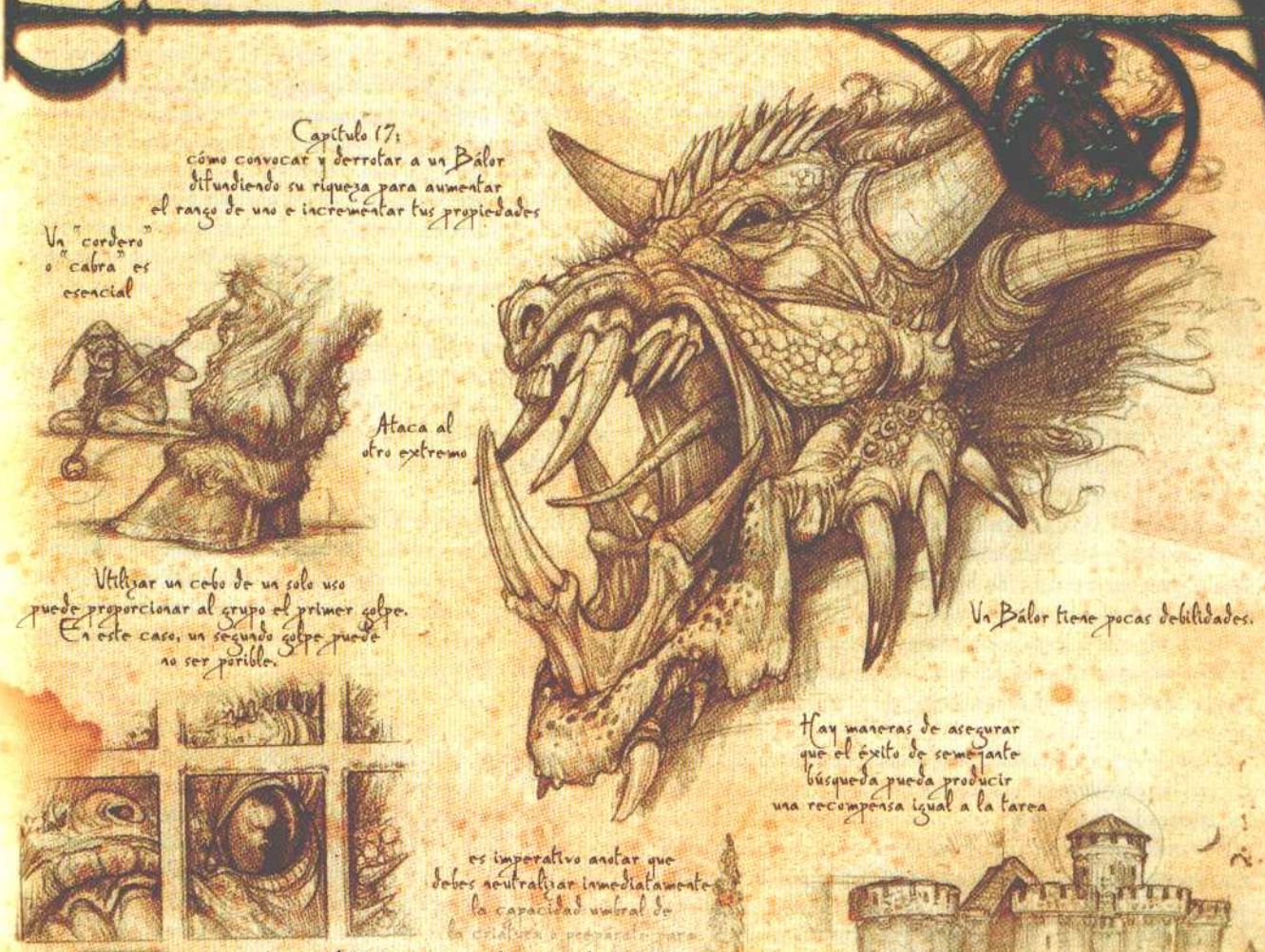
Los personajes psiónicos, pueden adquirir "conjuros" épicos, aunque en su lenguaje son "poderes" épicos. Los personajes psiónicos cogen la dote Manifestación épica, la cual funciona igual que la dote Lanzamiento épico de conjuros. Los prerrequisitos para esta dote son 24 rangos en Conocimiento de Psiónica, 24 rangos en Saber (Psiónica) y la capacidad de manifestar poderes psiónicos de 9.º nivel.

Igual que los lanzadores no utilizan espacios de conjuros para lanzar conjuros épicos, los personajes psiónicos no utilizan puntos de poder para manifestar poderes épicos. En su lugar, manifiestan libremente sus poderes épicos conocidos un número de veces al día igual a su habilidad de Saber (Psiónica) dividida por 10 (redondeando hacia abajo). Generalmente, todas las otras reglas de conjuros épicos funcionan igual para los poderes épicos, excepto como se apunta abajo.

TABLA 2–4: SIMIENTES PSIÓNICAS Y FACTORES

	CD de Conoc. de conjuros base		CD de Conoc. de conjuros base
Psicometabolismo		Telepatía	
Fortificar	17	*Obligar*	19
Matar	25	*Contacto*	23
Transformar	21	*Engañar*	14
Sanar	50	Psicocinesis	
Psicoportación		*Disipar*	19
Expulsar	27	*Energía*	19
Convocar	14	*Reflectar*	27
Transportar	27	*Destruir*	29
Psicodetección		*Custodia*	14
Afligir	14	Metacreatividad	
Prever	17	*Armadura*	14
Revelar	19	*Conjurar*	21
Ocultar	17	*Reanimar a los muertos*	23
		Animar	25
		Vida	55

	Mod. a la CD de Conoc. de conjuros
Disciplina	
Simiente dentro de una disciplina principal	–5
Manifestar	
Ocultar manifestación visual (las simientes épicas psiónicas sustituyen una manifestación Vi por componentes V y S)	+4



Encontrarás que dirigir una partida épica de D&D requiere más preparación que una de nivel bajo. Sin embargo, descubrirás que las recompensas lo valen.

EXPECTATIVAS ÉPICAS

Cuando los personajes alcanzan el 21.º nivel, están preparados para desafíos mayores, más importantes que los que han encarado hasta ahora. La empresa de dirigir gremios, provincias, e incluso naciones, puede ya haber venido y haberse ido. Si tus jugadores encuentran las maquinaciones políticas y el gobierno de un reino excitante, no necesitan avanzar nunca a niveles épicos. Los personajes jugadores y los no jugadores de todos los niveles se sientan en los tronos de las naciones de todo el multiverso.

Los personajes alcanzan los niveles épicos por una razón: no se han saciado de aventuras todavía. Todavía se emocionan al ganar un nivel, deleitándose en las nuevas aptitudes posibles para su personaje, y asimismo se estremecen con las amenazas que el Dungeon Master tiene en su manga. Básicamente, los personajes épicos buscan más. Como dijo el personaje épico Azu D'morr:

"Quiero descubrir los secretos del universo, quiero participar en las constantes y eternas batallas de las fuerzas primordiales del bien, mal, ley y caos. Quiero descubrir que el mundo donde nací está constantemente bombardeado por los poderes de otros planos, y que sólo los que son poderosos, los que tienen la fuerza mental y la fortaleza para manejar esas verdades, son elegidos para defenderlas... o en el caso de los villanos, sólo los más poderosos pueden ayudar al éxito de los intrusos, a cambio de un poder que estremece los planos".

"Quiero descubrir que los azotamentes que aterrorizan este mundo sólo son las tropas de a pie de un mal alienígena que siempre amenaza con desgarrar en pedazos el plano Material. Quiero escupir en la cara de abominaciones nacidas en el infierno y gritar ¡No cuando yo estoy de guardia! Quiero descubrir que los enemigos que pensaba que eran tan duros cuando tenía menos experiencia, sólo son sombras de horrores superiores."

"Quiero descubrir que los bárbaros cósmicos están a las puertas. Quiero descubrir que los desafíos que he encarado son sólo el comienzo."

CÓMO AVANZAR A NIVEL 21.º

Hasta que has empezado a leer este libro, es posible que tu campaña no considerara la posibilidad de PNJs, y especialmente PJs, más allá de 20.º nivel. Ahora te enfrentas a una incongruencia: si los personajes de nivel 21.º existen, ¿por qué no han oído hablar de ellos o se los han encontrado tus personajes antes de ahora?

CÓMO REORGANIZAR ENTRE BASTIDORES

El método preferido para incorporar el *Manual de niveles épicos* en tu juego es ser un revisionista. Como DM, simplemente decides que los personajes épicos, los monstruos épicos, los objetos épicos y las búsquedas siempre han sido parte de tu mundo. Antes del avance de los PJs para igualar las elevadas cotas de éxito, nunca se dieron cuenta del oscuro y peligroso lugar que es realmente el multiverso.

Los PNJs, las leyendas concernientes a grandes hazañas, y los terribles monstruos de los que los personajes han oído hablar durante el transcurso del juego, podrían haber sido en realidad épicos, incluso si los PJs no se han dado cuenta previamente de ello. Por ejemplo, el señor necromántico que los personajes derrotaron hace varios niveles era en secreto una de las mucha marionetas de una abominación muerta viviente llamada atropal. El nigromante y otros como él buscaron liberar al atropal de su antiguo confinamiento en toda su gloria de muerto viviente. Y ahora, el terrible señor de la guerra del que los personajes han oído hablar hace tanto no es en realidad de 14.º nivel, sino de 24.º nivel.

Recuerda que cada soberano no es un personaje épico. De hecho, la mayoría probablemente no lo son. ¿Por qué? Simple, las burocracias son aburridas y un pobre lugar donde ganar PX.

Si los PJs se han enfrentado ya a la mayoría de los peligros conocidos del mundo, recuerda que siempre hay un maestro de Sauron, una madre de Grendel, o cualquier amo secreto previo no desvelado trabajando para tu campaña. De acuerdo, dejar el mundo atrás de vez en cuando (ver más adelante) es también una opción.

LOS PRIMEROS PERSONAJES ÉPICOS

Puede que tus personaje no hayan oído hablar de otros PNJs épicos quizá por que son de los primeros en avanzar al 21.er nivel. Hay varias razones por las que este puede ser el caso, incluyendo:

- Tu mundo es joven. Alguien tenía que ser el primero, y tus personajes lo son.
- Avanzar a nivel 21.º es duro, requiriendo más que la simple acumulación de puntos de experiencia para entrar en un orden más alto. Quizá requiera el patrocinio de una deidad, el cumplimiento de alguna gran búsqueda, o matar al Guardián de la llama del destino, el cual previamente impidió que nadie avanzase más allá de nivel 21.º.
- Un gran cambio, un cataclismo, o un evento de gran alcance sacude tanto tu mundo de campaña que las mismas reglas del universo son alteradas. Ese cambio podría concebiblemente ser traído por los mismos personajes (si mataron al Guardián de la llama del destino, por ejemplo) o podría no tener nada que ver con los personajes excepto permitirles avanzar más allá de nivel 20.º.

Una consecuencia de ser los primeros personajes épicos, es que no los personajes encontrarán demasiados objetos mágicos épicos. Los PJs querrán fabricar sus objetos mágicos ellos mismos o encontrar un nuevo plano donde pueda haber objetos mágicos épicos.

CÓMO DEJAR EL VIEJO MUNDO ATRÁS

Quizá no desees cambiar las reglas universales de tu mundo de campaña o ser un revisionista. En este caso quizá tu mundo de campaña tenga reglas estrictas que limiten el avance más allá del nivel 20.º. Pero las cosas son diferentes en dimensiones distantes de la realidad. Quizá en mundos más allá del plano Material, esas restricciones desciendan.

Es posible incluso más en los planos Exteriores y los planos Interiores, y en los planos que los tocan. Si te gusta cómo suena una campaña que abarca el universo, todo lo que necesitan tus personajes es abandonar su plano natal por grandes aventuras en lugares extraños. En algunas exóticas metrópolis planarias, pueden encontrar una población básica y una economía adaptada a la compra y venta de objetos mágicos épicos. Los personajes épicos, criaturas, demonios, diablos, ángeles, semidioses, y abominaciones gravitan hacia esos lugares. Los personajes pueden regresar todavía a su plano natal, pero encontrarán que su nivel de poder se ve reducido al que poseían en el 20.º nivel. Los objetos mágicos épicos adquiridos en los reinos de más allá podrían no funcionar correctamente, o podrían no estar afectados por completo.

El *Manual de los planos* contiene información detallada acerca de otros planos de existencia. El Capítulo 6: un escenario épico, proporciona un ejemplo de ese entorno de campaña, la ciudad planaria de Unión.

TRUCOS SUCIOS PARA DMS: EL TELEPORTADOR SOLITARIO

Muchos grupos aprenden rápidamente que el método más eficiente para viajar es que una persona lleve al resto del grupo, ya sea encogidos con el conjuro *reducir*, transportados en un *agujero portátil*, u otra manera fácilmente transportable. El personaje solitario entonces vuela, se *teleporta*, o pasa etéreamente sobre, por o a través de un obstáculo.

Un DM astuto saborea esas oportunidades para hacer que el grupo pague por su eficacia. La próxima vez que tu mago abra el agujero portátil y diga"¡Todos a bordo!", antes de teleportarse a través de tu cuidadosamente planeado obstáculo, estate preparado con una trampa más desagradable o un oponente en el otro lado. Un personaje solo es fácil de vencer, particularmente si no ha explorado por delante. Asegúrate de exprimir tanto drama de esta situación como sea posible. Envía a los jugadores cuyos personajes están dentro del agujero fuera de la habitación mientras juegas el encuentro con el jugador solitario. Después de que el dragón del otro lado realice un trabajito con el personaje solitario, el dragón tiene todo el tiempo que quiera para transportar el *agujero portátil* a algún lugar más desagradable aún antes de abrirlo, como el fondo de un río o un estanque de lava. Trae entonces de vuelta al resto de jugadores a la habitación, permitiéndoles que se extrañen un poco cuando su compañero sale fuera. La expresión en sus rostros cuando el *agujero portátil* se abra, y se inunde con agua (o peor), valen las quejas que tendrás que aguantar los años venideros.

LA AVENTURA ÉPICA

Aquí hay varios métodos, recomendaciones y variaciones de las reglas para permanecer en la cima de tus aventuras épicas.

EL DUNGEON ÉPICO

Es posible que tus personajes hayan estado investigando dungeons durante la mayor parte de sus carreras de aventureros. Incluso si los dungeons sólo han compuesto una pequeña fracción de tu campaña, no hay razón para dejarlos atrás ahora que los personajes han alcanzado niveles épicos. Tanto si tu "dungeon" toma la forma de una fortaleza desmoronada, un templo maligno, una tumba perdida, o un complejo de cavernas naturales, hay maneras de mejorarlo para proporcionar un desafío aceptable a personajes épicos.

Si tu campaña ha avanzado a través del nivel 20.º, probablemente ya hayas descubierto como hacer tus dungeons más duros. Desde astutas habitaciones con trampas hasta catacumbas multidimensionales, hay una variedad de conceptos que hacen de cualquier dungeon un desafío adecuado para personajes épicos. Incluso los elementos mundanos de un dungeon pueden ser mejorados para un nivel de juego épico.

Muros

Además de los muros detallados en la *Guía del* DUNGEON MASTER, los muros en los dungeons pueden ser de mithril, adamantita, o incluso de fuerza pura.

TABLA 3–1: MUROS

Tipo de muro	Espesor típico	CD romper	Dureza	Puntos de Golpe*	CD Trepar
Papel	espesor papel	1	—	1 pg	30
Madera	6"	20	5	60 pg	21
Mampostería	1'	35	8	90 pg	15
Mampostería, superior	1'	35	8	90 pg	20
Mampostería, reforzada	1'	45	8	180 pg	15
Piedra, tallada	3'	50	8	540 pg	22
Piedra, natural	5'	65	8	900 pg	20
Hierro	3'	30	10	90 pg	25
Mithril	3'	46	15	90 pg	70
Adamantino	3'	66	20	120 pg	70
Tratado mágicamente**	—	+20	×2	×2†	—
Muro de fuerza	1"	n/a	n/a	n/a	70
Muro de hielo	1"/niv.	15+1 /pul.	0	3 pg/pul.	25
Muro de hierro	1"/4 niv.	25+2 /pul.	10	30 pg/pul.	25
Muro de piedra	1"/4 niv.	20+2 /pul.	8	15 pg/pul.	22

*Por sección de 10' × 10'.

**Estos modificadores pueden ser aplicados a cualquier otra categoría o tipo.

† O 50, lo que sea mayor.

Puertas

Mientras que las puertas descritas en la *Guía del* DUNGEON MASTER, pueden proporcionar poco desafío (o interés) al típico aventurero épico, tanto los efectos mágicos como los materiales alternativos pueden transformar una aburrida puerta en un interesante desafío. Por ejemplo, un portal de mithril o adamantino puede retrasar incluso al más fuerte rompepuertas, mientras que una puerta formada de fuerza pura (quizá a través de una aplicación distinta del *muro de fuerza*) es completamente inmune al daño.

TABLA 3–2: PUERTAS

Tipo de puerta	Espesor típico	Dureza	Puntos de Golpe	Romper/ Levantar	CD Cerrado
Madera simple	1"	5	10 pg	13	15
Madera buena	1 1/2"	5	15 pg	16	18
Madera fuerte	2"	5	20 pg	23	25
Piedra	4"	8	60 pg	28	28
Hierro	2"	10	60 pg	28	28
Mithril	2"	15	60 pg	40	40
Adamantino	2"	20	80 pg	60	60
Fuerza	1"	n/a	n/a	n/a	n/a
Rastrillo, madera	3"	5	30 pg	25*	25*
Rastrillo, hierro	2"	10	60 pg	25*	25*
Rastrillo, mithril	2"	15	60 pg	30*	30*
Rastrillo, adamantino	2"	20	80 pg	40*	40*
Rastrillo, fuerza	1"	10	n/a	n/a	50*

* CD para levantar. Utiliza el número apropiado de puerta para romper.

Cerraduras y goznes

Una cerradura típica o un juego de goznes tiene una dureza 5 o mayor que la dureza de su sustancia, y la mitad de los puntos de golpe de una puerta de su tipo.

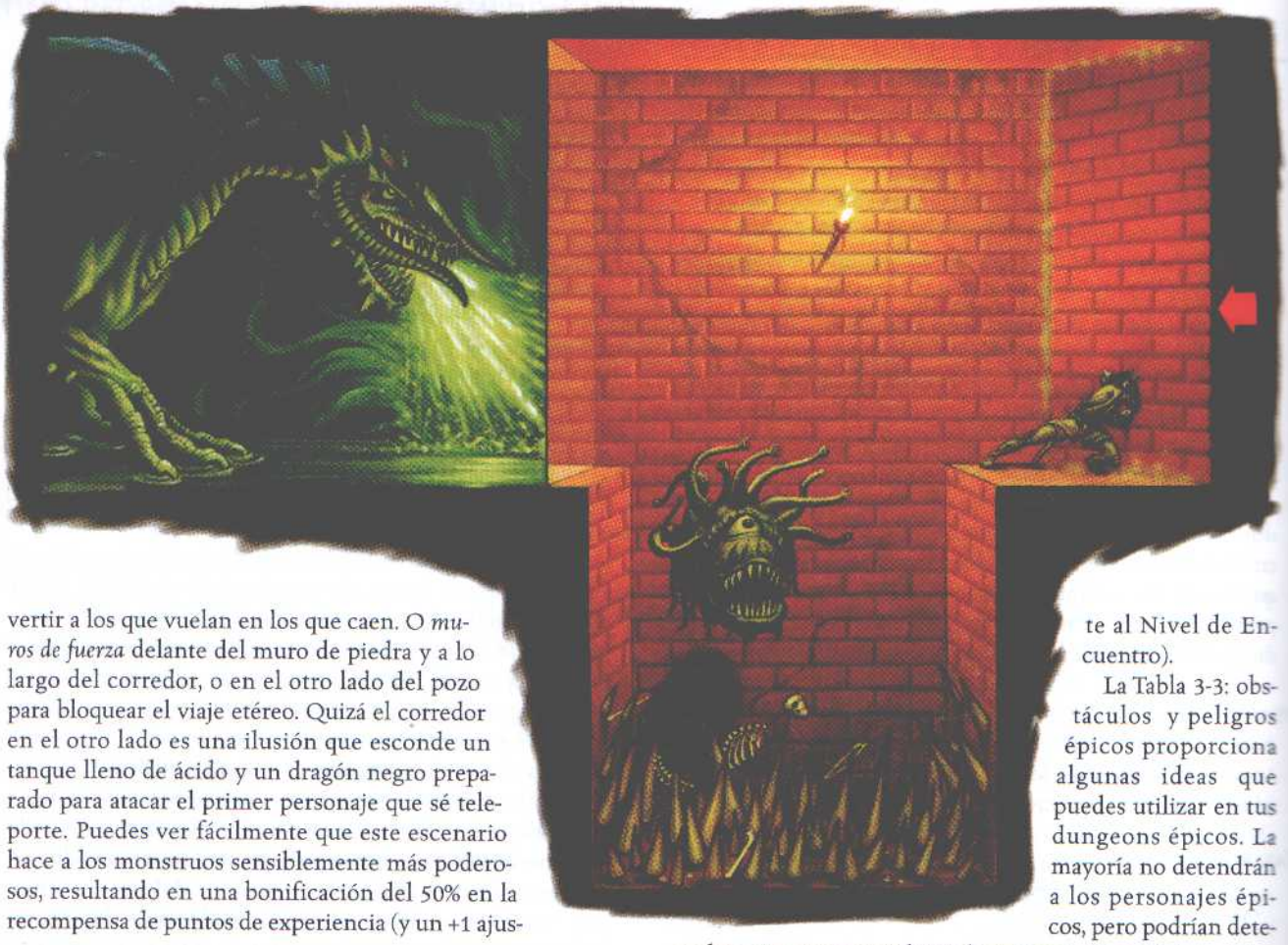
La CD de la prueba de Abrir cerraduras requerida para sortear una cerradura varía por su calidad, y es igual a la CD de Arte (fabricación de cerraduras) utilizada para crear esa cerradura. Las cerraduras simples tienen una CD 20, las medias una CD 25, las cerraduras buenas una CD 30, y las cerraduras increíbles CD 40 o mayor. No temas usar cerraduras con una CD de abrir cerraduras de 50 o más alto.

Recuerda que el conjuro *apertura* puede sortear incluso la cerradura más dura. Si quieres usar cerraduras difíciles en tu dungeon, podrías querer crear un conjuro que proteja a las puertas de los conjuros de *apertura* (quizá otorgándoles un resistencia a conjuros contra el conjuro *apertura* y similares efectos mágicos, incluso aunque esos conjuros no se vean afectados normalmente por la resistencia a conjuros). También puedes frustrar el conjuro *apertura* con métodos más mundanos, como incluir puertas atrancadas o rastrillos (el cual no puede abrir el conjuro *apertura*) en lugar de puertas, o simplemente incluyendo una ocasional puerta enorme (ya que el área del conjuro *apertura* está limitada por el nivel del lanzador). Por ejemplo, una puerta de piedra cerrada de 80' de alto por 40' de ancho requeriría un lanzador de 32.º nivel para sortearla con un conjuro de *apertura*.

Obstáculos, peligros y trampas

Ya que las trampas generalmente "terminan" al Valor de desafío (VD) 10, raramente son un desafío para personajes de alto nivel o épicos y pocas veces deberían proporcionar una recompensa de puntos de experiencia. En su lugar, una astuta combinación de uno o más obstáculos, peligros, o trampas con criaturas que tomen ventaja de ellos, pueden incrementar la recompensa de puntos de experiencia por el monstruo, como se describe en el Capítulo 7: recompensas en la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Por ejemplo, el muro en movimiento que empuja a los PJs hacia un pozo de 200' de profundidad no es un desafío significativo para un personaje épico, puede volar o teleportarse fácilmente sobre el pozo o moverse etéreamente a través del hueco o del muro. Sin embargo, un contemplador Enorme viviendo en el pozo puede usar su cono antimagia para con-



vertir a los que vuelan en los que caen. O *muros de fuerza* delante del muro de piedra y a lo largo del corredor, o en el otro lado del pozo para bloquear el viaje etéreo. Quizá el corredor en el otro lado es una ilusión que esconde un tanque lleno de ácido y un dragón negro preparado para atacar el primer personaje que sé teleporte. Puedes ver fácilmente que este escenario hace a los monstruos sensiblemente más poderosos, resultando en una bonificación del 50% en la recompensa de puntos de experiencia (y un +1 ajuste al Nivel de Encuentro).

La Tabla 3-3: obstáculos y peligros épicos proporciona algunas ideas que puedes utilizar en tus dungeons épicos. La mayoría no detendrán a los personajes épicos, pero podrían detenerles mientras consideran la mejor manera de proceder. También puedes ver la sección de Habilidades en el Capítulo 1: personajes, habilidades y dotes para tareas que requieran CDs particularmente altas.

Tabla 3–3: obstáculos y peligros épicos

Obstáculo/Peligro	Efecto
Tanque de ácido	1d6 daño por asalto, o 10d6 por asalto de inmersión total; más vapores venenosos.
Campo antimagia	Niega todos los conjuros o efectos mágicos.
Trampa de *ancla dimensional*	Bloquea el viaje físico interdimensional.
Vientos huracanados	Ataques a distancia imposible, vuelo virtualmente imposible.
Pozo de lava	2d6 daño por asalto, o 20d6 por asalto de inmersión total; más daño continuado.
Esfera prismática permanente	Requiere siete conjuros distintos para sortearla.
Niebla sólida permanente	Movimiento a una décima parte de velocidad normal, –2 penalización al ataque y daño (bueno cuando se junta con monstruos incorpóreos).
Muro de fuerza permanente	Bloquea la mayoría de los conjuros y el viaje etéreo, no puede ser *disipado*.
Dungeons tridimensionales	Se requiere levitación o volar para moverse entre las zonas.
Habitaciones incomunicadas entre las zonas	Se requiere Teleportación para moverse.
Gravedad variable	Como *invertir gravedad*, pero una dirección aleatoria cada asalto.

No temas requerir conjuros específicos o aptitudes para sortear obstáculos. Incluso si los personajes no tienen a mano ahora cuatro conjuros de *desintegrar*, probablemente puedan adquirirlos rápidamente (o venir con un plan alternativo para superar el obstáculo). Por supuesto, es posible pasarse con ellos cuando colocas los obstáculos. Recuerda que alguien ha tenido que construir este dungeon en algún momento, y que probablemente alguien viva allí y tenga que sortear los obstáculos.

Por descontado, incluso los obstáculos y peligros más simples pueden gastar valiosos recursos de los personajes. Si los PJs tiene que utilizar un puñado de conjuros de *teleportar* o *excursión etérea* para pasar a través de áreas peligrosas, eso significa que no tendrán los conjuros disponibles más tarde. No temas usar el poder de desgastar para agotar a los personajes. Con la vasta serie de recursos disponibles para los personajes, necesitarás todos tus artilugios de tu caja de herramientas de DM.

Limos, mohos y hongos de dungeon

En la humedad y los rincones oscuros de un dungeon, los mohos y hongos crecen. En los dungeons donde la magia épica baña el desarrollo y las criaturas épicas viven, los limos

épicos prosperan. Mientras que algunas plantas y hongos son monstruos, y otros limos, mohos y hongos no son lo suficientemente peligrosos para amenazar a un grupo de aventureros épicos, al menos una variedad proporciona un serio encuentro de dungeon. Para el propósito de conjuros y otros efectos especiales, todos los limos, mohos y hongos son tratados como plantas.

Al igual que las trampas, los limos y mohos peligrosos tiene un Valor de Desafío, y los personajes ganan experiencia por encontrárselos.

Limo inestable (VD 22): el limo inestable aparece como un líquido viscoso transparente que se filtra desde algún punto de origen invisible. Este punto de origen es extradimensional, por lo que el limo puede aparecer incluso en mitad del aire.

Según fluye el limo, se asienta y llena la zona alrededor del punto de origen. Así, cada encuentro con un limo inestable puede ser único. En una ocasión, el limo inestable puede borbotear desde los subterráneos, como un manantial bajo tierra, creando lentamente un estanque de limo y llenando quizá un sótano o un dungeon. En otra ocasión, el limo inestable puede aparecer como una lenta y densa cascada que parece babear del aire. Los limos inestables pueden aparecer en las regiones más remotas o en el ajetreo de una ciudad. Pueden incluso brotar de debajo de la superficie del océano.

El limo inestable parece una sustancia inerte, carente de consciencia. No es cáustica o tóxica, pero irradia un *campo antimagia* de 10' de radio. Cualquier cantidad de limo separada de la masa principal amarillea y se endurece en cuestión de minutos, convirtiéndose en un material escamoso que no se adhiere a nada.

En realidad, el limo inestable es un tumor con un apetito voraz por las fuerzas mágicas. Es un fenómeno drenador natural: la energía mágica drenada a través del punto de origen en una dirección, a cambio del residuo en el otro lado. El *campo antimágico* que el limo inestable genera es en realidad el subproducto de la consunción de energía mágica.

Además de los efectos del *campo antimágico*, los objetos mágicos que entren en contacto con el limo inestable pierden sus capacidades mágicas permanentemente; las criaturas con aptitudes sortílegas o sobrenaturales que estén en contacto con él reciben 2d6 puntos de daño temporal a la Constitución por asalto mientras devora carne; las criaturas sin esas aptitudes son inmunes a sus efectos.

En el primer asalto de contacto, el limo puede ser raspado de la criatura, pero después de eso tiene que ser congelado, quemado, o recortado (causando daño a la víctima también). El frío o calor extremo, o la luz solar destruyen un pedazo de limo inestable.

Cuando es destruido, un pedazo de limo libera el subproducto de su digestión mágica en una peligrosa explosión irradiada a 50'. Todas las criaturas cogidas por la explosión están sujetas a algún tipo de efecto permanente y aleatorio de transmutación, como se genera en la tabla de abajo. Las criaturas pueden resistir este efecto con un tiro de salvación de Fortaleza (CD 29).

D%	Resultado
01-10	Ceguera (como el conjuro *ceguera/sordera*)
11-16	Maldito (como confiere el conjuro *maldecir*; –4 penalización de mejora a las tiradas de ataque, salvación, pruebas de habilidad y de características)
17-26	Sordera (como el conjuro *ceguera/sordera*)
27-32	Desintegrar (el sujeto es destruido como con el conjuro desintegrar)
33-40	Etereidad (como el conjuro *etereidad*)
41-48	Gaseoso (como el conjuro *forma gaseosa*)
49-54	Cuerpo de hierro (como el conjuro *cuerpo de hierro*)
55-60	Petrificación (como el conjuro *de la carne a la piedra*)
61-68	Cambio de plano (el sujeto instantáneamente es transportado a un plano aleatorio)
69-74	Polimorfar (como el conjuro *polimorfar a otro*; elige la forma aleatoriamente)
75-80	Invertir gravedad (el limo se convierte en el centro de un conjuro de *invertir gravedad*)
81-88	Teleportación (cada sujeto se teleporta a una localización diferente y aleatoria)
89-94	Estasis temporal (como el conjuro *estasis temporal*)
95-00	Invertir envejecimiento (el sujeto se hace más joven cada año, desapareciendo en el momento de "nacer")

Después de la explosión, el punto de origen extradimensional es sellado.

LAS TIERRAS SALVAJES ÉPICAS

Conforme los personajes alcanzan niveles más altos, los encuentros al aire libre se desvanecen gradualmente de la campaña. Los personajes rara vez caminan o cabalgan para ir a su destino; ahora se teleportan, caminan por el viento, o cualquier otra forma de llegar rápida y segura. La idea de "llegar hasta allí es la mitad de la diversión" ya no tiene más significado cuando "allí" está a sólo un conjuro de distancia. No hay nada malo en esto, después de todo, la mayoría de nosotros nos teleportaríamos al trabajo en lugar de conducir, ir en bicicleta o caminar.

Incluso así, puedes utilizar los encuentros al aire libre en tus partidas. Tiene que imaginar una manera de hacer el viaje al aire libre parte de la aventura. Quizá el grupo tenga que rastrear a su presa protegida contra el escudriñamiento a través del pantano de Fuego y de esta manera simplemente no se puede teleportar a su localización. Puede que necesiten visitar cada granja en un radio de cien millas alrededor de la ciudad, haciendo los conjuros de transporte rápido menos útiles. La clave es presentar razones creativas para frenar al grupo y que interactúen con el entorno.

Otro problema con los encuentros al aire libre es que rara vez son un desafío para los PJs. La mayoría de los monstruos épicos no están simplemente vagando por los campos esperando a un grupo de aventureros para encontrárselos (si estuvieran, habría un montón menos de granjas y pueblos por el campo). Todavía puedes continuar utilizando los encuentros al aire libre como encuentros de interpretación, para sabor local, o sólo como un cambio de ritmo para los personajes.

Si encuentras que tus partidas se arrastran lentamente a causa de muchos encuentros sin sentido al aire libre, puede que sea tiempo de "avanzar rápidamente" a través de los viajes al aire libre para mantener el juego excitante. No hay necesidad de gastar el tiempo de tus jugadores jugando cada encuentro con una banda de trasgos o una manada de lobos,

a menos que ese encuentro tenga un propósito mayor en la aventura (por ejemplo, los trasgos podrían conocer la localización de la guarida de la gran sierpe roja cercana).

VIAJE PLANARIO

Mientras que el viaje planario no es una parte necesaria de tus aventuras de D&D, cuando llegue el tiempo en que tus personajes alcancen los niveles épicos, probablemente hayan empezado a explorar otros planos. Casi con certeza habrán estado en el plano Astral y el plano Etéreo (con los conjuros apropiados), y posiblemente hayan visitado los planos Interiores y Exteriores también. El *Manual de los Planos* contiene más información acerca de cómo utilizar el viaje planario en tus aventuras.

De hecho, los personajes épicos pueden gastar un montón de tiempo viajando por los planos. Los planos son excelentes localizaciones de aventuras para los personajes épicos, por una variedad de razones:

Los planos tienen una variedad infinita: cualquier entorno extraño que necesites para una aventura probablemente exista en algún lugar en otro plano. Puedes de esta manera, evitar crear dungeon tras dungeon que desafíe las leyes naturales del plano Material.

Los planos son ajenos: los entornos, los nativos, e incluso la misma naturaleza de la realidad en los planos, pueden ser completamente diferentes de lo que los personajes están acostumbrados. Esto previene que las aventuras sean demasiado predecibles, un peligro de las partidas épicas y de alto nivel.

Los planos son peligrosos: desde las mortales llamas del plano Elemental del fuego hasta el campo de batalla infernal de Aqueronte, los planos están llenos de desafiantes encuentros solamente esperando a que los personajes épicos tropiecen con ellos. Muchos de los monstruos en el *Manual de Monstruos* con Valores de desafío altos son diablos u otros ajenos. Viajar por los planos significa pelearse con los monstruos más duros en su propia casa.

DAÑO MEDIO

Como todo en una partida épica, los conjuros y las armas realizan más daño y requieren que tires más dados por efecto que nunca. Y te puede parecer bien. Si es así, pasa de la siguiente parte.

Si encuentras que tirar 20d6 cada asalto ralentiza demasiado el juego, haz que tus criaturas hagan en su lugar el daño medio. Pero no uses siempre el daño medio, por que a veces tirar un puñado de dados es dramático. A veces, una buena tirada de un monstruo puede poner el miedo en el cuerpo de un PJ confiado. Asimismo, una mala tirada de un monstruo podría ser todo lo que hay entre un personaje y una muerte cierta.

CÓMO TRATAR CON *DETENER EL TIEMPO*

El conjuro *detener el tiempo* es potente incluso antes de que los jugadores alcancen los niveles épicos. Los conjuros épicos que manipulan el tiempo de manera similar son incluso más poderosos y pueden llegar a dominar el juego. Sin embargo, puedes evitar el alboroto potencial de *detener el tiempo* y efectos similares, simplemente interpretando estrictamente la regla "otras criaturas son invulnerables a tus ataques y conjuros; sin embargo, puedes crear efectos sortílegos y dejarlos para que tengan efecto cuando el conjuro *detener el tiempo* finalice."

Una interpretación estricta significa que los conjuros con ataque de toque o ataque a distancia, no pueden afectar a objetivos mientras el atacante utiliza el conjuro *detener el tiempo*. Una interpretación aún más estricta utiliza la misma lógica que impide los conjuros que especifican un objetivo. De esta manera, no puedes lanzar cuatro *danza irresistible de Otto* a un objetivo, aunque podrías lanzar cuatro *bolas de fuego*, las cuales estallarían cuando el conjuro *detener el tiempo* finalizara.

Mira la variante Resistencia a conjuros para *detener el tiempo*, más adelante en este capítulo, para un método alternativo sobre cómo manejar este conjuro.

TABLA 3–4: PROMEDIO DE DADOS DE DAÑO

Número de dados	promedio d4	promedio d6	promedio d8	promedio d10
1	2	3	4	5
2	5	7	9	11
3	7	10	13	16
4	10	14	18	22
5	12	17	22	27
6	15	21	27	33
7	17	24	31	38
8	20	28	36	44
9	22	31	40	49
10	25	35	45	55
11	27	38	49	60
12	30	42	54	66
13	32	45	58	71
14	35	49	63	77
15	37	53	67	82
16	40	56	72	88
17	42	59	76	93
18	45	63	81	99
19	47	66	85	104
20	50	70	90	110

Para cantidades de dados mayor que 20, toma los números de dos líneas de la tabla y súmalos. Utiliza siempre el número en la fila de 20 dados (quizá multiplicándolo por un número grande de dados) y añade el número de una línea menor que 20 para conseguir el total.

Por ejemplo, para determinar el daño medio para una tirada de 36d6, añade el daño medio de 20d6 (70) y de 16d6 (56), lo que hace un total de 126. Para determinar el daño medio de 84d6, utiliza el daño medio de 20d6 × 4 (280) y súmale el daño medio de 4d6 (14), para un total de 294.

CÓMO AJUSTAR LOS VALORES DE DESAFIO

Según continúan avanzando los personajes en los niveles épicos, las reglas estándar acerca de los valores de desafío efectivos sólo funcionan a pequeña escala. Una táctica habitual para partidas de bajo nivel es utilizar varias criaturas de valor de desafío bajo contra los personajes, para crear un encuentro con un valor de desafío apropiado al nivel medio del grupo. Desdichadamente, los poderes de los PJs épicos empiezan a sobrepasar a los monstruos con valores de desafío más bajos.

A niveles bajos, puedes usar criaturas con valores de desafío 6 u 8 más bajos que el nivel medio de los personajes. A niveles altos y épicos, descubrirás que para asegurar un desafío adecuado, deberás utilizar varias criaturas con valores de desafío no más bajos de 4 o 5 por debajo del nivel medio de los PJs.

Sin embargo, las excepciones abundan. Mira la sección 'Adversarios inteligentes', más abajo, para una excepción a esta regla, y mira la variante 'Valores de desafío para PNJs', más adelante en este capítulo, para una guía adicional sobre cómo tratar con PNJs.

ADVERSARIOS INTELIGENTES

Cada desafío no necesita ser una lucha directa. Puedes desafiar a tus jugadores sin que cada monstruo o PNJ sea una máquina asesina. Lo que decides hacer con los adversarios, es al menos tan importante como su valor de desafío. En un mundo donde rondan los personajes épicos, las criaturas han aprendido a sobrevivir pensando más allá de los simples asaltos de frente.

Minimizar debilidad: las criaturas de cualquier valor de desafío, pero especialmente aquellas con VD inferior al nivel medio de los personajes, tratarás de estar lo más preparadas que puedan cuando se enfrenten a amenazas épicas. Minimizarán sus debilidades y maximizarán cualquier debilidad que puedan descubrir de sus enemigos. Un dragón blanco que es susceptible al fuego, es seguro que lanzará *protección contra los elementos (fuego)* sobre sí mismo antes del combate. Otras criaturas sensibles al fuego que no puedan lanzar conjuros beberán una poción de *protección contra los elementos (fuego)*.Otras criaturas con debilidades incorporadas tratarán de limitarlas. Por ejemplo, los vampiros en una partida épica siempre tendrán un conjuro u objeto con *oscuridad profunda* a mano.

Fortalecerse con conjuros: muchas criaturas (como los dragones) pueden utilizar conjuros, ya sea por que poseen niveles en una clase lanzadora de conjuros o por que poseen aptitudes sortílegas. Antes de una pelea, lee las opciones de los monstruos y asegúrate de que han lanzado sus conjuros defensivos con tiempo; si tienen algún aviso. Los conjuros como *aura sacrílega, desplazamiento o invisibilidad* nunca se deberían quedar sin lanzar. Asimismo, una criatura con acceso a *disipación* o *disipación mayor* puede querer elegir como objetivo a los personajes, los cuales seguramente se hayan preparado con conjuros antes de la confrontación.

Los objetos mágicos que otorgan conjuros proporcionan la misma función para los monstruos que no pueden lanzar sus propios conjuros. Algunos buenos incluyen objetos que otorgan *piel pétrea, acelerar, ver lo invisible, contorno borroso e impacto verdadero.*

Trampas: como las criaturas a cualquier nivel, las criaturas que se enfrentan a aventureros épicos no se pueden equivocar al usar trampas para fortificar sus guaridas. Las trampas vigiladas donde una criatura trabaja activamente junto con la trampa, pueden ser el margen que la criatura necesita para vencer a los personajes. Por ejemplo, una trampa que derriba a los intrusos mediante el sonido y requiera un tiro de salvación para recibir la mitad de daño, podría estar atendida por un constructo programado para salir de su escondite y atacar a cualquier criatura cogida en la trampa. Los personajes que hayan caído presos de la trampa están debilitados, por lo que el constructo tiene ventaja para atacarles. El sonido de la trampa sonando puede ser una señal para llamar más refuerzos, metiendo a los PJs en una larga lucha con enemigos apareciendo continuamente cada asalto durante una docena de asaltos o más.

Guerrillas: finalmente, las criaturas débiles pueden intentar tácticas de 'guerrilla' contra los personajes épicos, si son lo suficientemente móviles. Pero incluso los enemigos con acceso a Teleportación y *acelerar*, pueden ser cogidos por personajes que están preparados de forma similar si no se toman el suficiente tiempo entre asaltos. Mientras cada respiro da a los jugadores una oportunidad para curarse y volver a lanzar conjuros de protección, deben gastar conjuros preparados, cargas, pergaminos, y otros recursos para hacerlo. Este es el objetivo de las tácticas de guerrilla de los adversarios menos poderosos. Una vez que los personajes empiecen a pasar las estrecheces de la falta de recursos, empezarán a buscar un lugar para descansar y recuperarse. Entonces es cuando los monstruos lanzan su ataque definitivo, con a la cabeza los enemigos que han mantenido reservados sus mejores capacidades hasta ahora.

Capitulación: los enemigos conocen el poder de los personajes épicos, y pueden elegir rendirse si las cosas se ponen feas. Los enemigos que se han rendido se consideran derrotados a efectos de haber superado el desafío que suponían. Sin embargo, los enemigos rendidos pueden vivir para poner en problemas a los personajes otro día. Más aún, mientras los personajes intentan sacarles información, es probable que la información fluya en ambos sentidos. Los prisioneros inteligentes pueden darse cuenta de los puntos fuertes de un grupo, de sus relaciones, y de otra información específica que podría ser usada para traicionar a los personajes más tarde.

Por ejemplo, un monstruo interrogado por los personajes, aprenderá cómo son, cómo actúan y cómo suenan; más tarde, esa criatura puede intentar utilizar conjuros de ilusión o la habilidad de Disfrazarse para hacerse pasar por uno de los personajes y engañarlos o causar confusión.

Engañar: los enemigos astutos recaban información sobre los personajes desde lejos utilizando la adivinación, escudriñamiento, y espías. Incluso entonces, el enemigo intentará enviar subordinados y servidores poderosos para que traten con los personajes si es posible (y los servidores pueden utilizar alguna de las tácticas descritas anteriormente).

Incluso si un enemigo astuto toma un papel activo en el combate contra personajes agresivos, las probabilidades de supervivencia aumentan si los personajes no observan nunca directamente al enemigo. El conjuro *proyectar imagen* es una manera de conseguir esta técnica. Otro truco es utilizar el conjuro *trasmigración*. Un lanzador de conjuros enemigo puede tomar el cuerpo de una criatura físicamente poderosa, pero tener un sirviente escondido cerca con una gema (el foco del conjuro *trasmigración*). Si las cosas van mal, el lanzador de conjuros se retira al cristal, lo cual es la señal para el sirviente que lo sujeta para teleportarse fuera. La estrategia de la *trasmigración* podría ser particularmente efectiva, si los personajes aceptan la rendición de un enemigo que piensan que sólo es un subordinado menor. De hecho, el subordinado es realmente la mente maestra, y está escuchando cada palabra que los personajes dicen.

Diversiones: el método "comprobado" de dividir y debilitar a los enemigos de buen corazón es crear distracciones que hagan que algunos personajes abandonen la lucha o nunca tomen parte en ella. Por ejemplo, los oponentes malvados podrían colocar un voraz monstruo suelto en un área pública llena de inocentes, antes de realizar su tentativa de robar las joyas de la corona.

Objetos como objetivos: en el juego D&D, la mayoría de los personajes son mucho más débiles sin su equipamiento. Los enemigos inteligentes saben ésto y pueden intentar destruir una poderosa espada, bastón, u otro objeto. La manera obvia de

realizar esto es simplemente atacar el objeto, quizá utilizando la dote Romper arma. Una vez que el PJ enano pierde su hacha, tiene que recurrir a su arma de repuesto. Los enemigos inteligentes intentarán usar Romper arma en la diadema del mago, bien conocida por su capacidad de potenciar el poder mental. Un mago cuya Inteligencia baje repentinamente, perderá acceso a algunos de sus mejores conjuros.

Otra táctica es el uso de la dote Desarmar mejorado. Si el personaje pierde el agarre directo de un objeto, es más fácil utilizar un *estallar* sobre éste.

PELIGRO INESPERADO

Un rasgo común de las partidas épicas y de alto nivel es la situación "salva o muere". Cuando la frecuencia de esas situaciones aumenta, se vuelve más y más difícil que un grupo de personajes épicos pueda tener un encuentro o dos sin que muera otro PJ. Mientras que ocurre lo mismo para los monstruos, recuerda que los jugadores sólo tiene un personaje, mientras que tú tienes a otro monstruo a la vuelta de la esquina con un conjuro de *implosión* chisporroteando entre sus garras.

No hagas necesariamente que un oponente tome como objetivo a un personaje que tenga más dificultades con un tipo concreto de salvación (Fortaleza para magos, Voluntad para guerreros, y así). Para cuando los personajes lleguen a nivel 21.°, muchos de ellos tendrán una gran diferencia entre sus salvaciones altas y las bajas. Contra una CD típica, Mialee la maga épica siempre realizará su tiro de salvación, pero Lidda la pícara épica fallará casi siempre. Sin embargo, sería apropiado para una criatura o PNJ tener como objetivo a un personaje en particular si el grupo está encarando a un adversario que puede distinguir (por ejemplo) al mago del pícaro y que conocería por experiencia que el pícaro es más vulnerable a su forma de ataque o aptitud especial.

Mira la variante 'Suerte épica' y la 'Tres muertes' y fuera, más abajo, para maneras de tratar con el peligro inesperado.

VARIANTES DE LAS REGLAS

Una partida épica funciona la mayor parte igual que cualquier otra partida de D&D. Las reglas básicas son las mismas, aunque unas pocas reglas menores son cambiadas, tal y como se describen en este libro. Además de las reglas que encontrarás aquí y en los manuales, puedes considerar el querer utilizar algunas variaciones de las reglas. Por ejemplo, la variación 'Tirada de defensa' presentada en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER puede utilizarse para un interesante duelo entre un PJ épico y su archienemigo. Algunas nuevas variantes se presentan más abajo.

VARIANTE: TIRADAS ABIERTAS

Cuando un personaje alcanza los niveles épicos, la regla de que el 1 natural siempre es un fallo y el 20 natural siempre es un éxito, puede llevar a resultados frustrantes. La *Guía del* DUNGEON MASTER presenta una opción que puede aliviar esta situación: utilizar la variante Aciertos y fallos automáticos del Capítulo 3, un 1 natural se considera como una tirada –10 y un 20 natural se considera una tirada de 30. Pero esto solo retrasa el problema. Al final, incluso un –10 impactará a cualquier cosa o un 30 no ocasionará un impacto.

La tirada abierta presenta otra opción. Cuando obtengas un 1 natural en una tirada de ataque, tiro de salvación, prueba de habilidad o prueba de característica, vuelve a tirar y resta 20 al resultado de la nueva tirada. De esta manera, si un guerrero blande su espada contra un gigante de la escarcha y tira un 1 natural, tiraría una segunda vez y restaría 20 a esta segunda tirada para determinar su resultado. Si obtienes un 1 natural en esta segunda tirada, vuelve a tirar y resta 40 a esta nueva tirada, y así sucesivamente, restando 20 cada vez consecutiva que obtengas un 1 natural en la tirada.

En el otro lado, cada vez que tires un 20 natural, vuelve a tirar y suma 20 al resultado de la nueva tirada. De este modo, si el mismo gigante de la escarcha fuese expuesto a una *tromba de meteoritos* por el mago épico y obtuviese un 20 natural en su tiro de salvación de Reflejos, volvería a tirar de nuevo y sumaria 20 al nuevo resultado. Como con el 1 natural, si se obtiene un 20 natural en la segunda tirada, vuelves a tirar una tercera vez sumándole 40 al resultado de la última tirada, y así sucesivamente.

Un 20 natural en una tirada de ataque todavía es una amenaza de crítico como siempre, y la tirada para confirmarlo se hace aparte de las tiradas adicionales para calcular el resultado del ataque inicial.

Debido a que esta variante reduce la probabilidad de que las criaturas consigan un impacto o un fallo automático, generalmente favorece a los PJs (como lo hace cualquier elemento que reduce la probabilidad en el juego).

VARIANTE: MUERTE POR DAÑO MASIVO

En una típica partida épica, muchos PJs y monstruos ocasionan suficiente daño con un solo ataque como para forzar un tiro de salvación de Fortaleza para resistir la muerte por daño masivo. Esto tiene como resultado un montón de tiradas extra, lo cual ralentiza el combate. Además, la CD 15 es tan fácil, que para la mayoría de los personajes épicos representa solo un simple 5% de posibilidades de morir – siempre sacarán la tirada, incluso con un 2, a menos que obtengan un 1 natural para fallar automáticamente. Una batalla se convierte en un horroroso juego de ruleta rusa, donde cada jugador tiene la esperanza de no ser el primero en obtener un 1 natural en una tirada de dados.

Por esta razón, es altamente recomendable que descartes la regla de muerte por daño masivo para cualquier PJ o criatura de nivel 21.° o mayor, así como para cualquier monstruo de VD 21 o mayor. Sin embargo, si decides mantener esta regla, deberías considerar seriamente incrementar la cantidad para la que se requiere esa tirada, de 50 puntos de daño a una cantidad mayor.

Otro método es incrementar la cantidad en 10 puntos por cada nivel o DG por encima de 20. Esto permite a los personajes poderosos y monstruos resistir el peligro de una muerte instantánea.

Otro método más, es dejar la cantidad como esta, pero permitir a los personajes y monstruos acceder a la dote Resistir muerte (descrita más adelante).

Usar la variante 'Tiradas abiertas' antes mencionada, generalmente reducirá la probabilidad de morir de daño masivo a un combatiente. Sin embargo, no tendrá efecto alguno sobre la frecuencia de esas pruebas, por lo que todavía deberías considerar una de las opciones mencionadas arriba.

Resistir muerte

Eres capaz de resistir tremendas cantidades de daño sin el riesgo de una muerte instantánea.

Prerrequisitos: nivel de personaje o DG mayor de 21.

Beneficio: la cantidad de daño de un solo ataque que ocasiona que tengas que realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) o mueras se dobla (de 50 a 100 puntos).

Especial: si estás usando la variante del Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* 'Muerte por daño masivo basado en el tamaño', esta dote dobla los números que se dan en la Tabla 3–8: daño masivo basado en el tamaño. De esta manera, el margen de una criatura Pequeña iría de 40 puntos hasta 80, mientras que el margen de una Enorme se incrementaría de 70 puntos a 140.

Puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos se apilan. Recuerda que dos duplicaciones son iguales a una triplicación, y así sucesivamente.

VARIANTE: "UMBRAL DE LA MUERTE" AMPLIADO

Para cuando los personajes lleguen a niveles épicos, el número de puntos de golpe en el que se consideran que están muriendo (–1 a –9 incluidos) parece bastante escaso. Con tanto daño ocasionado en cada ataque (por no mencionar en cada asalto), no es infrecuente para la mayoría de los personajes pasar directamente de sanos (más de 0 puntos de golpe) a muertos (–10 o menos) con un solo golpe.

Si esto supone un problema para ti, considera ampliar el margen en el cual un personaje épico se considera que está muriendo para que sea igual a su nivel de personaje restado de cero (en otras palabras, su nivel se expresa como un número negativo). De esta forma, un personaje de nivel 21.º no moriría hasta que sus puntos de golpe llegaran a –21 o menos, mientras que un personaje de nivel 30.º podría sobrevivir con –29 puntos de golpe y moriría con –30.

Esta variante tiene el efecto de reducir la mortalidad de dos maneras. Primero, hace que sea menos probable que un personaje pase directamente de estar sano a estar muerto con un solo golpe. Segundo, incrementa en gran manera el tiempo que tarda un personaje moribundo en morir. Un personaje de nivel 40.º podría aguantar cerca de la muerte varios minutos antes de fallecer. Por ello, utiliza sólo esta variante si estás seguro de incrementar el margen de supervivencia de los personajes.

VARIANTE: RESISTENCIA A CONJUROS PARA *DETENER EL TIEMPO*

Esta variante no es para todos, pero puedes intentarla un par de veces para ver si te gusta. Modifica las características de *detener el tiempo* y efectos similares cambiando la entrada de Resistencia a conjuros por "sí (ver texto)". Haciendo esto, estás indicando que cualquier criatura con *detener el tiempo* que interactúe con una criatura en tiempo normal (dejando un conjuro para que tenga efecto sobre la criatura en el tiempo normal), tiene que vencer la resistencia a conjuros del objetivo, si la hay. Si la resistencia a conjuros tiene éxito y bloquea el conjuro, la criatura con *detener el tiempo* es devuelta a la corriente temporal normal inmediatamente, y el conjuro finaliza. Si utilizas esta variante, deberías ignorar las estrictas interpretaciones de la sección anterior 'Cómo tratar con *detener el tiempo*'.

VARIANTE: VALORES DE DESAFÍO DE PNJS

Los PNJs de nivel 20.º no se pueden compara en poder a PJs del mismo nivel y clase por dos razones: un PNJ no tiene los recursos para obtener objetos mágicos del mismo calibre permitidos a los PJs, ni pueden los PNJs lanzadores de conjuros permitirse el lujo de desarrollar conjuros épicos como pueden los PJs. Por supuesto, puedes proporcionar a tus PNJs el equipo que te gustaría que tuviesen, pero generalmente deberías tratar de proporcionar a los PNJs el equipo correspondiente a su nivel.

Esta variante cambia la regla normal para asignar un valor de desafío a un PNJ. En lugar de adjudicar un VD a un PNJ igual a su nivel de personaje, esta variante adjudica el valor de desafío de un PNJ de nivel 21.º a 30.º igual a su nivel de personaje menos 2. Así, un hechicero de nivel 25.º tiene un VD 23, y dos PNJs hechiceros de nivel 25.º son un Nivel de encuentro (NE) 25. Por cada diez niveles que tenga un PNJ por encima de nivel 21.º sustrae 2 adicional al nivel del PNJ para hallar el valor de desafío del PNJ.

Este sistema debe ser vigilado de cerca, o se pueden desarrollar algunas discontinuidades. Por ejemplo, las aventuras con una dieta fija de PNJs pronto darán a los PJs más tesoro del que esperaban. Por ello, deberías alternar encuentros con monstruos y otros peligros que tengan unas cantidades de tesoro normales o incluso por debajo de lo normal.

VARIANTE: SUERTE ÉPICA

Los personajes épicos tiene suerte, pura y simplemente. En la variante de Suerte épica, todas las criaturas con 21 DG o más pueden hacer una tirada de suerte una vez al día, volviendo a realizar una tirada de dados que acaben de hacer. La criatura debe quedarse con el resultado de la nueva tirada, incluso si es peor que la tirada original. Las criaturas o personajes que ya tengan una capacidad similar (como los clérigos con el poder otorgado por el dominio de Suerte) ganan un uso más al día.

VARIANTE: TRES MUERTES Y FUERA

Para usar esta regla, debes llevar un cuidadoso registro de los puntos de golpe de los personajes. Entonces, cada vez que el personaje vaya a morir debido a una salvación fallida, daño a la Constitución, niveles negativos, o daño normal, en su lugar deja el efecto en el aire para que el personaje no muera. En su lugar, el PJ está ligeramente más herido o ha conseguido evitar el efecto. En tus notas, haz una marca a ese PJ. Cuando pongas una tercera marca a ese personaje, no ajustes el daño. El personaje recibe la dureza total del ataque o conjuro y muere.

LA CAMPAÑA ÉPICA

Debido a que tus personajes se han vuelto tan poderosos, encuentras difícil continuar utilizando los mismos argumentos o ideas para mantenerles entretenidos. Por otro lado, esos "viejos argumentos" les han llevado a jugar a la mesa todos estos años. Por ello, ampliar las miras del juego para hacerlo épico no significa que abandones todo lo que sabes. Solo requiere algunas consideraciones de las consecuencias lógicas de lo que tus personajes pueden hacer ahora. Aquí hay varios consejos para permanecer en la cumbre de tu campaña épica.

CÓMO DISEÑAR AVENTURAS BASADAS EN LUGARES

Las aventuras unidas a un lugar específico – un dungeon, una fortaleza en ruinas, un valle perdido – pueden ser tan efectivas y excitantes para los personajes épicos como para sus contrapartidas de más bajo nivel. Sin embargo, igual que los personajes de niveles altos a menudo pueden sortear muchos de los obstáculos del típico lugar de aventuras, los aventureros épicos tienen capacidades que hacen que los peligros del dungeon medio no tengan sentido.

Un truco para escribir una aventura épica basada en un lugar es pensar a lo grande. Mientras que un dungeon de cinco niveles con cincuenta o sesenta habitaciones parecía antes enorme, un grupo de aventureros épicos probablemente explorarían el complejo entero en minutos, identificando rápidamente los puntos clave de asalto y convirtiendo tu aventura intrincada en una sucesión de encuentros. En lugar de ello, amplia el lugar a un área grande. Quizá haya habitaciones que no estén conectadas por corredores, requiriendo múltiples conjuros de *teleportar* para ir de un sitio a otro. Quizás el dungeon exista en múltiples planos simultáneamente, requiriendo *etereidad, proyección astral* o *desplazamiento de plano* para viajar entre las zonas.

CÓMO DISEÑAR AVENTURAS BASADAS EN SUCESOS

En muchas partidas épicas, las aventuras basadas en sucesos tienen prominencia sobre las aventuras basadas en lugares. Debido a que los personajes no pueden identificar fácilmente los desafíos de una aventura basada en sucesos, sus amplias capacidades no entran en juego tan a menudo.

Por descontado, incluso una aventura basada en sucesos no es inmune a los poderes de los personajes épicos. Cuenta con un montón de conjuros *comunión* y contactar con otros planos. Ahora, un bardo puede recuperar o recordar a medias cualquier poema o historia acerca de casi cualquier cosa que haya existido jamás gracias a su Conocimiento de bardo. *Encontrar la senda* y *discernir ubicación* conducirán a los personajes directamente hacia sus objetivos. Y por supuesto, *milagro* y *deseo* pueden arruinar en un momento una aventura bien planeada.

Pero no deberías penalizar a tus personajes por usar sus poderes. En cambio, prepárate para esas acciones. Asume que los personajes conocerán todo lo que haya que saber acerca de todo y de todos los que participen en la aventura, y haz que ese conocimiento ayude, incluso que sea crucial para el éxito. Pero no hagas que sea la solución del problema. Sólo por que los personaje sepan dónde está escondido el asesino del rey, no significa que el misterio esté resuelto. Todavía deben cruzar dos planos, romper un trato con un archidiablo, y escabullirse en el palacio de una deidad para llevar al criminal ante la justicia.

Si tu campaña se ha concentrado en aventuras basadas en lugares mucho tiempo, ten cuidado cuando cambies tu estilo principal hacia aventuras basadas en sucesos. Si tus jugadores han jugado aventuras basadas en lugares, probablemente hayan construido sus personajes para ese tipo de aventuras. Si esos personajes son lanzados a una serie de aventuras basadas en sucesos, los jugadores se pueden sentir como si sus personajes no estuviesen preparados para ese cambio de estilo. Más aún, si tus jugadores aguantan tu campaña durante veinte niveles de aventuras basadas en lugares, es porque probablemente les gusta ese estilo de juego.

Sin importar tu estilo de campaña predilecto, deberías intentar siempre tener una variedad en tu estilo de aventuras. No hay nada malo en mezclar aventuras basadas en lugares y en sucesos, las campañas más intrigantes y emocionantes a menudo utilizan una mezcla de ambos estilos.

MOTIVACIONES DEL PERSONAJE

En este punto, debería conocer a los personajes (y a los jugadores) lo suficientemente bien para saber qué les motiva. Algunos grupos harán cualquier cosa por una bolsa (o un barco repleto) de oro, mientras que otros se esforzarán por hacer lo correcto sin que importe la recompensa. Algunos aventureros ansían magia y poder, mientras que otros solo desean ver qué hay tras la siguiente colina. Si una recompensa en particular, ha motivado a los personajes tanto tiempo, la recompensa todavía funcionará en una campaña épica, y no hay nada malo en ello. Si tus personajes épicos se van de aventuras por el mismo motivo que se han estado yendo desde nivel 1.º, eso esta bien.

Pero una aventura verdaderamente épica – una que será cantada y recordada por los bardos durante los siglos venideros – a menudo proviene de algo más que solamente la motivación personal (esto no siempre es verdad; hay multitud de relatos épicos que hablan de héroes buscando riqueza, poder y conocimiento). Generalmente hablando, las aventuras épicas vienen en dos (similares) variedades: la búsqueda épica y la tarea divina.

La búsqueda épica

La búsqueda épica es una aventura llevada a cabo por un héroe por razones monumentales o con un objetivo espectacular en mente. La búsqueda de un artefacto fabuloso podría ser una gran aventura, pero si lo necesitas para rechazar un ejército de demonios que están a punto de devastar el continente, entonces es una búsqueda épica. La búsqueda de un antiguo tomo de secretos draconianos es una aventura, pero la búsqueda del lugar de nacimiento del primer dragón es una búsqueda épica.

Cada búsqueda épica es única, pero todas comparten en lo más profundo algunas características que trascienden las aventuras normales.

- **Largo periodo de tiempo:** una búsqueda épica requiere largo tiempo para completarse. Puede llevar meses o años completarla, y algunas búsquedas épicas requieren toda una vida.
- **Dificultad alta:** una búsqueda épica es ardua en extremo, requiriendo una concienzuda investigación, viajes exhaustivos, batallas titánicas, y mucho más.
- **Obstáculos memorables:** está muy relacionado con la dificultad, pero un obstáculo memorable es algo más que unas pruebas difíciles de habilidad o un montón de monstruos duros y recios. En su lugar, tienes que escalar las más altas montañas o descifrar los más antiguos tomos del continente. Más que luchar contra un monstruo épico, lucha-

rás contra el dragón más grande del mundo, derrotarás al mayor ejército de orcos que la humanidad ha visto reunido jamás, o tendrás un mano a mano con el príncipe demonio Graz'zt en su propia sala del trono.

- **Objetivo espectacular:** mientras que una búsqueda épica puede ser motivada por tan nobles objetivos como salvar al mundo de los habitantes del infierno, o prevenir que el dios muerto del mal vuelva a la vida, incluso una motivación tan básica como acumular riqueza puede ser épica. Pero será mejor ir tras una riqueza impresionante: el Diamante de todas las almas, la espada de Emperador, o algo igualmente increíble.

La tarea divina

Una variación del tema de la búsqueda épica es la tarea divina: una obligación o asignación dada a un personaje por su deidad. La tarea épica a menudo es otorgada a un personaje con un fuerte lazo con la deidad, como un clérigo, o aquellos que tienen elementos divinos entre sus poderes(tales como druidas, exploradores, e incluso guardias negros). Sin embargo, cualquier personaje puede ser receptor de una tarea divina. Algunos son elegidos por su devoción, mientras que a otros les son asignadas las tareas como forma de penitencia o expiación.

La tarea divina comparte muchos elementos con la búsqueda épica, aunque en algunos casos el objetivo puede ser agradar (o apaciguar) a la deidad en cuestión. *Dioses y semidioses* contiene más información acerca de cómo interactuar con las deidades.

Subir la apuesta

Este tipo de trama es ideal para una partida épica, porque trata acerca de la noción de incrementar tanto los riesgos como las recompensas según los personajes ganan poder. El principio es la misma base del juego DUNGEONS & DRAGONS. Llega un tiempo en que todo es demasiado fácil para los personajes; sortean todas las trampas, vencen a todos los monstruos, conocen todos los conjuros.

Es por eso que este libro ha sido escrito.

Crea una campaña que se centre en este mismo aspecto de la campaña. Suponte que los personajes son puestos en una situación donde todo vuelve a ser interesante otra vez. Incorpora el descubrimiento y la adquisición de nuevas capacidades que puedes encontrar en este libro en las historias de tu campaña. De acuerdo, vas a utilizar el material de este libro en tu campaña; es por eso por lo que te lo has comprado en primer lugar. Pero si haces que descubrir y acceder a los nuevos poderes descritos aquí sea parte de la historia de tu campaña, dará a los personajes un nuevo desafío; además, puede proporcionar un sentido de la anticipación tangible para los personajes, incluso antes de empezar a andar por este camino.

Por ejemplo, quizá ciertas dotes tengan "elementos narrativos" como prerrequisitos – quizá no puedes usar Lanzamiento épico de conjuros hasta que un conjuro épico no sea lanzado sobre ti. Quizá una habilidad esté limitada a un cierto nivel hasta que el personaje se vea expuesto a una nueva y épica situación en la cual pueda usarla. Sí, ampliar sus personajes a un nivel de juego épico será emocionante para los jugadores, pero puedes hacerlo más memorable si planteas aventuras que tengan que ver con esta situación cambiante.

Una advertencia; no te pases. Los jugadores pueden tener un sentido de realización las primeras veces que reciban una recompensa como esa, pero después, puede volverse rápidamente tedioso. No puedes hacer que todo en el libro gire alrededor de los elementos de la historia, o la campaña se convertirá en una serie de búsquedas para la siguiente capacidad que les guste.

Asegúrate de que todos se beneficien de la búsqueda tras la nueva capacidad. Cada personaje tiene todavía diferentes puntos fuertes y débiles, incluso aunque cada uno haya alcanzado una capacidad superior en lo que hace. Si te concentras en un tipo de atractivo, y ciertas clases no se benefician de él, tienes dos problemas: primero, los personajes de las clases que no están recibiendo capacidades como recompensas de la historia, tendrán poco interés en involucrarse en la misma, y segundo, empezarán a distanciarse de las clases que reciben el beneficio, simplemente en virtud de que éstas ganan su rasgos especiales más rápidamente. De nuevo, si añades a la historia requerimientos para la adquisición de conjuros épicos, asegúrate de enfocarlo en los beneficios tanto de los lanzadores arcanos como divinos, y asegúrate de que los pícaros y luchadores del grupo reciban algún beneficio tangible (como tener algunas protecciones nuevas verdaderamente con estilo o capacidades lanzadas sobre ellos cuando algún conjuro particular sea desarrollado).

DEMOGRAFÍA

Si cambias tu campaña para que "siempre" haya personajes épicos alrededor (ver 'Cómo reorganizar entre bastidores', anteriormente), querrás también modificar las reglas para generar ciudades que se encuentran en el Capítulo 4 de la *Guía del* DUNGEON MASTER. De acuerdo con la reglas presentadas allí, el límite de piezas de oro para una metrópolis es 100.000 po. En un mundo donde las reglas épicas se utilizan, el límite de piezas de oro necesita aumentarse para cubrir las necesidades de los personajes épicos. Utiliza la siguiente tabla variante para determinar los límites de piezas de oro de las ciudades en tus partidas épicas.

TABLA 3–5: GENERACIÓN DE CIUDADES ÉPICAS ALEATORIAS

D%	tamaño ciudad	población*	límite PO
01-10	aldehuela	20-80	160 po
11-30	villorrio	81-400	400 po
31-50	pueblo	401-900	800 po
51-70	villa pequeña	901-2.000	3.000 po
71-85	villa grande	2.001-5.000	15.000 po
86-95	ciudad pequeña	5.001-12.000	100.000 po
96-99	ciudad grande	12.001-25.000	150.000 po
100	metrópolis	25.001+	300.000 po
especial	metrópolis planaria	100.000+	600.000 po

*Población adulta. Dependiendo de la raza dominante de la comunidad, el número de población no adulta oscila entre el 10% y el 40% de esta cifra.

Similarmente, el número de habitantes del lugar de más alto nivel con clases de personaje en cualquier comunidad dada, tiene que ser mayor cuando se considera que las reglas épicas están "siempre" en juego. Utiliza la siguiente tabla 'Modificadores de comunidad épica' en lugar de la Tabla 4–45 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Tabla 3–6: Modificadores de comunidad épica

Tamaño comunidad	Modificador comunidad
Aldehuela	–3 [1]
Villorrio	–2 [1]
Pueblo	-1
Villa pequeña	+0
Villa grande	+4
Ciudad pequeña	+8 (tira dos veces) [2]
Ciudad grande	+12 (tira tres veces) [2]
Metrópolis	+16 (tira cuatro veces) [2]
Metrópolis planaria	+20 (tira seis veces) [2]

[1] Una aldehuela o villorrio tienen un 5% de posibilidades (D% con tirada de 96-100) de añadir +10 al modif. de nivel de un druida o un explorador.

[2] Las ciudades de este tamaño pueden tener más de un PNJ de alto nivel por clase, cada uno de los cuales genera personajes de nivel menor, tal y como se describe en la *Guía del Dungeon Master*

Cómo manejar la riqueza

Tus jugadores te dicen, " Si convirtiera toda mi riqueza en oro, tendría una cantidad en metálico del tamaño de una pequeña luna". Bien, de acuerdo, es una exageración, pero no por demasiadas categorías de magnitud. Puede ser que mucha de la riqueza del personaje épico se encuentre en forma de activos no negociables, como ejércitos que sólo son leales al personaje, semiplanos privados, y fortalezas personalizadas. Pero eso solo es una parte de sus riquezas.

El hecho es que, la riqueza que poseen los personajes de alto nivel y épicos es obscena. ¿Existe tanto oro en cualquier mundo? Probablemente no. Pero algunas veces los personajes necesitan ser capaces de transportar grandes sumas de riqueza sin la molestia de tener que mover varias toneladas de volumen. Adelante por favor.

Economía épica: un templo emprendedor de una deidad de la riqueza tiene una actividad suplementaria que ha crecido hasta convertirse en un componente mayor de la economía en la comunidades épicas. Esencialmente, el Templo de los favores emite piezas especiales de pergamino llamadas favores con la promesa de un lanzamiento de conjuro; cada nota garantiza su amortización en forma de un conjuro (ya sea arcano o divino). Sin embargo, pocos favores son actualmente amortizados, formando en su lugar la base de un sistema monetario épico. Si utilizas esta opción, cualquier comunidad con un Templo de los favores en ella o las cercanías acepta los favores como moneda de camnio legal.

Favores como moneda: los favores vienen en tres denominaciones: ƒ1 (a veces llamado un salmo), ƒ10 (a veces llamado una oración), y ƒ100 (a veces llamado una bendición). Cada ƒ1 equivale a 1.000 po. De esta manera, ƒ10 equivale a 10.000 po, mientras que ƒ100 equivaldría a 100.000 po. Un templo nunca cambiará favores por oro (pero sí cambiara oro por favores), pero algunos mercaderes pueden cambiar favores por oro, por un porcentaje.

Más usos de viejos objetos mágicos

Incluso en una partida épica, los objetos mágicos de la *Guía del Dungeon Master*, o versiones especiales de ellos, todavía son útiles. Lo que realmente limita la efectividad de muchos de esos objetos es la CD que esos objetos proveen; por razones de coste, el objeto normalmente está descrito con su nivel de lanzador más bajo posible. Sin embargo, los objetos creados con mayores niveles de lanzador y un uso juicioso de la dote metamágica Conjuro mejorado funcionan bien en una partida épica. De acuerdo, esto hace que el objeto sea más caro, pero los personajes épicos tienen los recursos para pujar por el precio más alto.

Por ejemplo, un *bastón de inmovilizar personas* creado por un mago normalmente otorga un CD de 14: 10 (base) + 3 (conjuro de 3.er nivel) + 1 (la puntuación de la característica clave del lanzador debe ser al menos 13). El coste para crear este bastón sería de 375 × 3 (nivel del conjuro) × 5 (nivel del lanzador), o 5.375 po.

Sin embargo, un *bastón de inmovilizar personas* con el nivel del lanzador y el nivel del conjuro aumentados al máximo, proporcionaría una CD de 23: 10 (base) + 9 (conjuro mejorado de 9.º nivel) + 4 (la puntuación de la característica clave del lanzador debe ser al menos 19). Sin embargo, el coste de este objeto sería de 375 × 9 (por el conjuro aumentado hasta 9.º nivel) × 17 (el mínimo nivel de lanzador que podría lanzar un conjuro de nivel 9.º) = 57.375 po.

Considera utilizar la dote normal Mejorar objeto, detallada abajo, para obtener un método adicional de incrementar la CD de los objetos mágicos.

Mejorar objeto [creación de objeto]

Puedes incrementar la CD mínima para los tiros de salvación de los objetos mágicos que creas.

Prerrequisito: cualquier otra dote de creación de objetos.

Beneficio: elige cualquier dote de creación de objetos que ya conozcas. Cuando crees un objeto con esa dote, ajusta la CD para los tiros de salvación requeridos por ese objeto mágico, si lo hay, por tu modificador de la característica clave.

Normal: cuando un personaje crea un objeto mágico, utiliza la puntuación mínima necesaria de la característica clave para imbuir un conjuro de un determinado nivel, y los modificadores asociados para ajustar la CD para los tiros de salvación, sin importar su puntuación actual en la característica clave, la cual podría ser mayor.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que adquieres la dote, se aplica a una dote diferente de creación de objetos que ya conozcas.

Cómo reutilizar PNJs importantes

Es probable que durante el transcurso de la campaña, los PJs se encuentren y hablen con muchas criaturas y PNJs importantes, los cuales eran obviamente mucho más poderosos que los

Escasos PNJs épicos

Como una alternativa a usar la tabla de generación aleatoria de ciudades épicas, podrías decidir que los PNJs épicos no estén colocados al azar. No forman generalmente parte activa de la campaña, por lo que deberías colocar los PNJs épicos según los necesites específicamente en tu mundo.

No necesariamente cada metrópolis posee un mago épico, y no todos los personajes épicos prefieren vivir en áreas civilizadas (o en el plano Material). Es tu elección.

personajes. Por ejemplo, pueden haber tenido tratos con un poderoso mago mecenas a quien le hayan entregado potentes artefactos, o quizá hayan hecho tratos con los poderes infernales de vez en cuando por que no podían conseguir la información que necesitaban de otra manera.

Ahora que los PJs son de nivel 21.º o mayor, pueden tener tratos con esos mismos PNJs, pero quizá esta vez como aliados o (más diversión incluso) como rivales directos. Ese poderoso mago puede haber sido corrompido por el artefacto que los personajes le entregaron cuando eran personajes de nivel 15.º, y ahora deben luchar contra un mago loco de nivel 30.º. Asimismo, parece que el poderoso vroc es también un hechicero de nivel 23.º, y que estaba esperando el momento justo para cobrarse la deuda por ayudar a los personajes hace tanto tiempo.

CÓMO DIRIGIR UNA CAMPAÑA DE NIVELES MIXTOS

Debido a la muerte inesperada de los personajes o a la llegada de nuevos jugadores al juego, te puedes encontrar en la posición de tener algunos miembros del grupo a nivel 27.º, mientras que otros sólo son de nivel 21.º. Generalmente, la mejor solución es empezar los personajes nuevos con no menos de dos niveles por debajo del personaje de más alto nivel en el grupo. Pero cuando tus buenas intenciones se extravían, te puedes encontrar con un grupo de niveles mixto.

No te asustes. Todavía puedes diseñar interesantes aventuras o incluso campañas para un grupo de niveles mixto. Por descontado, interpretar una intrincada trama que incluya personalidades interesantes trasciende el tema del nivel. Poco importa si el duque de Shantara es impresionado por el ingenioso juego de un personaje de nivel 15.º o un personaje de nivel 25.º.

Pero cuando llega el combate, un personaje cuatro o cinco niveles por debajo del nivel más alto en el grupo está desfasado y en constante peligro de muerte, a menos que los niveles mixtos se hayan tenido en cuenta con antelación. La regla de oro en una aventura de niveles mixtos es crear encuentros de niveles mixtos. Asegúrate de que cada lucha importante contiene antagonistas adecuados para que luchen los personajes de alto nivel , y antagonistas adecuados para que los personajes de bajo nivel luchen y se sientan bien igualados al hacerlo.

Por ejemplo, tus personajes irrumpen en el santuario de Crow, el hechicero de nivel 27.º. Ya que es un encuentro importante, Crow es dos niveles mayor que el PJ de mayor nivel, un clérigo de nivel 25.º. Además, dos de los otros PJs son solo de nivel 21.º. Pero Crow tiene varios compinches que forman un encuentro adecuado de VD 21. Mientras que no puedes obligar a los personajes de nivel 21.º a luchar contra los compinches de VD 21, tienes todas las oportunidades de que Crow se ocupe directamente del personaje de nivel más alto y ordena a sus secuaces que ataquen a los personajes de nivel más bajo. Lo que hagan los personajes será decisión suya, pero la mayoría se ocupará del peligro inmediato antes de ocuparse de conflictos futuros.

DIVINACIONES Y GUARDAR SECRETOS

Una de las trampas más difíciles de las aventuras épicas y de alto nivel es el acceso que tienen los personajes a los conjuros de adivinación. Si este factor no es considerado con antelación, las adivinaciones tienen la posibilidad de arruinar la diversión de casi cualquier aventura. Al mismo tiempo, es importante evitar la trampa de denegar a los jugadores sus "juguetes". Los personajes de alto nivel han soportado mucho para legar a estas alturas de poder, y su experiencia es rebajada si descubren que "Las adivinaciones no funcionan aquí. Lo siento."

Un buen escenario da la vuelta a este fenómeno: en un escenario épico, los PJs deben utilizar sus poderes de más alto nivel o morirán. En el caso de las adivinaciones y magia similar, deben utilizar esos recursos sólo para descubrir de qué trata la aventura, quién es el adversario y dónde deben ir para resolver la aventura. Si hacen algo menos de eso, la aventura está acabada antes de empezar, por falta de información. Familiarízate con los recursos de adivinación que posee el personaje, conoce cómo trabaja, cuándo será útil y cuándo no lo será.

Preguntas y respuestas: esta categoría incluye *augurio* (Clr 2), *adivinación* (Clr 4), *comunión* (Clr 5) y *contactar con otro plano* (Brd 5, Hcr/Mag 5). Todos estos conjuros dependen de la intercepción de una solicitud de conocimiento por parte de alguna criatura extraplanaria o alguna deidad interesada. Las entidades malignas poderosas con una agenda que proteger de sus iguales son cuidadosos para esconder sus actividades. Por lo que cuando una llamada en busca de información de ese tipo llega, la entidad maligna posiblemente intercepte ella misma esa pregunta. Cuando una pregunta es interceptada por una entidad interesada, la pregunta es respondida de tal manera que ayude a los fines de la criatura, no del que pregunta. Si más de una sola entidad conoce la respuesta (lo cual sucede a menudo, especialmente cuando los dioses conocen tanto sin esfuerzo), las criaturas poderosas utilizan *deseo* para ganar un 50% de interceptar cualquier adivinación que les concierna directamente.

Cuando las adivinaciones llegan sin ser interceptadas por las entidades a las que les conciernen, las preguntas son provistas con las respuestas usuales de sí o no. Sin la pregunta adecuada, el personaje puede encontrar difícil recoger lo que realmente quiere saber de esas entidades calladas. Si consigue información a través de otros conjuros, espiar, o simple conocimiento o experiencia, puede descubrir lo que necesita para utilizar con éxito un conjuro de pregunta-respuesta.

Información general: conjuros como *comunión con la naturaleza* (Drd 5), *conocimiento de leyendas* (Brd 4, Saber 7, Hcr/Mag 6) y *visión* (Hcr/Mag 7) están en la categoría de conjuros que instilan información en el lanzador, pero son poco claros para dar una respuesta a preguntas específicas. Estos conjuros están bien para proporcionar pistas a los jugadores para que trabajen con ellas. Mientras que las respuestas a menudo están escondidas en metáforas o versos, estos conjuros potencialmente revelan nombres reales, los cuales pueden ser usados con espiar, conjuros de adivinación y pruebas de conocimiento. Asegúrate de prepararte unas respuestas con antelación, para responder a las preguntas de tus jugadores acerca del argumento de una aventura dada.

Espiar: los conjuros *escudriñamiento* (Brd 3, Clr 5, Drd 4, Hch/Mag. 4) y *escudriñamiento mayor* (Brd 6, Clr 7, Drd 7, Hch/Mag. 7) pueden arruinar una aventura bien escrita en segundos. Incluso si los PJs no conocen a los antagonistas, la CD de escudriñar es al menos 25. Para frustrar ese escudriñamiento, las criaturas poderosas utilizan una variedad de tácticas. Una de las preferidas es no proporcionar protección contra el escudriñamiento de su santuario; en su lugar preparan poderosas trampas mágicas para que

cualquier criatura que intente teleportarse o viajar etéreamente hasta el punto escudriñado, en su lugar se materialice en una habitación específica letalmente plagada de trampas. Otros preocupados acerca de proteger su intimidad pueden colocar pantallas de *campos de antimagia*, basarse en objetos mágicos que proyectan imágenes falsas, e incluso crear conjuros épicos personalizados que ocasionan daño (o algo peor) a aquellos que intentan escudriñarlos.

Encontrar tu camino: esta categoría incluye todo desde el pequeño *localizar objeto* (Brd 2, Clr 3, Hcr/Mag 2, Viaje 2) hasta su más potente primo *localizar criatura* (Brd 4, Hch/Mag 4) hasta el extraordinariamente poderoso *encontrar la senda* (Clr 6, Saber 6) y *discernir ubicación* (Clr 8, Saber 8, Hch/Mag 8). El alcance limitado, la breve duración y el conocimiento requerido de los dos primeros conjuros limitan su utilidad en la mayoría de las situaciones épicas. *Encontrar la senda* es más útil por que dura horas a niveles épicos, permitiendo a los personajes volar o teleportarse con facilidad para cubrir cientos o miles de millas. Finalmente, pese al poder de *discernir ubicación* para localizar cualquier criatura u objeto sin importar su localización, el conocimiento requerido (el lanzador debe haber visto a la criatura, poseer un objeto que haya pertenecido a la criatura, o hacer tocado el objeto)le convierte en menos valioso para mucha aventuras. Una vez que los personajes se encuentran al enemigo o roban una de las posesiones del villano pueden estar contentos (a menos que el enemigo les esté conduciendo en secreto a una trampa).



Conocimiento de bardo: aunque no es un conjuro, el conocimiento de bardo (y el rasgo de clase de conocimiento del maestro del saber) pueden tener un gran impacto en la capacidad de los personajes para recabar información. Por ejemplo, un bardo podría ser capaz de conectar una referencia a un nombre misterioso con otro nombre conocido o un plano en particular. Esa información podría ser la conexión requerida para un conjuro de adivinación.

Habilidades de conocimiento: algunos personajes tienen los bonificadores a las habilidades de conocimientos lo suficientemente altos para reconocer las pistas que proporcionas. Es estos casos, las pruebas de conocimiento funcionan igual que el conocimiento de bardo.

CÓMO TRATAR EL CONJURO *DESEO*

Los personajes épicos tienen más oportunidades de utilizar los conjuros de *deseo* que los personajes de bajo nivel. Mientras que el *Manual del Jugador* proporciona información con detenimiento acerca de los efectos específicos que se pueden lograr con *deseo*, hay menos indicaciones acerca de los efectos abiertos. Ciertamente, muchos personajes desearán puntuaciones de característica más altas, hasta el límite de su bonificador inherente (+5). Cuando otros personajes intenten desear algo distinto que no está especificado en el conjuro, remítete aquí primero.

Un *deseo* permite esencialmente al usuario cambiar la realidad. A menudo le siguen consecuencias no deseadas, especialmente si el *deseo* pide demasiado. Si un *deseo* se concentra en un efecto local o personal, es menos probable que se equivoque. Un *deseo* que pida el cambio del sistema de creencias de toda una comunidad es más probable que sea malinterpretado o simplemente falle. El trabajo del DM es describir los efectos que reflejan el poder del *deseo*, pero no hacer el conjuro tan impresionante que los personajes sólo se apoyen en *deseo* para resolver todos sus problemas.

Por ejemplo, si los jugadores desean pedir que todas las criaturas de Furiondia crean que un determinado personaje es el verdadero rey, el deseo es pervertido de tal forma que en cambio, las criaturas afectadas conocen que sus mentes han sido tratadas de forzar sin éxito. Peor aún, reconocen a simple vista a la persona responsable del intento.

Un *deseo* puede cambiar los acontecimientos que el usuario no encuentra deseables. Un *deseo* que permita a los personajes una segunda oportunidad para lograr un objetivo que han fallado anteriormente después de un fallo debido a la mala suerte o un error desastroso debería ser permitido siempre y cuando los términos del *deseo* no garanticen el éxito.

Como DM tú decides si un *deseo* es demasiado. Si consiste en algo más que los jugadores y otras pocas criaturas, las alarmas deberían sonar en tu cabeza. Generalmente, asignar consecuencias a *deseos* pobremente formulados o demasiado espléndidos sigue una simple consigna: el resultado debe seguir el camino que ofrezca menos resistencia. En otras palabras, el resultado debería involucrar la manera más simple y menos complicada de afectar (y fallar) para deformar la realidad de la manera exacta que establece el *deseo*. Por ejemplo, si un personaje desea ser para siempre inmune al daño, el *deseo* del personaje es cumplido más fácilmente si es instantáneamente erradicado del multiverso, asegurando de esta forma que nada podrá hacerle nunca daño, ahora y para siempre.

OPORTUNIDADES DE ADQUIRIR FAMA

Los personajes épicos son importantes, y los PNJs prestan atención a lo que dicen y hacen los héroes épicos. Este hecho conduce a varias maneras posibles de otorgar poder a tus personajes. Si son conocidos por ser épicos, los personajes

son celebridades de su mundo. Los PNJs de nivel bajo les idolatran y pueden buscar emularles.

Los personajes en tu juego pueden ganar los beneficios de la fama. Las posibilidades incluyen permitir a los personajes designar una fiesta nacional en el país donde han realizado una gran hazaña, haciendo que una ciudad de a una calle el nombre de los personajes, o comenzar una moda o una tendencia social basada en la vestimenta o en los hábitos de algunos personajes. Esta amplia adulación sólo es posible si los personajes permanecen cerca de la región donde han realizado muchas de sus aventuras. Sin embargo, incluso en ciudades distantes o en ciudades de otros planos, la reputación de los personajes épicos es difícil de contener. De esta manera, en áreas urbanas siempre hay una posibilidad (1% × nivel del personaje) de que un personaje épico sea reconocido, incluso si es nuevo en la zona o plano.

SEÑORES DE SU PLANO PERSONAL

Los personajes de nivel épico pueden muy bien querer un semiplano de su propiedad. Permíteles tener uno. De hecho, permíteles diseñar y crear un semiplano desde cero. En esencia, un semiplano es cualquier espacio unido que está separado del plano de origen de los personajes. Permite a los PJs descubrir el conjuro *génesis* (ver abajo) o un objeto que duplique los efectos del conjuro *génesis*. Déjales que se diviertan con su nueva morada extraplanaria. Déjales que muevan su base de operaciones aquí, si lo desean, o crear un puesto avanzado lleno de sus seguidores, por ejemplo.

Génesis

Conjuración (Creación)
Nivel: Hch/Mag 9, Creación 9
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 semana (8 horas/día)
Alcance: 180' (ver texto)
Efecto: un semiplano adyacente al plano Etéreo, centrado en tu localización
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Creas un plano finito con acceso limitado; un semiplano. Los semiplanos creados con este poder son muy pequeños, planos menores.

Solo puedes lanzar este conjuro mientras estás en el plano Etéreo. Cuando lanzas este conjuro, una densa fluctuación local acelera la creación del semiplano. Al principio, el plano recién creado crece a un ritmo de 1' de radio al día, hasta un radio inicial máximo de 180' según extrae rápidamente sustancia de los vapores etéreos y la protomateria que le rodea.

Determinas el entorno del semiplano cuando lanzas primero *génesis*, reflejando la mayoría de cualquier deseo que puedas visualizar. Determinas factores como la atmósfera, el agua, la temperatura, y la forma general del terreno. Este conjuro no puede crear vida (vegetación incluida), ni construcciones (como edificios, carreteras, pozos, dungeons, etc). Debes añadir esas cosas de cualquier otra forma si lo deseas. Una vez el semiplano alcanza su tamaño máximo, puedes continuar lanzando este conjuro para añadir otros 180' de radio a tu semiplano cada vez.

Coste PX: 5.000 PX.

ASCENSIÓN DIVINA

Tus personajes épicos pueden sacudir los pilares del cielo y sondear las profundidades del infierno. Y de alguna manera, esto no es suficiente. Quizás les gustaría realmente llegar a ser dioses. ¿Y por que no? Déjales que se unan a las categorías divinas y sigan siendo personajes jugadores. Convertirse en deidades abre nuevas perspectivas para las aventuras de rol. La ascensión divina no es necesariamente el fin del camino para tus personajes jugadores. De hecho, ahora pueden seguir avanzando como personajes épicos y tener una oportunidad en la lucha contra la mayoría de los semidioses. Finalmente, las deidades menores y las deidades intermediarias respetarán su poder.

Si la ascensión divina es posible, y los personajes son candidatos para la misma, los dioses tomarán nota de su progreso. Y lo mismo hacen los enemigos de los dioses, las cuales podrían ser también deidades. Las fuerzas opuestas en tu campaña pueden buscar un campeón para su causa o, si esto falla, prevenir que los candidatos divinos alcancen la ascensión. Tu personaje épico es acosado por agentes de la oposición según se acerca más a la divinidad. Reunir todos los requerimientos para alcanzar la ascensión divina puede ser una búsqueda épica que abarque aventuras desde el nivel 21.° hasta el 30.° y más.

Las reglas completas para deidades y las guías para la ascensión divina se pueden encontrar en *Dioses y semidioses*.

CIEN IDEAS PARA AVENTURAS ÉPICAS

Aquí hay cien ideas que puedes utilizar para generar tus aventuras y campañas épicas.

TABLA 3–7: CIEN IDEAS PARA AVENTURAS ÉPICAS

D%	idea para aventura
01	Un bálor hechicero de nivel 31.° ha encerrado en prisión a un viejo amigo de los personajes jugadores, reteniéndole como rehén a cambio de un servicio.
02	Una banda de pícaros y hechiceros slaad de la muerte épicos empieza a abordar a todos los viajeros planarios que pasan a través de su reciente reclamado hogar en el plano Astral.
03	Un héroe explorador reconocido en todo el mundo empieza a organizar un grupo de exploradores por razones desconocidas.
04	Una escuela de bardos desarrolla un estilo de música que encanta y domina a cualquiera que lo escucha demasiado.
05	Un grupo de contempladores compuesto de contempladores arquetípicos empieza una guerra contra comunidades de contempladores menores, aparentemente buscando todos un artefacto de los contempladores.
06	Una deidad prominente enferma y morirá si la causa de su mal divino no es descubierta.
07	Una profecía largo tiempo aceptada como verdadera no se cumple debido a una intromisión de los personajes, y el mundo se vuelve contra ellos.
08	Una niebla cegadora y amarilla se filtra desde el cielo, cubriendo el mundo.
09	Un árbol celestial de trescientas millas de largo asienta sus raíces y comienza a crecer en la superficie del mundo. Criaturas de otros mundos viven en lo alto del árbol.

Tabla 3–7: Cien ideas para aventuras épicas

D%	idea para aventura
10	Nace un niño cuya profecía indica que un día ascenderá a la divinidad.
11	Un círculo marrón marchita el bosque, matando a toda la vegetación según continua expandiéndose sin límite y a un ritmo de aceleración creciente.
12	Un clan de militantes psiónicos escapa de un reino – literalmente. Un enorme pedazo de tierra de cientos de acres de anchura flota a la deriva (llevando con él mucha gente no psiónica aterrorizada).
13	Una conjunción de planos paralelos, de alguna manera, llena de energía a un pobre campesino con el poder de una gran deidad, pero sólo hasta que termine la conjunción.
14	Una catástrofe temporal ha separado al plano Material de todos los demás.
15	Un dragón mata al dirigente de una gran nación y la toma, proclamándose Rey Dragón.
16	Un fallo en un conjuro de resurrección deja a un personaje jugador muerto viviente por la noche y vivo por el día.
17	Una ciudad flotante llega desde el mar, aparentemente huyendo de las depredaciones del Señor de la guerra, un bárbaro épico.
18	Una multitud de chichimecas está causando estragos por todo el continente.
19	Un cónclave de gigantes es convocado por un gigante de las tormentas guardia negro de nivel 25.º. Poderosos gigantes de todo el mundo (y otros mundos) empiezan a congregarse.
20	Una gloriosa piedra preciosa en la cual brilla aún la primera luz de la creación está supuestamente languideciendo en un antiguo semiplano en ruinas.
21	Una gran persecución continúa a través de infinitas dimensiones paralelas por investigadores magos que siguen el débil rastro de los largamente desaparecidos elfos venerables.
22	Un grupo de gárgolas arquetípicas reclama la catedral de Pelor como su nuevo hogar.
23	Un héroe de renombre (en realidad una semideidad) se va a casar con una princesa elfa, pero la familia de la princesa reclama que se halla bajo un conjuro.
24	Un agujero ha sido abierto en el velo que separa la vida y la muerte. Según se escapa la marea de la vida hacia la nada, todas las criaturas en todas partes empiezan a morir por la acumulación de niveles negativos. El agujero debe ser reparado.
25	Un hecatónquiros y dos de sus secuaces emergen de una grieta rojiza en la tierra.
26	Una deidad menor declara a los PJs como sus enemigos mortales, uniendo a todos sus adoradores y aliados para que los encuentren y los exterminen.
27	Una ilusión largo tiempo mantenida es desvelada, revelando que no se encuentra al rey por ninguna parte, y que todos los dictados del reino realmente provenían del gremio de ladrones.
28	Una nueva deidad ha abandonado los planos Exteriores para ubicar su palacio en el mismo plano Material. Una vez llega, demanda adoradores y servidores.
29	Un fane ha averiguado cómo destruir el pasado (y, por tanto, el presente). A menos que pueda ser detenido, el mismo tiempo será desenmarañado.
30	Una conjunción planaria pronto acontecerá, permitiendo a las legiones del infierno (o peor) un acceso directo a una parte seleccionada del plano Material durante 24 horas. No puede ser detenida, pero los personajes épicos pueden intentar defender del ataque las ciudades clave o las fortalezas.
31	El corazón de un personaje jugador es robado y reemplazado por una gema mágica o una creación alquímica. ¿Quién sabe cuanto durará el reemplazo?
32	Un poderoso gremio de magos se enzarza en una guerra total con la orden religiosa dominante en el mundo.
33	Una casi-deidad quiere una escolta para aventurarse en el Abismo y liberar de su captura a una casi-deidad compañera.
34	Una luna a la deriva en el espacio amenaza con estrellarse contra el mundo, acabando con toda vida.
35	Un virus sortílego inteligente está furioso y fuera de control entre los lanzadores de conjuros. Todos los que caen víctimas de él se convierten en parte de una mente unificada controlada por una inteligencia maligna.
36	Unas especies de "pescado" introducidas desde otro plano, han provisto buen alimento y han aliviado el hambre durante el último año. Ahora, miles (¿millones?) de esas criaturas similares a peces han empezado a crecer repentinamente a borbotones, transformándose en masa en unos poderosos y terribles predadores.
37	Una comunidad separada de humanos evoluciona a una subraza que muestra extraños y variados poderes.
38	Un sindicato de asesinos amplia increíblemente su número de miembros introduciendo una poción de control mental en el suministro de agua de la ciudad.
39	Un grupo de braquiuros tira de un carro conducido por un poderoso guerrero dentro de la ciudad.
40	Un titán busca a aquellos lo suficientemente valientes como para liberarle de su largo aprisionamiento; sus rescatadores se pueden enfrentar a la ira de dioses mayores.
41	Un vampiro procedente de otro plano empieza a conquistar mundo tras mundo con la ayuda de un reforjado artefacto de leyenda, el Corazón de la medianoche.
42	Un volcán entra en erupción. Como resultado queda abierto permanentemente un portal a la ciudad de Bronce en el plano Elemental del fuego.
43	El vertedero mágico de conjuros fallidos y componentes caducados de un gremio de magos bastante conocido se vuelve consciente.
44	Un mago intentando convocar a un poderoso diablo se equivoca y de alguna manera convoca una abominación en su lugar: un infernal.
45	Un mago reivindica haber desarrollado un conjuro épico ritual, que si es lanzado, puede matar a una deidad.
46	Todos los objetos mágicos fabricados en una ciudad en particular comienzan a otorgar niveles negativos a sus portadores cada vez que los usan.
47	Todos los que caen dormidos en un mundo seleccionado no pueden ser despertados y finalmente mueren en su sueño. Se sospecha de una larva onírica.
48	Un grupo de aventureros irrumpe en la tumba que servia de prisión a un atropal y lo liberan.
49	Una plaga antimágica es liberada por una causa desconocida, causando enfermedad y finalmente la muerte a cualquiera que prepare o lance conjuros arcanos.
50	Un artefacto perteneciente a uno de los personajes debe ser destruido, para que una gran catástrofe, la cual ha sido secretamente puesta en marcha, no llegue a ocurrir.
51	Un artefacto capaz de dominar a todos los dragones rojos en todos sitios ha sido descubierto.
52	Un enclave de gnomos ha adaptado un coloso de hierro en una plataforma de guerra andante.
53	Un grupo de PNJs épicos conocidos por sus buenas acciones, de repente se embarca en una vorágine de muerte, asesinando a mercaderes y sus caravanas.
54	Un grupo de PNJs épicos decide destruir a los PJs por razones que son inicialmente oscuras.
55	Un conjuro inteligente, autolanzado, que vaga libremente, se escapa del laboratorio de un mago.

TABLA 3–7: CIEN IDEAS PARA AVENTURAS ÉPICAS

D%	idea para aventura
56	Un paladín épico conduce una cruzada al infierno.
57	Una caravana interdimensional debe flotar en el río Estigia, a través de los peligros de varios planos inferiores.
58	Comienzan a manifestarse anaxim de máquinas tan complicadas como simples ruedas movidas por vapor ¿será una advertencia de los dioses de la forja para que desistamos?
59	Druidas épicos enfadados levantan a las bestias, a los animales, y a los animales terribles de los bosques, intentando comenzar un nuevo orden mundial en el que la naturaleza sea lo primero.
60	Según envejece el mundo, frecuentes terremotos amenazan con hundir a las grandes naciones bajo el mar.
61	Mercaderes de piel azulada comienzan a vender objetos enormemente populares compuestos de materia onírica – "extraído de los mismísimos sueños de una deidad", claman los mercaderes.
62	Más abajo de la Infraoscuridad, se descubre que el mundo es hueco. Pendiente en ese vasto espacio se encuentra un mundo de novedades desconocido sin cartografiar.
63	Enanos mineros siguen una veta de adamantita hasta una válvula sellada con magia divina de una época más antigua que cualquiera de las actuales deidades.
64	Pícaros épicos roban el Cetro del poder absoluto del Rey dragón.
65	Oportunistas sagrados asesinan al Guardián de la llama del Destino, con la esperanza de remodelar las leyes de la Realidad a su propio gusto.
66	Fantasmas de todo tipo empiezan a levantarse otra vez y no reconocen su propio estado de muertos vivientes.
67	Los azotamentes obtienen con éxito el control de una nación de la superficie, cubriendo la región con una oscuridad permanente.
68	Pirámides de jade de un tamaño prodigioso se alzan de la tierra. Sonidos como nunca antes se habían oído retumban débilmente desde el interior de los núcleos de piedra.
69	Criaturas similares a constructos, de una complejidad que raya en la locura, llamadas "máquinas" se mueven a través de la tierra, preparando el camino de una invasión de entidades automatizadas.
70	La Magia comienza a fallar, presumiblemente porque está siendo "gastada" más rápidamente de lo que puede regenerarse.
71	Semidragones mercenarios, que montan una fuerza de dragones como corceles, venden sus espadas (y conjuros) a un imperio maligno.
72	Los bebés comienzan a nacer sin alma.
73	Incursores de otros planos comienzan a secuestrar a la gente como esclavos y alimento.
74	Una vez cada diez años, una cueva proporciona acceso a un mundo subterráneo y mágico donde todos los seres vivientes despiden una colorida luz, gobernados por misteriosos señores fata con planes misteriosos.
75	Uno de los jugadores averigua algo acerca de su verdadero padre o madre: de hecho, ese padre era un demonio, y ese demonio ha vuelto para llamarle.
76	Planotáreos y solares traen la guerra del cielo al plano Material, exterminando a todos los que parecen inmorales o malvados.
77	Los dragones prismáticos deciden que su "especie" es la única raza draconiana verdadera, y comienzan una campaña de genocidio contra todos los demás tipos de dragones.
78	Varias ciudades conocidas y sus habitantes desaparecen sin dejar rastro. Podrían seguir más ciudades.
79	Alguien está rompiendo los Siete sellos que mantienen la integridad del multiverso.
80	La antigua Gran Biblioteca tiene cámaras secretas donde las Palabras Que Una Vez Fueron Dichas están supuestamente inscritas en el Libro del Sueño. Volverlas a decir podría rehacer el universo.
81	El Reloj que gobierna el universo está siendo atacado por alquimistas gnomos dementes, en busca de piezas.
82	Los Tiempos Finales amenazan con empezar.
83	Los dioses de la Ley enjuician a todas las razas humanoides por sus excesos.
84	El Señor sumo sacerdote de Pelor denuncia a su dios y a su fe.
85	La más temida y maligna arma de leyenda, una espada artefacto que drena la energía vital con un toque, ha sido extraviada por su portador.
86	La Madre de las arañas (una monstruosa araña Colosal arquetípica) emerge de su Capullo de un Millón de Años para encontrar una pareja para engendrar próximamente.
87	Una vasta necrópolis lleva a cabo una transformación mística. Ahora cada ataúd, sarcófago y mausoleo conduce a dimensiones cementerio separadas y reinos de la muerte.
88	La fortaleza de los PJs obtiene misteriosamente nuevos salones extradimensionales y habitaciones de origen desconocido, contenidas, y limitadas.
89	La población decide que quiere a uno de los PJs como su próximo gobernante, lo cual no gusta al gobernante actual.
90	Los textos secretos de una prominente religión, descubiertos recientemente, plantean la pregunta del objetivo real de la iglesia, su actual origen y los deseos de su dios.
91	Las almas de una reina bondadosa y su familia son atraídas hacia el Abismo por una delegación desconocida de demonios.
92	Los espíritus de los muertos comienzan a poseer a los vivos a un ritmo acelerado.
93	El sol se encuentra infectado con parásitos del tamaño de la luna, y puede caer pronto como otras estrellas han caído ante esta infestación celestial.
94	El invierno, absolutamente frío, dura demasiado: un xixecal esta implicado.
95	Los bosques comienzan a crecer ilimitadamente, invadiendo los campos, las llanuras y las ciudades.
96	Los yuan-ti intentan despertar a la Serpiente Dormida, una abominación poco conocida nacida de su propia raza y un dios de las serpientes.
97	El veinte por ciento de los viajeros astrales comienza a desaparecer en mitad del viaje. Se sospecha de conjuros de desvío.
98	Dos planos paralelos se mueven demasiado cerca uno del otro, y los habitantes y objetos de uno constantemente se deslizan al otro, y viceversa.
99	A menos que sea detenido, un anciano demiliche se proyectará a si mismo al plano de Energía negativa, donde puede poseer a cualquier muerto viviente en cualquier lugar del multiverso.
100	Cuando un amigo o un asociado respetado es resucitado, el alma que retorna al cuerpo posee memorias diferentes al original. ¿De donde proviene esta alma?

ENCUENTROS ÉPICOS

La naturaleza de un encuentro no cambia dramáticamente en niveles épicos. Sin importar el nivel de los personajes, todavía puedes preparar encuentros para ellos – presentando desafíos expresamente para sus capacidades – o puedes enfrentarlos con encuentros a los cuales se deben adaptar. De hecho, el vasto número de recursos poseído por el grupo épico medio puede hacer un encuentro improvisado intrigante, por que los personajes deben valorar rápidamente el mejor método para manejar el desafío ante ellos.

VALORES DE DESAFÍO Y NIVELES DE ENCUENTRO

Igual que en partidas de nivel bajo, el Nivel de Encuentro de un encuentro es determinado usando cada Valor de Desafío

Tabla 3–8: números de encuentros épicos

Nivel	Número de criaturas								
grupo	una	dos	tres	cuatro	cinco o seis	siete a nueve	diez a doce	pareja	pareja mixta
21.°	20, 21, 22	19	18	17	16	15	14	19	20 + 18
22.°	21, 22, 23	20	19	18	17	16	15	20	21 + 19
23.°	22, 23, 24	21	20	19	18	17	16	21	22 + 20
24.°	23, 24, 25	22	21	20	19	18	17	22	23 + 21
25.°	24, 25, 26	23	22	21	20	19	18	23	24 + 22
26.°	25, 26, 27	24	23	22	21	20	19	24	25 + 23
27.°	26, 27, 28	25	24	23	22	21	20	25	26 + 24
28.°	27, 28, 29	26	25	24	23	22	21	26	27 + 25
29.°	28, 29, 30	27	26	25	24	23	22	27	28 + 26
30.°	29, 30, 31	28	27	26	25	24	23	28	29 + 27
40.°	39, 40, 41	38	37	36	35	34	33	38	39 + 37
cualquiera	NE–1, NE, NE+1	NE–2	NE–3	NE–4	NE–5	NE–6	NE–7	NE–2	NE–1 + NE–3

del oponente. La Tabla 3–8: números de encuentros épicos te permite determinar rápidamente una mezcla apropiada de criaturas para tu grupo.

Igual que el sistema de valores de desafío no es perfecto a niveles bajos, en una partida épica debes controlar de cerca las capacidades de los personajes para equilibrar los encuentros a su nivel de poder. Como se vuelve más difícil estimar las capacidades de un grupo medio a esos niveles, incluso el sistema mejor diseñado sólo puede servir como guía al DM.

Por ejemplo, a causa de los conjuros conocidos, el equipamiento poseído, o las dotes seleccionadas por tus personajes épicos, ciertas capacidades de los monstruos pueden ser más o menos peligrosas para ellos. Si todo el grupo es virtualmente inmune al fuego, sabes que las criaturas que utilizan el fuego son de poco peligro para el grupo. Esto no significa que no debas utilizar esas criaturas – no es justo castigar a los personajes por los poderes que han ganado – pero significa que si deseas que esas criaturas planteen un desafío, deberías presentarlas en situaciones donde puedan tomar ventaja de otras capacidades. Por ejemplo, incluso si el fiero aliento de un dragón rojo no pone en peligro a los personajes, su lanzamiento de conjuros, vuelo y poder bruto todavía pueden suponer un buen desafío en el ambiente adecuado.

Como último recurso, puedes ajustar la recompensa de puntos de experiencia para encuentros que no supongan un desafío. Sin embargo, no exageres esto, ya que esencialmente significa que estás castigando a los PJs (reduciendo sus recompensas de puntos de experiencia) por estar bien preparados.

RECOMPENSAS

Sin importar el nivel, los puntos de experiencia y el tesoro son dos métodos principales de recompensar el éxito de los personajes. El *Manual de niveles épicos* utiliza el mismo sistema básico presentado en la *Guía del* Dungeon Master, con unas ligeras modificaciones anotadas abajo.

CÓMO OTORGAR EXPERIENCIA

Conceder los puntos de experiencia por encuentro domina el trabajo igual que las partidas de D&D que no son épicas. Utiliza el valor de desafío de los monstruos (posiblemente con ajustes basados en la dificultad del encuentro) para asignar el valor de los puntos de experiencia del encuentro, basado en el nivel medio del grupo. Particularmente cuando utilizas el concepto de búsqueda épica (ver 'Motivaciones', anteriormente en este capítulo), puedes querer usar la variante 'Recompensas por la historia', en el Capítulo 7 de la *Guía del* Dungeon Master, pero sólo deberías hacerlo si tus jugadores se sienten bien con ello.

La Tabla 3–9: recompensa de puntos de experiencia épica (monstruo simple) muestra las recompensas apropiadas de puntos de experiencia para niveles de grupo (nivel medio de los personajes del grupo) 21.° a 40.°, y para VD 14 a VD 40. Para niveles de grupo y valores de desafío por encima de esas posibilidades, utiliza las siguientes fórmulas para determinar la recompensa de puntos de experiencia apropiada.

NO CONTENGAS TUS PUÑOS

El mejor consejo para cualquier DM que este creando una aventura épica es este: no contengas tus puños.

No tengas miedo de colocar una serie de encuentros u obstáculos que requieran múltiples conjuros de alto nivel, pruebas contra CD tremendas, u otros grandes logros para superarlos. Si el personaje ha sobrevivido tanto, tiene recursos disponibles que le permiten resolver cualquier problema que puedas imaginar. El típico grupo aventurero épico posee virtualmente cualquier tipo de movilidad que necesita, desde el vuelo o la Teleportación hasta el viaje planario. Los PJs pueden aprender cualquier hecho que necesiten, ya sea a través del conocimiento de bardo, comunión, o escudriñamiento. Pueden disipar cualquier conjuro, resistir cualquier adversidad, y si las cosas empeoran aún más, pueden usar deseo o milagro para conseguir lo que necesitan. Incluso la muerte misma es sólo una pausa de 10 minutos en la acción (gracias al *resurrección verdadera*). Y nunca ignores la capacidad de los PJs para superar un obstáculo simplemente con la fuerza bruta. Un guerrero épico que se precie puede sobrevivir al menos unos pocos asaltos sumergido en un estanque de lava, y al final el bárbaro épico echará abajo la puerta adamantina.

Haz que tus personajes utilicen todas sus opciones disponibles. Si no pasa nada, les permite sentirse bien porque estaban preparados para la aventura. Y entonces golpéales fuerte con el guerrero vampiro minotauro de nivel 25.° montando la gran sierpe roja semidemonio.

TABLA 3–9: RECOMPENSA ÉPICA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA (MONSTRUO SIMPLE)

Nivel del grupo	Valor de desafío													
	VD 14	VD 15	VD 16	VD 17	VD 18	VD19	VD 20	VD 21	VD 22	VD 23	VD 24	VD 25	VD 26	VD 27
21.°	525	788	1.050	1.575	2.100	3.150	4.200	6.300	8.400	12.600	16.800	25.200	33.600	50.400
22.°	*	550	825	1.100	1.650	2.200	3.300	4.400	6.600	8.800	13.200	17.600	26.400	35.200
23.°	*	*	575	863	1.150	1.725	2.300	3.450	4.600	6.900	9.200	13.800	18.400	27.600
24.°	*	*	*	600	900	1.200	1.800	2.400	3.600	4.800	7.200	9.600	14.400	19.200
25.°	*	*	*	*	625	938	1.250	1.875	2.500	3.750	5.000	7.500	10.000	15.000
26.°	*	*	*	*	*	650	975	1.300	1.950	2.600	3.900	5.200	7.800	10.400
27.°	*	*	*	*	*	*	675	1.013	1.350	2.025	2.700	4.050	5.400	8.100
28.°	*	*	*	*	*	*	*	700	1.050	1.400	2.100	2.800	4.200	5.600
29.°	*	*	*	*	*	*	*	*	725	1.088	1.450	2.175	2.900	4.350
30.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	750	1.125	1.500	2.250	3.000
31.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	775	1.163	1.550	2.325
32.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	800	1.200	1.600
33.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	825	1.238
34.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	850
35.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
36.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
37.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
38.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
39.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
40.°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Nivel del grupo	Valor de desafío												
	VD 28	VD 29	VD 30	VD 31	VD 32	VD 33	VD 34	VD 35	VD 36	VD 37	VD 38	VD 39	VD 40
21.°	67.200	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
22.°	52.800	70.400	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
23.°	36.800	55.200	73.600	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
24.°	28.800	38.400	57.600	76.800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
25.°	20.000	30.000	40.000	60.000	80.000	**	**	**	**	**	**	**	**
26.°	15.600	20.800	31.200	41.600	62.400	83.200	**	**	**	**	**	**	**
27.°	10.800	16.200	21.600	32.400	43.200	64.800	86.400	**	**	**	**	**	**
28.°	8.400	11.200	16.800	22.400	33.600	44.800	67.200	89.600	**	**	**	**	**
29.°	5.800	8.700	11.600	17.400	23.200	34.800	46.400	69.600	92.800	**	**	**	**
30.°	4.500	6.000	9.000	12.000	18.000	24.000	36.000	48.000	72.000	96.000	**	**	**
31.°	3.100	4.650	6.200	9.300	12.400	18.600	24.800	37.200	49.600	74.400	99.200	**	**
32.°	2.400	3.200	4.800	6.400	9.600	12.800	19.200	25.600	38.400	51.200	76.800	102.400	**
33.°	1.650	2.475	3.300	4.950	6.600	9.900	13.200	19.800	26.400	39.600	52.800	79.200	105.600
34.°	1.275	1.700	2.550	3.400	5.100	6.800	10.200	13.600	20.400	27.200	40.800	54.400	81.600
35.°	875	1.313	1.750	2.625	3.500	5.250	7.000	10.500	14.000	21.000	28.000	42.000	56.000
36.°	*	900	1.350	1.800	2.700	3.600	5.400	7.200	10.800	14.400	21.600	28.800	43.200
37.°	*	*	925	1.388	1.850	2.775	3.700	5.500	7.400	11.100	14.800	22.200	29.600
38.°	*	*	*	950	1.425	1.900	2.850	3.800	5.700	7.600	11.400	15.200	22.800
39.°	*	*	*	*	975	1.463	1.950	2.925	3.900	5.850	7.800	11.700	15.600
40.°	*	*	*	*	*	1.000	1.500	2.000	3.000	4.000	6.000	8.000	12.000

* La tabla no soporta PX de monstruos que individualmente son 8 Valores de desafío menores que el nivel del grupo, debido a que un encuentro con múltiples criaturas es difícil de medir. Ver 'Asignar recompensas de PX ad hoc' en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

** La tabla no soporta recompensas por encuentros que son 8 Valores de desafío por encima del nivel del grupo. Si el grupo toma parte en desafíos tan superiores a su nivel, algo extraño está pasando, y el DM necesita pensar cuidadosamente acerca de las recompensas en lugar

- Si el valor de desafío es igual al nivel del grupo, los puntos de experiencia son 300 × el valor de desafío. Si el valor de desafío es igual al nivel del grupo +1, los puntos de experiencia son 400 × el valor de desafío. Si el valor de desafío es igual al nivel del grupo –1, los puntos de experiencia son 200 × el valor de desafío.
- Por cada dos puntos que se incremente el valor de desafío (como de VD 42 a VD 44), multiplica la recompensa de puntos de experiencia por 2. Asimismo, por cada dos puntos que se reduzca el valor de desafío (como de VD 44 a VD 42), multiplica la recompensa de puntos de experiencia por 1/2.

Por ejemplo, un monstruo de VD 42 vale 12.600 PX (42 × 300) para un grupo de personajes de nivel 42.°. el mismo monstruo valdría 16.800 PX (42 × 400) para un grupo de personajes de nivel 41.°, pero sólo 8.400 PX (42 × 200) para un grupo de nivel 43.°. Podría valer 25.200 PX (42 × 300 × 2) para un grupo de nivel 40.°, pero sólo 6.300 PX (42 × 300 × 1/2) para un grupo de personajes de nivel 44.°.

TESORO

A niveles altos, las monedas y los bienes valen menos que el valor total de un tesoro medio, mientras que el valor relativo de los objetos mágicos se incrementa dramáticamente. La *Guía del Dungeon Master* proporciona una guía para añadir objetos mágicos a los tesoros de NE 20 para determinar tesoros por encima de 20.° nivel, pero no tiene en cuenta los ob-

jetos mágicos épicos. Debido al amplio número de objetos mágicos que pueden cambiar el valor de un tesoro en cientos de miles de piezas de oro (o más), dejarlo en una generación aleatoria sería un problema. Un simple efecto inusual podría afectar al equilibrio de la campaña.

Por esta razón, querrás determinar los tesoros épicos utilizando al menos algunos factores que no sean aleatorios.

La Tabla 3–10: valores de tesoro épico por encuentro, indica el valor medio de un tesoro basado en el nivel del encuentro. Puedes escoger partes específicas de este tesoro tú mismo, o puedes utilizar la lista de tesoros de nivel 20.º en la *Guía del* DUNGEON MASTER y complementarla con objetos mágicos y/o mayores para llevar el valor total hasta el valor medio dado en la Tabla 3–10.

Por ejemplo, si necesitas generar un tesoro NE 25 (valor medio 128.000 po), podrías asignar cantidades de monedas y bienes y añadir unos pocos objetos mágicos para redondearlo. Alternativamente, podrías generar tesoros de acuerdo a la línea de nivel 20.º en la Tabla 7–2 en la *Guía del* DUNGEON MASTER (la cual podría valer aproximadamente 80.000 po) y añadir 48.000 po de tesoro épico.

Si deseas controlar la ganancia de riquezas en tu campaña, mantén el valor del tesoro medio durante el largo número de encuentros en o cerca de los números de la Tabla 3–10. Si proporcionas significativamente más o menos tesoro por encuentro, prepárate para ajustar tu campaña para aventureros que llevan más (o mucho menos) equipo.

TABLA 3–10: VALORES DE TESORO ÉPICO POR ENCUENTRO

NE	valor medio del tesoro	NE	valor medio del tesoro
21	87.000 gp	31	227.000 gp
22	96.000 gp	32	249.000 gp
23	106.000 gp	33	274.000 gp
24	116.000 gp	34	302.000 gp
25	128.000 gp	35	332.000 gp
26	141.000 gp	36	365.000 gp
27	155.000 gp	37	401.000 gp
28	170.000 gp	38	442.000 gp
29	187.000 gp	39	486.000 gp
30	206.000 gp	40	534.000 gp

Tesoros alternativos

Además de las gemas, monedas, artesanía, equipo corriente, y los objetos mágicos que componen la mayoría de los tesoros, hay otros muchos "tesoros" que pueden ganar los personajes épicos. Tierras, fortalezas, títulos nobiliarios y reputación son todas buenas recompensas para personajes épicos y no épicos también. Pero los personajes épicos es probable que tengan incluso mayores deseos. Las opciones apropiadas podrían incluir artefactos, favores divinos, nuevos poderes otorgados, la asignación de un puesto en la estructura de la deidad, un semiplano o plano propio, o incluso la ascensión divina misma. Y por supuesto, el último signo de que un personaje es verdaderamente épico es escuchar historias – épicas en el sentido literal – que narran sus hazañas.

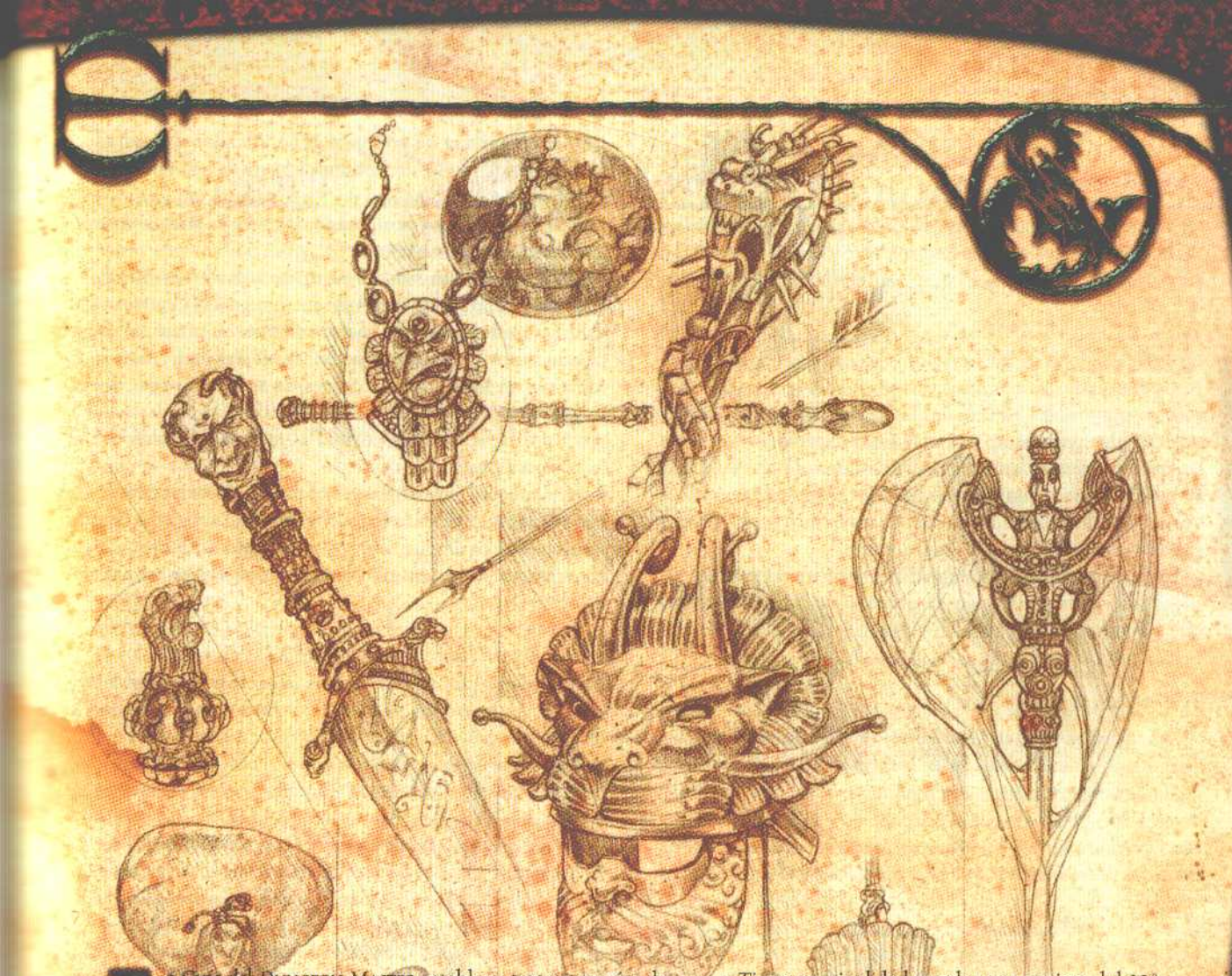
Cuidado con los artefactos: mientras que un artefacto puede ser un buen objetivo para una aventura o incluso una recompensa por un trabajo bien hecho, probablemente no usarás artefactos (ya sean mayores o menores) como elementos aleatorios de un tesoro. Los artefactos son creaciones especiales que no deberían estar tirados por ahí.



ENTRE BASTIDORES: VALORES DE TESORO ÉPICO

Los objetos mágicos adicionales sugeridos en la *Guía del* DUNGEON MASTER no coinciden con los valores de tesoro dados aquí. Por ejemplo, la *Guía del* DUNGEON MASTER sugiere que un tesoro de nivel 21.º debería ser como el valor de un tesoro de nivel 20.º (valor medio 80.000 po) más un objeto mágico mayor (valor medio 40.000 po). Esto sugiere que el valor medio de un tesoro de nivel 21.º debería valer 120.000 po, aunque la Tabla 3–10 indica que solo es de 87.000 po.

Por encima de nivel 20.º, el tesoro se acumula más lentamente. Mientras que los tesoros durante la mayoría de las carreras de los personajes han aumentado un 30% por Nivel de Encuentro, este incremento no puede ser sostenido indefinidamente. Si el incremento del 30% continúa, el personaje pronto ganará tanta riqueza que las economías del mundo entero no podrían abastecerle. En su lugar, los valores de tesoro a niveles épicos se incrementan aproximadamente un 10% por Nivel de Encuentro. Esto permite al personaje ganar cantidades significativas de riqueza cada nivel, mientras previene que cada personaje tenga su propia montaña de platino del tamaño de la luna.



La *Guía del Dungeon Master* establece tres categorías de objetos mágicos, basadas en su poder (y precio de mercado): objetos mágicos menores, objetos mágicos intermedios y objetos mágicos mayores. A esa lista, este libro añade una cuarta categoría: el objeto mágico épico. Aunque no es verdaderamente un artefacto, el objeto mágico épico es una creación de tal poder, que sobrepasa los otros objetos descritos en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*.

Los objetos mágicos épicos son objetos de gran poder y valor. Las siguientes son las características típicas de los objetos mágicos épicos. En general, un objeto con una sola de las características ya es un objeto mágico épico.

- Otorga bonificadores al ataque o al daño mayores que +5.
- Otorga bonificadores de mejora a la armadura mayores que +5.
- Posee una capacidad especial con un modificador de precio de mercado mayor que +5.
- Concede un bonificador de armadura mayor que +10 (no incluye el bonificador de mejora de armaduras mágicas).
- Otorga un bonificador a la armadura natural, bonificador de desvío o bonificador de resistencia mayor que +5.
- Concede un bonificador de mejora a una característica mayor que +6.
- Proporciona un bonificador de mejora a una prueba de habilidad mayor que +30.
- Imita un conjuro de un nivel efectivo mayor que 9.º.
- Tiene un nivel de lanzador por encima del 20.º.
- Tiene un precio de mercado superior a 200.000 po, que no incluye costes de materiales para armas y armaduras, componentes materiales o costes de puntos de experiencia, o valor adicional por objetos inteligentes.

Un objeto mágico épico que otorga unos bonificadores mayores que los permitidos en la *Guía del Dungeon Master* tiene un precio de mercado más alto que el indicado en las fórmulas de los libros de reglas básicos. Mira 'Cómo crear objetos mágicos épicos', más adelante, para más información.

Los objetos mágicos épicos no son artefactos. Aunque ciertamente son muy raros, no son únicos, y cualquiera con la dote de creación de objetos apropiada puede construir uno (ver el Capítulo 1: personajes, habilidades y dotes).

Ni siquiera un objeto mágico épico puede otorgar un bonificador de esquiva, y recuerda que el bonificador máximo inherente que puedes aplicar a la puntuación de una característica es +5. No puedes crear objetos mágicos épicos que utilicen o imiten conjuros épicos (ver Capítulo 2: conjuros épicos), porque esos conjuros son simplemente demasiado poderosos para ser contenidos en un objeto creado por un mortal. Sin embargo, un artefacto mayor podría ser capaz de imitar uno de dichos conjuros.

AS

CÓMO CREAR OBJETOS MÁGICOS ÉPICOS

El proceso para crear objetos mágicos épicos es muy similar al de crear objetos mágicos normales. Sin embargo, existen importantes diferencias, como se detalla en esta sección.

NIVEL DEL LANZADOR

Gracias a las dotes de metamagia y a la dote Capacidad de conjuros mejorada, los conjuros con un nivel efectivo de 10.º o mayor son posibles en las partidas épicas. Debido a que esos espacios de conjuros no son obtenidos automáticamente en un nivel particular como lo son los conjuros de niveles 0 a 9.º, no tienen un nivel mínimo de lanzador. Por esta razón, el nivel de lanzador mínimo para cualquier conjuro de 10.º nivel o mayor es fijado en 11 + nivel del conjuro.

Por ejemplo, un objeto mágico que lanza un conjuro de 10.º nivel debe tener un lanzador de al menos 21.er nivel, mientras que un conjuro de 17.º nivel debe tener un lanzador de al menos 28.º nivel.

PRERREQUISITOS

Además de los materiales y herramientas apuntados en el Capítulo 8: objetos mágicos, de la *Guía del* DUNGEON MASTER, cualquier objeto mágico épico requiere al menos dos dotes de creación de objetos: la versión épica y la versión ordinaria. Por ejemplo, un bastón épico requiere que el creador tenga las dotes Fabricar bastón y Fabricar bastón épico.

PRECIO DE MERCADO

Utiliza las indicaciones de la *Guía del* DUNGEON MASTER para determinar el precio de mercado de los objetos mágicos épicos, con un añadido: si tu objeto concede un bonificador mayor que el límite permitido en la *Guía del* DUNGEON MASTER, multiplica la parte del precio de mercado derivada de esa característica por 10. Algunas características épicas, como el nivel del lanzador, no desencadenan este multiplicador.

Por ejemplo, un objeto que potencia una característica (como un *cinturón de fuerza de gigante*) normalmente cuesta un número de piezas de oro igual al bonificador al cuadrado × 1.000. De este modo, un *cinturón de fuerza de gigante* (+6) cuesta 1.000 × (6 × 6), o 36.000 po. Sin embargo, un cinturón similar que otorga un bonificador de +8 a la Fuerza costaría 1.000 × (8 × 8), o 640.000 po.

Un cinturón que concediese un bonificador de mejora +8 a la Fuerza y un bonificador de mejora +6 a la Constitución, valdría 640.000 po por la mejora en Fuerza (como se ha calculado arriba), más 72.000 po por la mejora de Constitución (doblada de 36.000 po por que es un segundo poder distinto), para un total de 712.000 po. Multiplica sólo la cualidad épica por 10; la cualidad normal (la mejora de Constitución) permanece igual.

De acuerdo, si determinas el precio de mercado de un nuevo objeto mágico épico comparándolo con otros objetos mágicos épicos de este libro, no necesitas multiplicar el nuevo coste por 10. Ya ha sido hecho para los objetos mágicos épicos existentes.

COSTE DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

El coste de puntos de experiencia para crear un objeto mágico épico se determina de manera distinta que para un objeto mágico normal. Para todos los objetos mágicos que no sean pergaminos, divide el precio de mercado por 100, y añade luego 10.000 PX al resultado. El número final es el coste de puntos de experiencia para crear el objeto.

Para pergaminos épicos, divide el precio de mercado entre 25 (igual que para crear un pergamino no épico), y añade entonces 1.000 PX al resultado. El número final es el coste de puntos de experiencia para crear el pergamino épico.

Ejemplo: un *anillo de protección épica* +10 tiene un precio de mercado de 2.000.000 po. El coste de puntos de experiencia para crear este objeto sería de 2.000.000 ÷ 100 (lo cual es 20.000 PX) + 10.000 PX, para un total de 30.000 PX.

Ejemplo: un pergamino épico con un conjuro de 10.º nivel en él, como un *campo antimagia* apresurado, tiene un precio de mercado de 5.250 po. El coste de puntos de experiencia para crear este objeto sería de 5.250 ÷ 25 (lo cual son 210 PX) + 1.000 PX, para un total de 1.210 PX.

OBJETOS PSIÓNICOS

Recuerda que muchos de los objetos presentados en este capítulo pueden ser reformados como objetos psiónicos. Por ejemplo, los bonificadores otorgados por armas y armaduras, la resistencia de los anillos, y la potenciación de características pueden ser tan fácilmente concedidas por objetos psiónicos como los objetos mágicos, con un precio de mercado igual al objeto mágico equivalente.

Los objetos mágicos que conceden conjuros extra son un poco más difíciles de reconvertir; por esta razón, el *anillo de psiónica épica* tiene su propia descripción en este capítulo. Usa ese objeto como una guía para construir tus propios objetos que otorguen poderes extra.

ENTRE BASTIDORES: COSTE DE OBJETOS MÁGICOS ÉPICOS

El coste en piezas de oro para crear un objeto mágico épico no sigue las reglas normales para la creación de objetos mágicos dadas en la *Guía del* DUNGEON MASTER. El multiplicador del valor de mercado (y por ello el coste en piezas de oro para fabricar el objeto) coloca los objetos mágicos épicos por encima del alcance de la mayoría (si no todos) de los personajes que no son épicos. Si un *cinturón de fuerza épica* que concede un bonificador de mejora de +8 costase sólo 64.000 po, sería entonces una posesión común de la mayoría de guerreros de alto nivel. Debido a que las aventuras de D & D no fueron diseñadas para objetos más poderosos de los que aparecen en la *Guía del* DUNGEON MASTER, esos objetos deben ser tasados más allá del alcance fácil de los personajes no épicos.

A la inversa, el coste de experiencia de un objeto mágico épico dejaría rápidamente atrás la capacidad de cualquier personaje para crearlo, si los objetos épicos utilizasen el mismo sistema de coste de puntos de experiencia. El sistema revisado asigna, incluso a los objetos épicos más básicos, un coste significativamente mayor que cualquier objeto no épico, pero los costes se incrementan a un ritmo menor que para los objetos no épicos. Esto permite a los personajes esforzarse para crear objetos más poderosos.

DESCRIPCIONES DE OBJETOS MÁGICOS

En las siguientes secciones, cada tipo general de objeto mágico, como armaduras o pergaminos, tiene una descripción general, seguida por descripciones de objetos específicos, si los hubiera. Cada descripción de objeto mágico y tablas siguen el mismo formato descrito en 'Descripciones de objetos mágicos' en el Capítulo 8 de la *Guía del* DUNGEON MASTER. Las excepciones específicas se comentan cuando sea necesario.

OBJETOS MÁGICOS ÉPICOS ALEATORIOS

Cuando tu campaña alcance el punto en que incluya objetos mágicos épicos como tesoro, probablemente no confiarás en generar objetos mágicos en tesoros. Mientras que esos objetos no son únicos, su poder absoluto significa que no se encuentran simplemente yaciendo sin usar por ahí, al menos no mucho tiempo.

Sin embargo, aún habrá veces en que necesites unos objetos mágicos épicos rápidamente y quieras permitir que los dados tomen la decisión. En ese caso, sigue este procedimiento para guiar tu selección.

1. Utiliza la Tabla 4–1: generación aleatoria de objetos mágicos épicos, para determinar el tipo específico de objeto mágico (armadura, anillo, bastón, y así) (date cuenta de que no existen pociones épicas ni varitas épicas, porque las pociones no pueden duplicar efectos de conjuros de más de 3.er nivel, y el límite para los conjuros de una varita es 4.º nivel).
2. Remítete a la tabla que corresponda al tipo de objeto indicado en el paso 1. Estas tablas producen un objeto apropiado de cada tipo.
3. Una vez el objeto haya sido determinado, tira un d% para sus cualidades especiales. El resultado depende del tipo de objeto.

Armaduras, escudos, anillos, cetros, bastones, objetos maravillosos:

01	El objeto es inteligente
02-61	Algo (el diseño, inscripción, o algo parecido) proporciona una pista de la función del objeto
62-100	El objeto no posee cualidades especiales.

Armas a distancia

01	El objeto es inteligente
06-45	Algo (el diseño, inscripción, o algo parecido) proporciona una pista de la función del objeto
46-100	El objeto no posee cualidades especiales.

Armas de cuerpo a cuerpo

01-20	El objeto emite luz
21-25	El objeto es inteligente
26-35	El objeto es inteligente y emite luz
36-75	Algo (el diseño, inscripción, o algo parecido) proporciona una pista de la función del objeto
76-100	El objeto no posee cualidades especiales.

4. Si el objeto tiene cargas o usos, tira aleatoriamente para ver cuantas cargas o usos posee (como se describe en 'Cargas, dosis y cargas múltiples y usos' en el Capítulo 8 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.)

TABLA 4–1: GENERACIÓN ALEATORIA DE OBJETOS MÁGICOS ÉPICOS

d%	Objeto
01-15	Armaduras y escudos (Tabla 4–2)
16-30	Armas (Tabla 4–9)
31-50	Anillos (Tabla 4–18)
51-60	Cetros (Tabla 4–19)
61-75	Pergaminos (Tabla 4–20)
76-87	Bastones (Tabla 4–24)
88-100	Objetos maravillosos (Tabla 4–25)

ARMADURAS

Excepto cuando se diga otra cosa en este libro, las armaduras mágicas épicas y escudos siguen las reglas para armaduras mágicas y escudos que se dan en la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Para generar armaduras mágicas épicas y escudos aleatoriamente, tira primero en la Tabla 4–2: armaduras y escudos, y luego tira en las Tabla 4–3, Tabla 4–4, o Tabla 4-5 según se indique. Utiliza la Tabla 4–6, tabla 4–7 o Tabla 4–8 como se indica más adelante.

No hay límite al bonificador de mejora de una armadura o escudo épico, al modificador de precio de mercado de las capacidades especiales de las armaduras y escudos mágicos épicos, o al bonificador de mejora total y modificador de precio de mercado de armaduras y escudos mágicos épicos.

Precio base de armaduras y escudos épicos

Para encontrar el precio básico de un conjunto épico de armadura mágica o un escudo mágico épico, tira en la Tabla 4–2. Da-

VARIANTE: COSTE DE PUNTOS DE EXPERIENCIA COOPERATIVO

Utilizando las reglas normales de creación de objetos, el coste de puntos de experiencia para construir objetos mágicos épicos puede estar más allá de los medios de la mayoría de los futuros creadores. Por esta razón, el DM puede permitir a los aliados del creador contribuir con sus propios puntos de experiencia al coste.

Esa contribución debe ser hecha voluntariamente y sin ninguna coacción (mágica o de cualquier tipo). Los PX sólo provienen de otros PJs, no PNJs. Incluso los allegados y otros camaradas leales no pueden contribuir con puntos de experiencia de esta forma.

El creador del objeto debe contribuir con al menos la cuarta parte del coste total de puntos de experiencia, sin importar el número de aliados que también contribuyan. Por ejemplo, si un objeto requiere un gasto de 40.000 PX, el creador del objeto (el personaje que posee la dote de creación de objeto necesaria) debe contribuir con al menos 10.000 PX.

Esta variante permite a los personajes acceder a la mayoría de los objetos mágicos más poderosos descritos en este libro. Puedes elegir limitar este uso a circunstancias especiales determinadas por la campaña. También, si permites a los PJs crear objetos de esta manera, deberías considerar permitir a los PNJs en tus partidas que utilicen un sistema similar, aunque esto requiere un poco de juicio para ver cuál de los aliados de los PNJs querría voluntariamente contribuir con puntos de experiencia a la creación.

Tabla 4–2: armaduras y escudos

d%	Bonificador de mejora	Precio de mercado
01	Escudo +1 [1]	+1.000 po
02	Armadura +1 [2]	+1.000 po
03	Escudo +2 [1]	+4.000 po
04	Armadura +2 [2]	+4.000 po
05-06	Escudo +3 [1]	+9.000 po
07-08	Armadura +3 [2]	+9.000 po
09-12	Escudo +4 [1]	+16.000 po
13-16	Armadura +4 [2]	+16.000 po
17-21	Escudo +5 [1]	+25.000 po
22-26	Armadura +5 [2]	+25.000 po
27-30	Escudo +6	+360.000 po
31-34	Armadura +6	+360.000 po
35-38	Escudo +7	+490.000 po
39-42	Armadura +7	+490.000 po
43-45	Escudo +8	+640.000 po
46-48	Armadura +8	+640.000 po
49-50	Escudo +9	+810.000 po
51-52	Armadura +9	+810.000 po
53-54	Escudo +10	+1.000.000 po
55-56	Armadura +10	+1.000.000 po
57-62	Armadura o escudo específico [3]	
63- 75	Armadura con una capacidad especial y vuelve a tirar [4]	
76-98	Escudo con una capacidad especial y vuelve a tirar [4]	
99	Escudo épico [5]	
100	Armadura épica [5]	

[1] Tira también en la Tabla 8-7: capacidades especiales de escudos de la *Guía del Dungeon Master*.

[2] Tira también en la Tabla 8-6: capacidades especiales de escudos de la *Guía del Dungeon Master*.

[3] Tira en la Tabla 4–8: armaduras y escudos mágicos épicos específicos.

[4] Tira en la tabla 4–6: capacidades especiales de armaduras o en la Tabla 4–7: capacidades especiales de escudos.

[5] Tira en la tabla 4–3: armaduras y escudos épicos.

te cuenta que las filas de +6 a +10 se aplican sólo a armaduras y escudos que proporcionan un bonificador de mejora de +6 a +10 o armaduras y escudos con una capacidad especial simple cuyo modificador de precio de mercado es de +6 a +10. Las armaduras y escudos mágicos con un bonificador efectivo total de +6 a +10, pero que tengan un bonificador de mejora de +5 o menor y capacidades especiales cuyo modificador individual de precio de mercado sea +5 o menor, utilizan la Tabla 8-3 en la *Guía del Dungeon Master* para determinar el precio.

Descripción de las capacidades especiales de las armaduras y escudos épicos

La mayoría de las armaduras y escudos mágicos sólo tienen bonificadores de mejora. Algunos de esos objetos también poseen capacidades especiales, como las que se detallan aquí y en la *Guía del Dungeon Master*. Una armadura o escudo con una capacidad especial debe tener al menos un bonificador de mejora +1.

Custodio contra el ácido: un conjunto de armadura o escudo con esta capacidad normalmente tiene un aspecto de un gris apagado. La armadura absorbe los primeros 50 puntos de daño por ácido cada asalto que recibiría normalmente el portador (similar al conjuro *resistir elementos*).

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *protección contra los elementos*; *Precio de mercado:* bonificador +6.

Custodio contra el frío: un conjunto de armadura o escudo con esta capacidad normalmente tiene una tonalidad azulada como el hielo, o está adornado con pieles y pellejos

Tabla 4–3: armaduras y escudos épicos

d%	Bonificador de mejora	Precio de mercado
01-21	+11	+1.210.000 po
22-39	+12	+1.440.000 po
40-54	+13	+1.690.000 po
55-66	+14	+1.960.000 po
67-76	+15	+2.250.000 po
77-84	+16	+2.560.000 po
85-90	+17	+2.890.000 po
91-94	+18	+3.240.000 po
95-97	+19	+3.610.000 po
98-99	+20	+4.000.000 po
100	vuelve a tirar y añade +10 al bonificador [1]	[2]

[1] Es acumulativo si se obtiene este resultado varias veces.

[2] Por bonificadores de mejora mayores que +20, el precio de mercado es igual al cuadrado del bonificador × 10.000 po.

Tabla 4–4: tipo de armadura aleatorio

d%	Armadura	Coste de armadura [1]
01	Acolchada	+155 po
02	Cuero	+160 po
03-12	Piel	+165 po
13-27	Cuero tachonado	+175 po
28-42	Camisote de malla [2]	+250 po
43	Cota de escamas [2]	+200 po
44	Cota de malla [2]	+300 po
45-47	Coraza [2]	+350 po
58	Laminada [2]	+350 po
59	Cota de bandas [2]	+400 po
60	Placas y malla [2]	+750 po
61-100	Completa [2]	+1.650 po

Todas las armas mágicas son de gran calidad (con un penalizador de armadura 1 menos de lo habitual).

[1] Añádelo al bonificador de mejora en la Tabla 4–2: armaduras y escudos épicos para determinar el precio total de mercado.

[2] Tira d% para determinar el material: 01-70 acero; 71-90 mithril; 91-99 adamantino; 100 otro a elección del DM. Ajusta el precio adecuadamente.

Tabla 4–5: tipo de escudo aleatorio

d%	Escudo	Coste escudo [1]
01-10	Broquel o rodela	+165 po
11-15	Escudo pequeño de madera [2]	+153 po
16-20	Escudo pequeño de acero [3]	+159 po
21-30	Escudo grande de madera [2]	+157 po
31-95	Escudo grande de acero [3]	+170 po
96-100	Escudo pavés [2]	+180 po

Todos los escudos mágicos son escudos de gran calidad (con una penalización de armadura de 1 menos que lo normal).

[1] Añádelo al bonificador de mejora en la Tabla 4–2: armaduras y escudos épicos para determinar el precio total de mercado.

[2] Tira d% para determinar el material: 01-70 madera; 71-99 maderaoscura; 100 otro a elección del DM. Ajusta el precio adecuadamente.

[3] Tira d% para determinar el material: 01-70 acero; 71-90 mithril; 91-99 adamantita; 100 otro a elección del DM. Ajusta el precio adecuadamente.

peludos. La armadura absorbe los primeros 50 puntos de daño por frío cada asalto que recibiría normalmente el portador (similar al conjuro *resistir elementos*).

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *protección contra los elementos*; *Precio de mercado:* bonificador +6.

Custodio contra el fuego: un conjunto de armadura o escudo con esta capacidad normalmente tiene una tonalidad rojiza y

Tabla 4–6: capacidades especiales de armadura

d%	Capacidad especial	Modif. de precio de mercado [1]
01-06	Gran invulnerabilidad (10/+2)	bonificador +4
07-11	Gran invulnerabilidad (15/+3)	bonificador +5
12-19	Negar	bonificador +5
20-26	Custodio contra el ácido	bonificador +6
27-33	Custodio contra el frío	bonificador +6
34-40	Custodio contra el fuego	bonificador +6
41-44	Gran invulnerabilidad (20/+4)	bonificador +6
45-50	Gran resistencia a conjuros (RC 21)	bonificador +6
51-57	Custodio contra relámpagos	bonificador +6
58-64	Custodio contra el sonido	bonificador +6
65-67	Gran invulnerabilidad (25/+5)	bonificador +7
68-72	Gran resistencia a conjuros (RC 23)	bonificador +7
73-76	Gran resistencia a conjuros (RC 25)	bonificador +8
77-79	Gran resistencia a conjuros (RC 27)	bonificador +9
80-87	Tira en la Tabla 8–6 de la *Guía del Dungeon Master*, y luego tira otra vez aquí.	
88-95	Tira dos veces en la Tabla 8–6 de la *Guía del Dungeon Master*.	
96-100	Tira otra vez dos veces [2]	

[1] Añádelo al bonificador de mejora en la Tabla 4–2: armaduras épicas y escudos para determinar el precio de mercado total.

[2] Si obtienes una capacidad especial dos veces, sólo cuenta una. Si obtienes dos versiones de una misma capacidad, utiliza la mejor.

Tabla 4–7: capacidades especiales de escudos

d%	Cap. especial de escudo	Modif. de precio de mercado [1]
01-06	Gran invulnerabilidad (10/+2)	bonificador +4
07-12	Gran invulnerabilidad (15/+3)	bonificador +5
13-19	Custodio contra el ácido	bonificador +6
20-26	Custodio contra el frío	bonificador +6
27-33	Custodio contra el fuego	bonificador +6
34-37	Gran invulnerabilidad (20/+4)	bonificador +6
38-43	Gran resistencia a conjuros (RC 21)	bonificador +6
44-46	Desvío infinito de flechas	bonificador +6
47-53	Custodio contra relámpagos	bonificador +6
54-60	Custodio contra el sonido	bonificador +6
61-63	Gran invulnerabilidad (25/+5)	bonificador +7
64-68	Gran resistencia a conjuros (RC 23)	bonificador +7
69-71	Desvío excepcional de flechas	bonificador +8
72-75	Gran resistencia a conjuros (RC 25)	bonificador +8
76-78	Gran resistencia a conjuros (RC 27)	bonificador +9
79	Gran reflectar	bonificador +10
80-87	Tira en la Tabla 8–6 de la *Guía del Dungeon Master*, y luego tira otra vez aquí.	
88-95	Tira dos veces en la Tabla 8–6 de la *Guía del Dungeon Master*.	
96-100	Tira otra vez dos veces [2]	

[1] Añádelo al bonificador de mejora en la Tabla 4–2: armaduras épicas y escudos para determinar el precio de mercado total.

2 Si obtienes una capacidad especial dos veces, sólo cuenta una. Si obtienes dos versiones de una misma capacidad, utiliza la mejor.

a menudo está decorada con motivos de dragones o ígneos. La armadura absorbe los primeros 50 puntos de daño por fuego cada asalto que recibiría normalmente el portador (similar al conjuro *resistir elementos*).

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *protección contra los elementos*; *Precio de mercado:* bonificador +6.

Custodio contra el relámpago: un conjunto de armadura o escudo con esta capacidad normalmente tiene una tonalidad azulada y a menudo está decorada con tormentas o motivos relampagueantes. La armadura absorbe los primeros 50 puntos de daño por relámpago cada asalto que recibiría normalmente el portador (similar al conjuro *resistir elementos*).

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *protección contra los elementos*; *Precio de mercado:* bonificador +6.

Custodio contra el sonido: un conjunto de armadura o escudo con esta capacidad normalmente tiene una apariencia reluciente. La armadura absorbe los primeros 50 puntos de daño por sonido cada asalto que normalmente recibiría el portador (similar al conjuro *resistir elementos*).

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *protección contra los elementos*; *Precio de mercado:* bonificador +6.

Desvío excepcional de flechas: este escudo funciona igual que el *escudo de desvío de flechas* (ver la *Guía del Dungeon Master*), excepto que puede desviar cualquier tipo de ataque a distancia (incluyendo conjuros que requieran un ataque de toque a distancia) como si fuesen flechas. En cualquier momento en que el portador debiera ser golpeado por un ataque a distancia, puede realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 20). Si el ataque a distancia tiene un bonificador de mejora (o un nivel de conjuro), incrementa la CD en dicha cantidad. Si tiene éxito, el escudo desvía el ataque. El portador debe ser consciente del ataque y no encontrarse desprevenido. Intentar desviar un ataque a distancia no cuenta como una acción.



Armadura de custodio contra el fuego

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *escudo, muro de fuerza*; *Precio de mercado:* bonif. +8.

Desvío infinito de flechas: este conjuro funciona igual que el *escudo de desvío de flechas* (ver la *Guía del Dungeon Master*), aunque puede desviar cualquier número de proyectiles o armas arrojadizas cada asalto. Cada vez que el portador pueda ser golpeado por un arma a distancia, puede realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 20). Si el arma a distancia tiene un bonificador de mejora, la CD se incrementa en dicha cantidad. Debe ser consciente del ataque y no estar desprevenido. Intentar desviar un arma a distancia no cuenta como una acción. Armas excepcionales a distancia, como las boleadoras que arrojan los gigantes o las *flechas ácidas de Melf*, no pueden ser desviadas.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *protección contra las flechas, escudo*; *Precio de mercado:* bonificador +6.

Gran invulnerabilidad: este conjunto de armadura o escudo concede al portador reducción al daño. La reducción al daño puede ser 10/+2, 15/+3, 20/+4, o 25/+5, dependiendo de la armadura.

Nivel del lanzador: 19.º (10/+2), 20.º (15/+3), 21.º (20/+4), o 22.º (25/+5); *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *piel pétrea, deseo o milagro; Precio de mercado:* bonificador +4 (10/+2), bonificador +5 (15/+3), bonificador +6 (20/+4), o bonif.+7 (25/+5).

Gran reflectar: este escudo similar a un espejo es completamente reflectante. Cuando su portador sea objetivo de un conjuro, automáticamente este es devuelto al lanzador (como el conjuro *retorno de conjuros*). El portador puede levantar o bajar este efecto a voluntad como una acción gratuita (y así permitir si lo desea conjuros beneficiosos).

Nivel del lanzador: 25.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *retorno de conjuros; Precio de mercado:* bonificador +10.

Gran resistencia a conjuros: este conjunto de armadura o escudo otorga resistencia a conjuros al portador. La resistencia a conjuros puede ser 21, 23, 25, o 27, dependiendo de la armadura.

Nivel del lanzador: 21.º (RC 21), 22.º (RC 23), 23.º (RC 25), 24.º (RC 27); *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *resistencia a conjuros; Precio de mercado:* bonificador +6 (RC 21), bonificador +7 (RC 23), bonificador +8 (RC 25), bonificador +9 (RC 27).

Negar: inmediatamente después de que el portador de esta armadura sea golpeado con un arma mágica, la armadura lanza *disipación mayor* sobre el arma (en el caso de un arma de proyectiles, la armadura lanza *disipación mayor* sobre el arma que disparó el proyectil si está al alcance. Si está fuera de alcance, la armadura no hace nada). Ninguna arma puede ser afectada más de una vez al día (sin importar el éxito de la prueba de disipar).

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *disipación mayor; Precio de mercado:* bonificador +5.

Tabla 4–8: Armaduras y escudos mágicos épicos específicos

d%	Armadura o escudo específico	Precio de mercado
01-20	*Armadura de cambiaformas*	400.165 po
21-40	*Coraza del Señor de la guerra*	416.200 po
41-57	*Armadura de piel dracónica*	564.550 po
58-71	*Armadura del batallón celestial*	616.300 po
72-82	*Armadura de la horda abismal*	768.260 po
83-93	*Armadura antimágica*	871.500 po
94-100	*Baluarte del gran dragón*	1.612.980 po



Baluarte del gran dragón

Armaduras y escudos específicos

Los siguientes equipos específicos de armadura y escudos normalmente están preconstruidos con las cualidades exactas descritas. Algunos han sido considerados artefactos antes de descubrirse los secretos de su construcción.

Armadura antimágica: esta *armadura completa de invulnerabilidad negadora* +1 esta fabricada de adamantita (y, por tanto, tiene un bonificador de mejora natural +3). La armadura proporciona una penalización de –5 a las pruebas de disipar realizadas contra su portador.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *disipación mayor, piel pétrea, deseo o milagro; Precio de mercado:* 871.500 po, *Coste de creación:* 436.500 po + 18.700 PX.

Armadura de cambiaformas: este conjunto de *armadura de piel* +6 concede todo su bonificador de Clase de Armadura sin importar la forma que asuma su portador (con *polimorfarse, cambiar de forma, forma salvaje,* o aptitudes similares).

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *cambiar de forma* o la aptitud *forma salvaje; Precio de mercado:* 400.165 po, *Coste de creación:* 200.165 po + 14.000 PX.

Armadura de la horda abismal: este conjunto carmesí y negro de *armadura completa* +6 está labrada para hacer que el portador parezca demoníaco. El yelmo está moldeado para que parezca la forma de un demonio cornudo, y su portador mira por la boca abierta llena de colmillos. Los guanteletes con garras son efectivamente armas afiladas +4 (1d10 /19-20) que afectan al objetivo como si hubiese sido golpeado por un conjuro de *consunción de energía* (Fortaleza niega CD 23). La armadura confiere dos niveles negativos a cualquier criatura que no sea maligna que la lleve. Estos niveles negativos persisten mientras lleve puesta la armadura y desaparecen cuando se la quitan. Los niveles negativos nunca resultan en una pérdida actual de nivel, pero no pueden ser evitados de ninguna manera (incluido conjuros de *restablecimiento*) mientras se lleva puesta la armadura.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, el creador debe ser malvado, *consunción de energía; Precio de mercado:* 768.260 po, *Coste de creación:* 385.260 po + 17.660 PX.

Armadura de piel dracónica: esta *armadura completa* +5 está construida con la piel de una gran sierpe. A una orden del portador, de la armadura brotan unas enormes alas de dragón, permitiendo al portador volar a una velocidad de 90' (torpe) durante un total de 4 horas diarias. La armadura también concede inmunidad a un tipo específico de energía, basado en el

color del dragón que ha proporcionado la armadura. Tira d% en la siguiente tabla para determinar el color y la inmunidad.

d%	Color	Inmunidad
01-10	Negro	ácido
11-20	Azul	relámpago
21-30	Oropel	fuego
31-40	Bronce	relámpago
41-50	Cobre	ácido
51-60	Dorado	fuego
61-70	Verde	ácido
71-80	Rojo	fuego
81-90	Plata	frío
91-100	Blanco	frío

El portador de la armadura recibe una penalización de circunstancia de –4 en las pruebas de Diplomacia con los dragones, pero gana una bonificación de circunstancia de +4 a las pruebas de Intimidar contra dragones.

Nivel del lanzador: 24.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *protección contra los elementos, cambiar de forma; Precio de mercado:* 564.550 po, *Coste de creación:* 283.250 po + 15.629 PX.

Armadura del batallón celestial: esta brillante *cota de malla* +7 plateada o dorada es tan fina y ligera que puede ser llevada bajo la ropa sin revelar su presencia, aunque la mayoría de los portadores la llevan abiertamente con orgullo. Tiene un bonificador de Destreza máximo de +10, no tiene penalización de armadura, y posee un porcentaje de fallo de conjuro arcano de 10%. Se considera una armadura ligera, y permite al portador volar a voluntad (como el conjuro de *volar*). Más aún, el portador siempre está rodeado por un *círculo mágico contra el mal* (como el conjuro), el cual puede ser vuelto a crear como una acción gratis si es disipado.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, el creador debe ser bueno, *círculo de protección contra el mal; Precio de mercado:* 616.300 po, *Coste de creación:* 308.300 po + 16.160 PX.

Baluarte del gran dragón: este *escudo grande* +6 esta hecho de las escamas de una gran sierpe y lleva la imagen grabada de una cabeza de dragón. Tres veces al día, el portador del escudo puede ordenarle que arroje un arma de aliento del tipo apropiado. El alcance de esta arma de aliento es de 80' (si es una línea) o 40' (si es un cono). Sin importar el tipo, el arma de aliento ocasiona 20d6 puntos de daño.

Además, el escudo proporciona al portador una resistencia 50 al tipo de energía igual al de arma de aliento.

Para determinar qué tipo es encontrado, tira un d% y consulta la siguiente tabla:

d%	Color	Aliento
01-10	Negro	Línea de ácido
11-20	Azul	Línea de relámpago
21-30	Oropel	Línea de fuego
31-40	Bronce	Línea de relámpago
41-50	Cobre	Línea de ácido
51-60	Dorado	Cono de fuego
61-70	Verde	Cono de gas corrosivo (ácido)
71-80	Rojo	Cono de fuego
81-90	Plata	Cono de frío
91-100	Blanco	Cono de frío

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *protección contra los elementos; Precio de mercado:* 1.612.970 po, *Coste de creación:* 806.570 po + 26.128 PX.

Coraza del Señor de la guerra: esta *coraza de mithril* +6 tiene una penalización de armadura de –1, un bonificador de Destreza máximo de +5, y una probabilidad de fallo de conjuro arcano de 10%. Se considera una armadura ligera y pesa 15 lb. Otorga a su portador un bonificador de mejora de +4 a su Carisma y permite al portador atraer y dirigir a un número de seguidores como si poseyese la dote Liderazgo (aunque este poder no permite al portador atraer allegados). Si el portador ya posee la dote Liderazgo, esta armadura no tiene un efecto acumulativo en los seguidores.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *hechizar monstruos, simpatía; Precio de mercado:* 416.200 po, *Coste de creación:* 210.200 po + 14.120 PX.

ARMAS

Excepto cuando se diga lo contrario en este libro, las armas mágicas épicas siguen las reglas dadas en la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Para generar armas mágicas aleatoriamente, tira primero en la Tabla 4–9: armas, y luego tira en las Tabla 4–10 si es necesario. Continua tirando en la Tabla 4–11 si es necesario (para determinar el tipo de arma), y entonces haz referencia a una o más de las tablas que siguen a la Tabla 4–11 tal como se indica.

No hay límite al bonificador de mejora de un arma mágica épica, al modificador de precio de mercado de las capacidades especiales de un arma mágica épica, o al bonificador de mejora total y modificador de precio de mercado de un arma mágica épica.

Precio base de armas épicas

Para encontrar el precio básico de un arma mágica épica, tira en la Tabla 4–9. Date cuenta que las filas de +6 a +10 se aplican sólo a un arma mágica épica que proporciona un bonificador de mejora de +6 a +10 o un arma mágica épica con una capacidad especial simple cuyo modificador de precio de mercado es de +6 a +10. Un arma mágica épica con un bonificador efectivo total de +6 a +10, pero que tenga un bonificador de mejora de +5 o menor y capacidades especiales cuyo modificador individual de precio de mercado sea +5 o menor, utiliza la Tabla 8-3 en la *Guía del* DUNGEON MASTER para determinar el precio.

Descripción de las capacidades especiales de un arma mágica épica

La mayoría de las armas mágicas sólo tiene bonificadores de mejora. Algunos de esos objetos también poseen capacidades especiales, como las que se detallan aquí y en la *Guía del* DUNGEON MASTER. Una armadura o escudo con una capacidad especial debe tener al menos un bonificador de mejora +1.

Disparo lejano: un arma con disparo lejano puede ser usada contra cualquier objetivo en línea de visión sin importar el alcance.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *discernir ubicación; Precio de mercado:* bonificador +6.

Tabla 4–9: armas

d%	Bonificación de mejora	Precio de mercado [1]
01-03	+1	+2.000 po
04-07	+2	+8.000 po
08-13	+3	+18.000 po
14-20	+4	+32.000 po
21-28	+5	+50.000 po
29-36	+6	+720.000 po
37-43	+7	+980.000 po
44-49	+8	+1.280.000 po
50-53	+9	+1.620.000 po
54-56	+10	+2.000.000 po
57-61	arma específica [2]	
62-80	arma de cuerpo a cuerpo con una capacidad especial y vuelve a tirar [3]	
81-99	arma a distancia con una capacidad especial y vuelve a tirar [3]	
100	tira en la Tabla 4–10	

[1] Éste es el precio para 50 flechas, virotes de ballesta, o proyectiles de honda.

[2] Ver Tabla 4–17: armas específicas.

[3] Ver Tabla 4–15: capacidades especiales de armas de cuerpo a cuerpo o la Tabla 4–16: capacidades especiales de armas a distancia.

Tabla 4–10: armas épicas

d%	Bonificador de mejora	Precio de mercado
01-21	+11	+2.420.000 po
22-39	+12	+2.880.000 po
40-54	+13	+3.380.000 po
55-66	+14	+3.920.000 po
67-66	+15	+4.500.000 po
77-84	+16	+5.120.000 po
85-90	+17	+5.780.000 po
91-94	+18	+6.480.000 po
95-97	+19	+7.220.000 po
98-99	+20	+8.000.000 po
100	tira otra vez y añade +10 al bonificador [1]	[2]

[1] Es acumulativo si se tira múltiples veces.

[2] Para bonificadores de mejora mayores que +20, el modificador de precio de mercado es igual al cuadrado del bonificador × 20.000 po.

Disrupción poderosa: como el arma de disrupción, este tipo de arma es la perdición de todos los muertos vivientes. Cualquier criatura muerta viviente golpeada en combate debe realizar con éxito un tiro de salvación de Fortaleza (CD 21) o ser destruida. Un arma de disrupción poderosa debe ser un arma contundente, (si has tirado esta propiedad aleatoriamente para un arma cortante o punzante, vuelve a tirar).

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *resurrección verdadera; Precio de mercado:* bonificador +6.

Explosión abrasadora: con una orden, un arma de explosión abrasadora es envuelta en fuego (aunque no ocasiona daño al portador). En cualquier golpe, este fuego envuelve a la criatura golpeada, ocasionándole +3d6 puntos de daño por fuego adicionales. En un impacto crítico con éxito ocasiona +6d6 puntos de daño por fuego (o +9d6 si el multiplicador del crítico es × 3, o 12d6 si el multiplicador del crítico es × 4). Arcos, ballestas y hondas con esta capacidad especial confieren el daño por fuego adicional a sus proyectiles.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *bola de fuego; Precio de mercado:* bonificador +6.

Explosión ácida: a una orden, un arma de explosión ácida supura un potente ácido (aunque no ocasiona daño al portador). En cualquier impacto, el ácido salpica a la criatura golpeada, ocasionándole +3d6 puntos de daño por ácido adicionales. En un impacto crítico con éxito ocasiona +6d6 puntos de daño por ácido (o +9d6 si el multiplicador del crítico es × 3, o 12d6 si el multiplicador del crítico es × 4). Arcos, ballestas y hondas con esta capacidad especial confieren el daño por ácido adicional a sus proyectiles.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *bruma ácida; Precio de mercado:* bonificador +6.

Tabla 4–11: determinación del tipo de arma

d%	tipo de arma
01-70	arma de cuerpo a cuerpo común (tira en la Tabla 4–12)
71-80	arma de cuerpo a cuerpo inusual (tira en la tabla 4-13)
81-100	arma a distancia (tira en la Tabla 4–14)

Tabla 4–12: armas de cuerpo a cuerpo comunes

d%	Arma [1]	Coste del arma [2]
01-04	Daga	+302 po
05-14	Gran hacha	+320 po
15-24	Espadón	+350 po
25-28	Kama	+302 po
29-41	Espada larga	+315 po
42-45	Maza, ligera	+305 po
46-50	Maza, pesada	+312 po
51-54	Nunchaku	+302 po
55-57	Bastón [3]	+600 po
58-61	Estoque	+320 po
62-66	Cimitarra	+315 po
67-70	Lanza corta	+302 po
71-74	Shiangham	+303 po
75-84	Espada bastarda	+335 po
85-89	Espada corta	+310 po
90-100	Hacha de guerra enana	+330 po

Todas las armas mágicas son de gran calidad.

[1] Para armas hechas normalmente de acero, tira d% para determinar el material: 01-85 acero; 86-99 adamantita; 100 otro o a elección del DM. Ajusta el precio adecuadamente.

[2] Añádelo al bonificador de mejora de la Tabla: 4-9: armas para determinar el precio de mercado total.

[3] Las armas dobles de gran calidad doblan el coste de gran calidad por cada cabeza (+300 po de coste de gran calidad para cada cabeza, para un total de +600 po). Las armas dobles poseen bonificadores diferentes para cada cabeza. Si es determinada al azar, la segunda cabeza de un arma doble tiene la misma mejora que la cabeza principal (01-50 en d%), doblando el coste del bonificador, o su bonificador de mejora es uno menos (51-100 en d%) y no tiene capacidades especiales.

Explosión gélida: a una orden, un arma de explosión gélida se cubre de un frío gélido (aunque no ocasiona daño al portador). En cualquier impacto, el frío cubre a la criatura golpeada, ocasionándole +3d6 puntos de daño por frío adicionales. En un impacto crítico con éxito ocasiona +6d6 puntos de daño por frío (o +9d6 si el multiplicador del crítico es × 3, o 12d6 si el multiplicador del crítico es × 4). Arcos, ballestas y hondas con esta capacidad especial confieren el daño por frío adicional a sus proyectiles.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *cono de frío; Precio de mercado:* bonificador +6.

Explosión relampagueante: a una orden, un arma de explosión relampagueante crepita con energía eléctrica (aunque no ocasiona daño al portador). En cualquier impacto, la elec-

tricidad cubre a la criatura golpeada, ocasionándole +3d6 puntos de daño eléctrico adicionales. En un impacto crítico con éxito ocasiona +6d6 puntos de daño eléctrico (o +9d6 si el multiplicador del crítico es ×3, o 12d6 si el multiplicador del crítico es ×4). Arcos, ballestas y hondas con esta capacidad especial confieren el daño eléctrico adicional a sus proyectiles.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *rayo relampagueante*; *Precio de mercado*: bonificador +6.

Explosión sónica: a una orden, un arma de explosión sónica emite un zumbido repiqueteante (aunque no ocasiona daño al portador). En cualquier impacto, se convierte en un clamor tronante que ocasiona a la criatura golpeada +3d6 puntos de daño sónico adicionales. En un impacto crítico con éxito ocasiona +6d6 puntos de daño sónico (o +9d6 si el multiplicador del crítico es ×3, o 12d6 si el multiplicador del crítico es ×4). Arcos, ballestas y hondas con esta capacidad especial confieren el daño sónico adicional a sus proyectiles.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *alarido*; *Precio de mercado*: bonificador +6.

Poder caótico: un arma con el poder caótico posee un alineamiento caótico y está imbuida con el poder del caos. Cuando golpea a un objetivo legal, este poder surge y realiza +3d6 puntos de daño caótico adicional al objetivo, y el objetivo recibe un nivel negativo (Fortaleza CD 23 para eliminarlo 24 horas después). Con un impacto crítico con éxito ocasiona +6d6 puntos de daño caótico adicional y concede dos niveles negativos (o +9d6 y tres niveles negativos si el multiplicador del crítico es ×3, o +12d6 y cuatro niveles negativos si el multiplicador del crítico es ×4).

El arma confiere tres niveles negativos a cualquier criatura legal que intente portarla. Esos niveles negativos permanecen mientras el arma esta en la mano y desaparecen cuando el arma deja de ser portada. Esos niveles negativos nunca resultan en una pérdida actual de niveles, pero no pueden ser evitados de ninguna manera (incluido conjuros de *restablecimiento*) mientras el arma es blandida. Los arcos, ballestas y hondas con esta capacidad especial otorgan el poder caótico a su munición.

Esta aptitud especial no se apila con la capacidad especial caótica descrita en la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *palabra del caos*; *Precio de mercado*: bonificador +8.

Poder legal: un arma con poder legal es de alineamiento legal y se encuentra imbuida con el poder de la ley. Cuando esta arma golpea a una criatura caótica, el poder surge y ocasiona +3d6 puntos de daño legal adicionales y el objetivo recibe un nivel negativo (Fortaleza CD 23 para eliminarlo 24 horas después). Con un impacto crítico con éxito ocasiona +6d6 puntos de daño legal adicional y concede dos niveles negativos (o +9d6 y tres niveles negativos si el multiplicador del crítico es ×3, o +12d6 y cuatro niveles negativos si el multiplicador del crítico es ×4).

El arma confiere tres niveles negativos a cualquier criatura caótica que intente portarla. Esos niveles negativos permanecen mientras el arma esta en la mano y desaparecen cuando el arma deja de ser portada. Esos niveles negativos nunca resultan en una pérdida actual de niveles, pero no pueden ser evitados de ninguna manera (incluido conjuros de *restablecimiento*) mientras el arma es blandida. Los arcos, ballestas y hondas con esta capacidad especial otorgan el poder sagrado a su munición.

Esta aptitud especial no se apila con la capacidad especial legal descrita en la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *máxima*; *Precio de mercado*: bonificador +8.

TABLA 1–13: ARMAS CUERPO A CUERPO POCO COMUNES

d%	Arma [1]	Coste del arma [2]
01–03	Hacha, doble orca [3]	+660 po
04–07	Hacha de batalla	+310 po
08–10	Cadena armada	+325 po
11–12	Clava	+300 po
13–16	Ballesta de mano	+400 po
17–19	Ballesta de repetición	+550 po
20–21	Puñal	+302 po
22–23	Alfanjón	+375 po
24–26	Mangual doble [3]	+690 po
27–31	Mangual pesado	+315 po
32–35	Mangual ligero	+308 po
36–37	Guantelete	+302 po
38–39	Guantelete armado	+305 po
40–41	Guja	+308 po
42–43	Gran clava	+305 po
44–45	Bisarma	+309 po
46–48	Alabarda	+310 po
49–51	Media lanza	+301 po
52–54	Martillo ganchudo gnomo [3]	+620 po
55–56	Martillo ligero	+301 po
57–58	Hacha de mano	+306 po
59–61	Kukri	+308 po
62–63	Lanza pesada	+310 po
64–65	Lanza ligera	+306 po
66–67	Lanza larga	+305 po
68–70	Maza de armas	+308 po
71–72	Red	+320 po
73–74	Pico pesado	+308 po
75–76	Pico ligero	+304 po
77—78	*Ronca*	*A310 po*
79–80	Cachiporra	+301 po
81–82	Guadaña	+318 po
83–84	Shuriken	+301 po
85–86	Hoz	+306 po
87–89	Espada de 2 hojas [3]	+700 po
90–91	Tridente	+315 po
92–94	Urgrosh enano [3]	+650 po
95–97	Martillo de guerra	+312 po
98–100	Látigo	+301 po

Todas las armas mágicas son de gran calidad.

[1] Para armas hechas normalmente de acero, tira d% para determinar el material: 01-85 acero; 86-99 adamantita; 100 otro o a elección del DM. Ajusta el precio adecuadamente.

[2] Añádelo al bonificador de mejora de la Tabla: 4-9: armas para determinar el precio de mercado total.

[3] Las armas dobles de gran calidad doblan el coste de gran calidad por cada cabeza (+300 po de coste de gran calidad para cada cabeza, para un total de +600 po). Las armas dobles poseen bonificadores diferentes para cada cabeza. Si es determinada al azar, la segunda cabeza de un arma doble tiene la misma mejora que la cabeza principal (01-50 en d%), doblando el coste del bonificador, o su bonificador de mejora es uno menos (51-100 en d%) y no tiene capacidades especiales.

TABLA 4–14: ARMAS A DISTANCIA

d%	Arma	Coste del arma [1]
01-10	Munición	
01-50	Flechas (50)	+350 po
51-80	Virotes, ballesta (50)	+350 po
81-100	Proyectiles, honda (50)	+350 po
11-15	Hacha arrojadiza	+308 po
16-25	Ballesta pesada	+350 po
26-35	Ballesta ligera	+335 po
36-39	Dardo	+300 po
40-41	Jabalina	+301 po
42-46	Arco corto	+330 po
47-51	Arco corto compuesto	+375 po
52-56	Arco corto (compuesto) reforzado (+1 bonificador Fue)	+450 po
57-61	Arco corto (compuesto) reforzado (+2 bonificador Fue)	+525 po
62-65	Honda	+300 po
66-75	Arco largo	+375 po
76-80	Arco largo compuesto	+400 po
81-85	Arco largo (compuesto) reforzado (+1 bonificador Fue)	+500 po
86-90	Arco largo (compuesto) reforzado (+2 bonificador Fue)	+600 po
91-95	Arco largo (compuesto) reforzado (+3 bonificador Fue)	+700 po
96-100	Arco largo (compuesto) reforzado (+4 bonificador Fue)	+800 po

Todas las armas mágicas son de gran calidad.

[1] Añádelo al bonificador de mejora de la Tabla 4-9: armas para determinar el precio de mercado total.

Poder sacrílego: un arma con poder sacrílego es de alineamiento malvado y se encuentra "bendecida" con el poder sacrílego. Cuando esta arma golpea a una criatura buena, el poder surge y ocasiona +3d6 puntos de daño sacrílego (malvado) adicionales y el objetivo recibe un nivel negativo (Fortaleza CD 23 para eliminarlo 24 horas después). Con un impacto crítico con éxito ocasiona +6d6 puntos de daño sacrílego (malvado) adicional y concede dos niveles negativos (o +9d6 y tres niveles negativos si el multiplicador del crítico es × 3, o +12d6 y cuatro niveles negativos si el multiplicador del crítico es × 4).

El arma confiere tres niveles negativos a cualquier criatura buena que intente portarla. Esos niveles negativos permanecen mientras el arma esta en la mano y desaparecen cuando el arma deja de ser portada. Esos niveles negativos nunca resultan en una pérdida actual de niveles, pero no pueden ser evitados de ninguna manera (incluido conjuros de *restablecimiento*) mientras el arma es blandida. Los arcos, ballestas y hondas con esta capacidad especial otorgan el poder sacrílego a su munición.

Esta aptitud especial no se apila con la capacidad especial sacrílego descrita en la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *palabra sacrílega; Precio de mercado:* bonificador +8.

Poder sagrado: un arma con poder sagrado es de alineamiento bueno y se encuentra bendecida con el poder sagrado. Cuando esta arma golpea a una criatura malvada, el poder surge y ocasiona +3d6 puntos de daño sagrado (bueno) adicionales y el objetivo recibe un nivel negativo (Fortaleza CD 23 para eliminarlo 24 horas después). Con un impacto crítico con éxito ocasiona +6d6 puntos de daño sagrado (bueno) adicional y concede dos niveles negativos (o +9d6 y tres niveles negativos si el multiplicador del crítico es × 3, o +12d6 y cuatro niveles negativos si el multiplicador del crítico es × 4).

El arma confiere tres niveles negativos a cualquier criatura malvada que intente portarla. Esos niveles negativos permanecen mientras el arma esta en la mano y desaparecen cuando el arma deja de ser portada. Esos niveles negativos nunca resultan en una pérdida actual de niveles, pero no pueden ser evitados de ninguna manera (incluido conjuros de *restablecimiento*) mientras el arma es blandida. Los arcos, ballestas y hondas con esta capacidad especial otorgan el poder sagrado a su munición.

Esta aptitud especial no se apila con la capacidad especial sagrada descrita en la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *palabra sagrada; Precio de mercado:* bonificador +8.

TABLA 4–15: CAPAC. ESPECIALES DE ARMAS DE CUERPO A CUERPO

d%	Capacidad especial	Modificador de precio de mercado [1]
01-08	Explosión ácida	bonificador +6
09-16	Explosión abrasadora	bonificador +6
17-24	Explosión gélida	bonificador +6
25-32	Explosión relampagueante	bonificador +6
33-40	Disrupción poderosa	bonificador +6
41-48	Explosión sónica	bonificador +6
49-56	Terrorífica	bonificador +7
57-61	Poder caótico	bonificador +8
62-66	Siempredanzante	bonificador +8
67-71	Poder sagrado bonificador +8	
72-76	Poder legal	bonificador +8
77-81	Poder sacrílego	bonificador +8
82-89	Tirar en la tabla 8–6 de la *Guía del* DUNGEON MASTER, y después volver a tirar en esta tabla.	
90-97	Tira dos veces en la Tabla 8–6 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.	
98-100	Tira dos veces otra vez 2	

[1] Añádelo al bonificador de mejora de la Tabla 4-9: armas para determinar el precio de mercado total.

[2] Si obtienes una capacidad especial dos veces, sólo cuenta una. Si obtienes dos versiones de la misma capacidad utiliza la mejor.

TABLA 4–16: CAPACIDADES ESPECIALES DE ARMAS A DISTANCIA

d%	Capacidad especial	Modificador de precio de mercado [1]
01-07	Explosión ácida	bonificador +6
08-14	Explosión abrasadora	bonificador +6
15-21	Explosión gélida	bonificador +6
22-28	Explosión relampagueante	bonificador +6
29-35	Disrupción poderosa	bonificador +6
36-41	Explosión sónica	bonificador +6
42-48	Triple lanzamiento	bonificador +6
49-53	precisión infalible	bonificador +6
54-60	Terrorífica	bonificador +7
61-65	Poder caótico	bonificador +8
66-70	Poder sagrado	bonificador +8
71-75	Poder legal	bonificador +8
76-80	Poder sacrílego	bonificador +8
81-88	Tirar en la tabla 8–6 de la *Guía del* DUNGEON MASTER, y después volver a tirar en esta tabla.	
89-96	Tira dos veces en la Tabla 8–6 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.	
97-100	Tira dos veces otra vez [2]	

[1] Añádelo al bonificador de mejora de la Tabla 4–9: armas para determinar el precio de mercado total.

2 Si obtienes una capacidad especial dos veces, sólo cuenta una. Si obtienes dos versiones de la misma capacidad utiliza la mejor.

Precisión infalible: un arma de precisión infalible niega cualquier bonificador de cobertura u ocultación (salvo cobertura total u ocultación total) a su objetivo.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *visión verdadera*; *Precio de mercado*: bonificador +6.

Siempredanzante: un arma siempredanzante es muy parecida a un arma danzante, aunque puede ser soltada con una acción libre y continuará luchando durante tanto tiempo como se desee. Su propietario puede darle instrucciones para moverse a un objetivo diferente como una acción equivalente a moverse. Si su dueño cae inconsciente o es incapaz de cualquier manera de dirigirla, el arma continuará luchando contra el mismo oponente mientras éste se encuentre consciente y dentro del alcance. El propietario de un arma siempredanzante puede volver a cogerla como una acción gratis (asumiendo que este dentro del alcance).

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *animar objetos*; *Precio de mercado*: bonificador +8.

Terrorífica: un arma terrorífica sobresale atacando a un tipo de criatura. Contra el enemigo designado, su bonificador de mejora efectivo es +4 mejor que su bonificador de mejora habitual (así, una *espada larga terrorífica* +3 es una *espada larga* +7 contra ese enemigo). Más aún, realiza +4d6 puntos de daño adicional, y si consigue un impacto crítico con éxito contra ese enemigo, la criatura debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 27) o será destruida instantáneamente y convertida en polvo (esto afecta incluso a las criaturas inmunes a los impacto críticos o a la muerte mágica). Para determinar aleatoriamente el enemigo designado por el arma terrorífica, tira en la siguiente tabla.

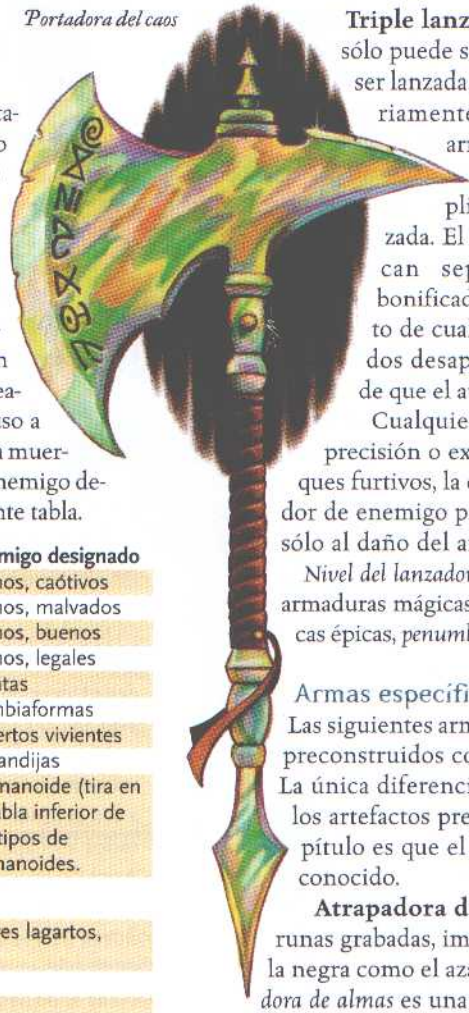
d%	Enemigo designado	d%	Enemigo designado
01–05	Aberraciones	54–58	Ajenos, caótivos
06–08	Animales	59–65	Ajenos, malvados
09–13	Constructos	66–70	Ajenos, buenos
14–25	Dragones	71–75	Ajenos, legales
26-30	Elementales	76–77	Plantas
31-35	Fatas	78–85	Cambiaformas
36-40	Gigantes	86–92	Muertos vivientes
41–45	Bestias mágicas	93–94	Sabandijas
46-50	Monstruos humanoides	95–100	Humanoide (tira en la tabla inferior de subtipos de humanoides.
51–53	Cienos		

d%	Subtipo de humanoide
01–10	Acuático (incluye elfos acuáticos, hombres lagartos, sirénidos, locathah y sahuagin)
11–20	Enano
21–32	Elfo (incluye semielfos)
33–27	Gnoll
38–42	Gnomo
43–57	Trasgoide (incluye osgos, trasgos y grandes trasgos)
58–62	Mediano
63–74	Humano
75–89	Reptiliano (incluye kóbolds, hombres lagarto y trogloditas)
90–99	Orco (incluye semiorcos)
100	Otro (elección del DM de cualquier subtipo no incluido aquí, o tirar otra vez)

Tabla 4–17: armas específicas

d%	Arma específica	Precio de mercado
01-18	*La marca de la tormenta*	235.350 po
19-33	*Bastón de presteza*	462.600 po
34-48	*Bebedora de almas*	478.335 po
49-60	*Puñalada trasera*	770.310 po
61-68	*Maza de perdición*	1.00.312 po
69-72	*Atrapadora de almas*	1.856.500 po
73-78	*Gran arco élfico*	2.900.400 po
79-84	*Muerte final*	3.580.308 po
85-90	*Portadora del caos*	4.025.350 po
91-94	*Devastadora sagrada*	4.620.315 po
95-98	*Saqueadora sacrílega*	4.620.315 po
99-100	*Cadena siempregirante*	5.220.325 po

Portadora del caos



Nivel del lanzador: 22.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *convocar monstruo IX*; *Precio de mercado*: bonificador +7.

Triple lanzamiento: esta capacidad especial sólo puede ser colocada en un arma que pueda ser lanzada, (si obtienes esta propiedad aleatoriamente para un arma que no pueda ser arrojada, vuelve a tirar). Un arma de triple lanzamiento crea dos duplicados de sí misma cuando es lanzada. El arma original y las duplicadas atacan separadamente (con el mismo bonificador de ataque). Sin importar el éxito de cualquiera de los ataques, los duplicados desaparecen inmediatamente después de que el ataque haya sido completado.

Cualquier bonificador al daño debido a la precisión o exactitud (incluidos aquellos de ataques furtivos, la dote Disparo preciso, o el bonificador de enemigo predilecto del explorador) se aplica sólo al daño del arma original, no a los duplicados.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *penumbra*; *Precio de mercado*: bonificador +6.

Armas específicas

Las siguientes armas específicas normalmente están preconstruidos con la cualidades exactas descritas. La única diferencia entre estos objetos y alguno de los artefactos presentados más adelante en este capítulo es que el proceso para crear estas armas es conocido.

Atrapadora de almas: esta arma terrible tiene runas grabadas, improntas brillantes y tiene una perla negra como el azabache en el guardamanos. *Atrapadora de almas* es una *espada larga afilada* +6, pero en lugar de ocasionar daño adicional en un impacto crítico, el arma aprisiona el alma de la víctima en una joya situada en el pomo de la espada, igual que el conjuro *atadura* intensificado hasta nivel 16.º (CD 30). Lo mismo se aplica para cualquier golpe que mate a un enemigo o lo deje inconsciente. Sólo una criatura puede ser retenida, pero el portador puede liberar el alma aprisionada en cualquier momento con una orden.

Nivel del lanzador: 27.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *atadura*; *Precio de mercado:* 1.856.500 po, *Coste de creación:* 934.500 po + 28.440 PX.

Bastón de presteza: ambos extremos de este *bastón de velocidad* +5 tienen los mismos poderes y mejoras, lo que significa que permite un ataque adicional con cada extremo por asalto. Mientras el *bastón de presteza* es esgrimido, otorga a su portador un bonificador de resistencia +5 contra los tiros de salvación de Reflejos. También desvía armas a distancia como si el portador tuviese las dotes Desviar flechas y Desvío infinito.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *protección contra flechas, escudo*; *Precio de mercado:* 462.600 po, *Coste de creación:* 231.600 po + 14.620 PX.

Bebedora de almas: esta *espada bastarda* +5 confiere 2d4 niveles negativos a su objetivo cuando ocasiona daño, igual que si el objetivo hubiese sido impactado por el conjuro *consunción de energía*. Cada nivel negativo conferido otorga al portador 5 puntos de golpe temporales. Un día después de haber sido golpeado, el sujeto debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 25) por cada nivel negativo o perder un nivel. Si el poder de la espada causa que un personaje tenga tantos niveles negativos como su nivel actual, el personaje es instantáneamente exterminado y el portador gana 10 puntos de golpe adicionales. Los puntos de golpe temporales obtenidos con esta arma duran 1 hora.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *consunción de energía*, Soltura con una escuela de magia (Necromancia); *Precio de mercado:* 478.335 po, *Coste de creación:* 239.315 po + 14.780 PX.

Cadena siempregirante: esta *cadena armada de velocidad defensora siempredanzante* +4 se mueve incesantemente en las manos de su portador, como si estuviese preparada para saltar al ataque (o defensa) de "motu propio". El portador de la *cadena siempregirante* puede utilizarla para realizar cualquier número de ataques de oportunidad por asalto (como si tuviese la dote Reflejos de combate mejorados).

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *animar objetos, acelerar, escudo (o escudo de fe)*; *Precio de mercado:* 5.220.325 po, *Coste de creación:* 2.610.325 po + 52.200 PX.

Devastadora sagrada: en las manos de cualquiera que no sea un paladín, esta arma funciona como una *espada larga sagrada* +3. En las manos de un paladín, esta arma funciona como una *espada larga de poder sagrado* +7 y concede al portador un bonificador sagrado +5 a los tiros de salvación contra conjuros con la descripción mal o conjuros lanzados por personajes malvados. Si el paladín portador castiga el mal con la *devastadora sagrada*, añade el doble de su nivel de paladín (en lugar de sólo su nivel de paladín).



Bebedora de almas

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *aura sagrada, castigo divino, palabra sagrada*; *Precio de mercado:* 4.620.315 po, *Coste de creación:* 2.310.315 po + 56.200 PX.

Gran arco élfico: en las manos de cualquiera que no sea elfo, este arco funciona sólo como un *arco largo compuesto* +2. En manos de un elfo, esta arma funciona como un *arco largo (reforzado) compuesto de precisión infalible* +5. Su "tracción" (el bonificador de Fuerza de su aspecto reforzado) iguala siempre la Fuerza actual de su portador. Más aún, cualquier flecha disparada desde el arco se considera afilada, sin importar el bonificador de mejora de la flecha disparada.

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *fuerza de toro, afiladura, visión verdadera*; *Precio de mercado:* 2.900.400 po, *Coste de creación:* 1.450.400 po + 39.400 PX.

La marca de la tormenta: este *espadón tronante explosivo eléctrico* +4 permite a su portador volar a voluntad (como el conjuro *volar*). Aún más, el portador se puede mover con normalidad (incluido volar) incluso en los vientos más fuertes. Cuando el arma es desenvainada, el portador gana resistencia a la electricidad 30 y resistencia al sonido 30.

Nivel del lanzador: 21.º; Prerrequisito: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, ceguera / sordera, llamar al relámpago o rayo relampagueante, controlar vientos, volar, protección contra los elementos; Precio de mercado: 235.350 po, Coste de creación: 117.850 po + 12.350 PX.

Maza de perdición: esta *maza pesada* +7 ignora la dureza o reducción al daño de cualquier objeto o criatura que golpee. Más aún, el arma puede ocasionar impactos críticos a objetos y constructos como si fuesen criaturas vivientes.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *desintegrar*; *Precio de mercado:* 1.000.312 po, *Coste de creación:* 500.312 po + 20.000 PX.

Muerte final: esta *maza de armas fantasmal aterradora de muertos vivientes* +5 también concede al portador inmunidad a los ataques de consunción de energía. Aún más, si su portador es capaz de expulsar muertos vivientes, gana la dote Aura de energía positiva.

Nivel del lanzador: 22.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *protección contra energía negativa, desplazamiento de plano, convocar monstruo IX*, el creador debe ser capaz de expulsar muertos vivientes; *Precio de mercado:* 3.580.308 po, *Coste de creación:* 1.790.308 po + 45.800 PX.

Portadora del caos: este *gran hacha de poder caótico* +6 concede a su portador la capacidad de entrar en rabia (idéntica a la rabia del bárbaro) una vez por día (o una vez adicional por día si el portador ya posee el rasgo de clase rabia). Si el portador posee el rasgo de clase gran rabia, el arma también concede al portador la dote épica Rabia provocada.

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *arrebato emocional, hechizar a las masas; Precio de mercado:* 4.025.350 po, *Coste de creación:* 2.012.850 po + 50.250 PX.

Puñalada trapera: esta *espada corta* +6 añade +2d6 al ataque furtivo del portador. Si el portador no posee la aptitud de ataque furtivo esta arma no la concede.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *infligir heridas moderadas; Precio de mercado:* 770.310 po, *Coste de creación:* 385.310 po + 17.700 PX.

Saqueadora sacrílega: en las manos de cualquier personaje que no sea un guardia negro, esta espada funciona como una *espada larga sacrílega* +3. En manos de un guardia negro actúa como una *espada larga de poder sacrílego* +7 y concede un bonificador profano +5 a los tiros de salvación contra conjuros con la descripción bueno o conjuros lanzados por personajes buenos. Si el guardia negro portador castiga el bien con la *saqueadora sacrílega*, añade el doble de su nivel de guardia negro (en lugar de sólo su nivel de guardia negro).

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *aura sacrílega, blasfemia, azote sacrílego; Precio de mercado:* 4.650.315 po, *Coste de creación:* 2.325.315 po + 56.500 PX.

ANILLOS

Los anillos proporcionan vastos poderes a sus portadores, normalmente de forma automática. Pocos anillos disponen de palabras de mando o de cargas.

Descripciones de anillos épicos

Los anillos épicos estándar se describen a continuación.

Bien virtuoso: el portador de este anillo de oro puro está siempre envuelto en un efecto de *aura sagrada*. Confiere un nivel negativo a cualquier criatura malvada que se lo ponga. El nivel negativo permanece mientras se lleve puesto el anillo, y desaparece cuando se quita el anillo. Este nivel negativo nunca resulta en una pérdida actual de nivel, pero no puede ser evitado de ninguna manera (incluido el conjuro *restauración*) mientras se lleva puesto el anillo.

Nivel del lanzador: 15.º; *Prerrequisito:* Forjar anillo, Forjar anillo épico, *aura sagrada*, el creador debe ser bueno; *Precio de mercado:* 250.000 po; *Coste de creación:* 125.000 po + 12.500 PX.

Tabla 4–18: anillos épicos

d%	Anillo	Precio de mercado
01-08	*Resistencia elemental universal mayor*	216.000 po
09-13	*Inmunidad elemental (ácido)*	240.000 po
14-15	*Inmunidad elemental (frío)*	240.000 po
16-23	*Inmunidad elemental (electricidad)*	240.000 po
24-28	*Inmunidad elemental (fuego)*	240.000 po
29-33	*Inmunidad elemental (sonido)*	240.000 po
34-38	*Ley adamantina*	250.000 po
39-43	*Furia caótica*	250.000 po
44-48	*Hechicería épica (V)*	250.000 po
49-53	*Mal inefable*	250.000 po
54-58	*Bien virtuoso*	250.000 po
59-63	*Curación rápida*	300.000 po
64-68	*Reclusión*	300.000 po
69-72	*Hechicería épica (VI)*	360.000 po
73-76	*Piel férrea*	400.000 po
77-80	*Hechicería épica (VII)*	490.000 po
81-83	*Rompearmas*	600.000 po
84-86	*Hechicería épica (VIII)*	640.000 po
87-89	*Protección épica +6*	720.000 po
90-92	*Hechicería épica (IX)*	810.000 po
93-95	*Protección épica +7*	980.000 po
96-97	*Protección épica +8*	1.280.000 po
98	*Protección épica +9*	1.620.000 po
99	*Protección épica*	2.000.000 po
100	*Inmunidad elemental universal*	2.160.000 po

Curación rápida: el portador de este anillo de hueso otorga a un portador viviente curación rápida 3. Debe ser llevado durante 24 horas antes de activar su poder; si es quitado, su poder no se volverá a activar hasta que vuelva a ser llevado otras 24 horas por el mismo individuo.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito:* Forjar anillo, Forjar anillo épico, regenerar; *Precio de mercado:* 300.000 po.

Furia caótica: el portador de este anillo dentado metálico está envuelto en un efecto de *capa de caos*. Confiere un nivel negativo a cualquier criatura legal que se lo ponga. El nivel negativo permanece mientras se lleve puesto el anillo, y desaparece cuando se quita el anillo. Este nivel negativo nunca resulta en una pérdida actual de nivel, pero no puede ser evitado de ninguna manera (incluido el conjuro *restauración*) mientras se lleva puesto el anillo.

Nivel del lanzador: 15.º; *Prerrequisito:* Forjar anillo, Forjar anillo épico, *capa de caos*, el creador debe ser caótico; *Precio de mercado:* 250.000 po.

OBJETO PSIÓNICO ÉPICO

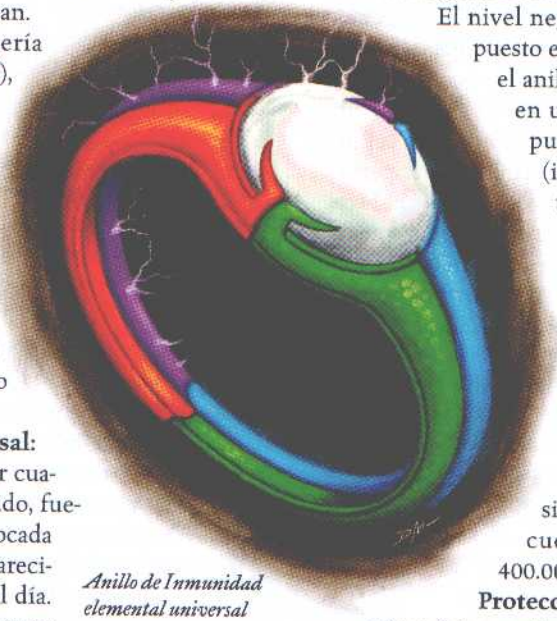
Anillo de psiónica épico: este anillo especial de cristal viene en una gran variedad de tipos útiles sólo para los personajes psiónicos (personajes que tiene puntos de poder diarios). Los puntos de poder totales del portador se incrementan, dependiendo del anillo. Los puntos otorgados no son puntos adicionales, mientras el anillo se lleva puesto incrementa los puntos del portador por día, pero se requiere una noche de reposo antes de tener acceso a los puntos por día totales incrementados (los puntos de poder no están almacenados en el anillo, como sería el caso de un cristal acumulador). En su lugar, el anillo otorga puntos de poder magnificando el propio poder del manifestador.

Un *anillo de psiónica épico V* incrementa los puntos de poder diarios del portador en 43 puntos, un anillo de psiónica épico VI concede 63 puntos de poder, un anillo de psiónica épico VII concede 87 puntos de poder, un anillo de psiónica épico VIII concede 115 puntos de poder, y un anillo de psiónica épico IX concede 147 puntos de poder.

Nivel de manifestador: 23.º (*psiónica épica V*), 26.º (*psiónica épica VI*), 29.º (*psiónica épica VII*), 32.º (*psiónica épica VIII*), 35.º (*psiónica épica IX*); *Prerrequisitos:* Fabricar objeto universal, Fabricar objeto universal épico, *emulación mayor; Precio de mercado:* 250.000 po (*psiónica épica V*), 360.000 po (*psiónica épica VI*), 490.000 po (*psiónica épica VII*), 640.000 po (*psiónica épica VIII*), 810.000 po (*psiónica épica IX*).

Hechicería épica: igual que el *anillo de hechicería*, este anillo especial viene en una gran variedad de tipos que sólo son útiles para los lanzadores arcanos. Los conjuros arcanos por día de un determinado nivel del portador se duplican. Un *anillo de hechicería épico* V duplica los conjuros de 5.º nivel, un *anillo de hechicería épico* VI duplica los conjuros de 6.º nivel, un *anillo de hechicería épico* VII duplica los conjuros de 7.º nivel, un *anillo de hechicería épico* VIII duplica los conjuros de 8.º nivel, y un *anillo de hechicería épico* IX duplica los conjuros de 9.º nivel. Los conjuros adicionales por puntuaciones altas de característica, especialización en escuela de magia, o cualquier otra fuente, no se duplican.

Nivel del lanzador: 23.º (hechicería épica V), 26.º (hechicería épica VI), 29.º (hechicería épica VII), 32.º (hechicería épica VIII), 35.º (hechicería épica IX); *Prerrequisitos*: Fabricar objeto universal, Fabricar objeto universal épico, deseo; *Precio de mercado*: 250.000 po (hechicería épica V), 360.000 po (hechicería épica VI), 490.000 po (hechicería épica VII), 640.000 po (hechicería épica VIII), 810.000 po (hechicería épica IX).



Anillo de Inmunidad elemental universal

Inmunidad elemental universal: este anillo parece estar labrado por cuatro trozos de elementos puros: ácido, fuego, frío, electricidad. La piedra colocada en la banda emite un murmullo parecido a un trueno distante una vez al día. Cuando se lleva puesto, funciona como un *anillo de inmunidad elemental* para todos los tipos de energía – fuego, frío, ácido, electricidad y sonido. El portador no recibe daño de ninguno de esos tipos de energía.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Forjar anillo, Forjar anillo épico, protección contra los elementos; *Precio de mercado*: 2.160.000 po.

Inmunidad elemental: esta banda lisa adamantina proporciona constantemente al portador inmunidad a un solo tipo de energía : fuego, frío, sonido, electricidad o ácido. El portador no recibe daño del tipo de energía especificado.

Nivel del lanzador: 15.º; *Prerrequisito*: Forjar anillo, Forjar anillo épico, protección contra los elementos; *Precio de mercado*: 240.000 po.

Ley adamantina: el portador de este anillo azul y negro está constantemente envuelto en un efecto de *escudo de la ley*. Confiere un nivel negativo a cualquier criatura caótica que se lo ponga. El nivel negativo permanece mientras se lleve puesto el anillo, y desaparece cuando se quita el anillo. Este nivel negativo nunca resulta en una pérdida actual de nivel, pero no puede ser evitado de ninguna manera (incluido el conjuro *restauración*) mientras se lleva puesto el anillo.

Nivel del lanzador: 15.º; *Prerrequisito*: Forjar anillo, Forjar anillo épico, *escudo de la ley*, el creador debe ser legal; *Precio de mercado*: 250.000 po.

Mal inefable: el portador de este anillo carmesí está constantemente envuelto en un efecto de *aura sacrílega*. Confiere un nivel negativo a cualquier criatura buena que se lo ponga. El nivel negativo permanece mientras se lleve puesto el anillo, y desaparece cuando se quita el anillo. Este nivel negativo nunca resulta en una pérdida actual de nivel, pero no puede ser evitado de ninguna manera (incluido el conjuro *restauración*) mientras se lleva puesto el anillo.

Nivel del lanzador: 15.º; *Prerrequisito*: Forjar anillo, Forjar anillo épico, *aura sacrílega*, el creador debe ser maligno; *Precio de mercado*: 250.000 po.

Piel férrea: esta tira lisa de metal negro concede a su portador una resistencia al daño 10/ +5.

Nivel del lanzador: 20.º; Prerrequisito: Forjar anillo, Forjar anillo épico, cuerpo férreo; Precio de mercado: 400.000 po.

Protección épica: este anillo ofrece protección mágica continua en forma de bonificador de desvío +6 a la Clase de Armadura.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Forjar anillo, Forjar anillo épico, *escudo de fe*, el nivel del creador debe ser tres veces el bonificador del anillo; *Precio de mercado*: 720.000 po (+6), 980.000 po (+7), 1.280.000 po (+8), 1.620.000 po (+9), 2.000.000 po (+10).

Reclusión: este anillo cristalino se torna invisible cuando es llevado puesto. A una orden, el portador gana el beneficio del conjuro *recluir* (aunque no cae comatoso como hace habitualmente el conjuro).

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Forjar anillo, Forjar anillo épico, recluir; *Precio de mercado*: 300.000 po.

Resistencia elemental universal mayor: este anillo funciona como un *anillo de resistencia universal mayor* para todos los tipos de energía: fuego, frío, ácido, electricidad y sonido. Cuando el portador vaya a recibir normalmente ese da-

OBJETO MÁGICO NO ÉPICO

Resistencia elemental universal menor: este anillo funciona como un *anillo de resistencia elemental menor* para todos los tipos de energía: fuego, frío, ácido, electricidad y sonido. Cuando el portador vaya a recibir ese daño, sustrae 15 puntos de daño por asalto antes de aplicarlo.

Este es un objeto mágico no épico.

Nivel del lanzador: 15.º; *Prerrequisito*: Forjar anillo, *protección contra los elementos*; *Precio de mercado*: 144.000 po.

ño, sustrae 30 puntos del daño causado por asalto antes de aplicarlo.

Nivel del lanzador: 20.º; Prerrequisito: Forjar anillo, Forjar anillo épico, protección contra los elementos; Precio de mercado: 216.000 po; Coste de creación: 108.000 po + 12.160 PX.

Rompearmas: un *anillo rompearmas* es idéntico a un *anillo de piel férrea*, y posee un poder adicional. Cualquier arma que golpee con éxito al portador, debe hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD 20) o se romperá en pedazos.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Forjar anillo, Forjar anillo épico, *cuerpo férreo, estallar*; *Precio de mercado*: 600.000 po; *Coste de creación*: 300.000 po + 16.000 PX.

CETROS

Igual que sus contrapartidas que no son épicas, los cetros épicos poseen toda la gama de configuraciones mágicas y cualidades.

TABLA 4–19: CETROS ÉPICOS

d%	Cetro	Precio de mercado
01-08	Lanzador de conjuros épico	245.000 po
09-16	Pesadillas	284.000 po
17-24	Esplendor épico	297.000 po
25-31	La senda	306.860 po
32-38	Cancelación épica	330.000 po
39-45	Negación épica	446.000 po
46-51	Asedio	447.745 po
52-57	Fortificación	465.665 po
58-63	Gobierno épico	575.000 po
64-69	Invulnerabilidad	600.000 po
70-75	Paraíso	610.000 po
76-80	Muerte inquieta	625.000 po
81-85	Magia excelente	650.000 po
86	Sierpe (blanca)	1.458.200 po
87	Sierpe (oropel)	1.458.200 po
88-90	Absorción épica	1.500.000 po
91	Sierpe (cobre)	1.562.600 po
92	Sierpe (negro)	1.562.600 po
93	Sierpe (bronce)	1.670.600 po
94	Sierpe (verde)	1.670.600 po
95	Sierpe (azul)	1.782.200 po
96	Sierpe (plata)	1.782.200 po
97	Sierpe (oro)	1.897.400 po
98	Sierpe (roja)	1.897.400 po
99-100	Poder épico	4.293.432 po

Descripciones de cetros épicos

A continuación se describen los cetros épicos estándar.

Absorción épica: como un *cetro de absorción*, este cetro absorbe objetivos simples o conjuros de rayo y aptitudes sortílegas dentro de si mismo, anulando el efecto y almacenando los niveles potenciales de conjuro, hasta que el portador libera la energía en forma de conjuros propios. Los conjuros de cualquier nivel (incluidos aquellos potenciados con metamagia más allá de nivel 9.º) pueden ser absorbidos, aunque no los conjuros épicos. El cetro absorbe hasta un máximo de 150 niveles de conjuros y puede, de ahí en adelante, solamente descargar cualquier potencial restante que pueda tener. El cetro no puede ser recargado.

Nivel del lanzador: 23.º; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, potenciar conjuro, maximizar conjuro, *retorno de conjuros maximizado y potenciado*; *Precio de mercado*: 1.500.000 po.

Asedio: este cetro funciona como una *maza ligera* +3. Además, es útil para asediar fortificaciones. Cuando el portador realiza una carga, el cetro mejora hasta un arma +6. Dos veces al día, el cetro puede crear un ariete que dura 24 asaltos. Este ariete puede golpear una vez por asalto, ocasionando 20 puntos de daño en cada golpe. No se puede utilizar para golpear objetivos individuales, sólo fortificaciones. Puede ser dañado por medios normales (65 pg, CA 22), y *desintegrar* o *disipar magia* lo destruye.

El cetro tiene también los siguientes poderes:

Máquina de asedio: con cada uso de este poder, puede ser generadas una catapulta pesada, dos catapultas ligeras o tres torres de asedio. Este poder puede ser utilizado tres veces al día. Hay munición para 20 disparos en cada máquina creada. Mira la sección de 'Máquinas de asedio', en el Capítulo 5 de la *Guía del* DUNGEON MASTER, para más información.

Transmutar roca en barro: este poder puede ser usado tres veces al día (nivel de lanzador 24.º, salvación CD 27).

Nivel del lanzador: 24.º; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, Fabricar armas y armaduras, *puño cerrado de Bigby, pasamiento, vínculo telepático de Rary, transmutar roca en barro*; *Precio de mercado*: 447.745 po; *Coste de creación*: 224.025 po + 14.474 PX.

Cancelación épica: este cetro es similar en apariencia a un *cetro de cancelación*, pero más poderoso. Su toque drena todas las propiedades mágicas de un objeto, incluida la energía mágica de los objetos mágicos épicos (pero no de la mayoría de los artefactos). El objeto tocado tiene un tiro de salvación de Voluntad (CD 26). Si una criatura esta sujetando el objeto mágico en ese momento, el objeto puede utilizar el bonificador de Voluntad de la criatura en lugar del suyo. En estos casos, el contacto se establece realizando un tiro de ataque de toque cuerpo a cuerpo. Cuando haya drenado tres objetos, el cetro se vuelve quebradizo e inútil. Los objetos drenados sólo pueden ser restaurados con *deseo, milagro*, o conjuros épicos especialmente diseñados para restaurar el poder perdido. Un *cetro de cancelación épica* puede neutralizar una *esfera de aniquilación* sin ser él mismo cancelado.

Nivel del lanzador: 25.º; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, *disipar magia*; *Precio de mercado*: 330.000 po.

Esplendor épico: este cetro otorga al portador un bonificador de mejora al Carisma de +8 mientras lleve o sujete el cetro. Tres veces al día, el cetro crea y viste al portador con los tejidos más delicados, pieles y joyería. Los atuendos creados por el cetro permanecen en existencia hasta 24 horas. El valor de las ropas abarca desde 70.000 po a 100.000 po (1d4 + 6 × 10.000 po), 10.000 po por los tejidos, 50.000 po por las pieles, y el resto por los adornos de joyería (máximo de 40 gemas, valor máximo de cada una 1.000 po).

Además, el cetro puede crear una vez a la semana una mansión palaciega de cualquier forma que el usuario desee. La mansión es espléndida y suntuosa, capaz de acomodar hasta 250 personas, alojándolas en habitaciones privadas y sirviéndoles refinados banquetes. La mansión dura tres días, después de lo cual, todo lo que estaba originariamente en ella (incluidos los objetos sacados de la mansión), desaparece.

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, *fabricación, magnífica mansión de Mordenkainen*; *Precio de mercado*: 297.400 po; Coste de creación: 191.200 po + 12.124 PX.

Fortificación: este cetro funciona como una *maza ligera* +3. Además, es útil para la construcción y defensa de fortificaciones. Cuandoquiera que el portador se este beneficiando de cobertura, el cetro la mejora hasta nueve décimas partes (bonificador de cobertura +10 a la CA y bonificador a Reflejos +4; fallar en el tiro de salvación ocasiona la mitad de daño y tener éxito no ocasiona daño alguno). Tres veces al día el cetro puede crear agua y comida, como el conjuro de clérigo, para veinticuatro personas.

El cetro tiene también los siguientes poderes:

Fortificar: cuatro veces al día puede ser creado un muro de piedra de 12" de grosor, 10' de alto y 30' de largo. Este muro posee un parapeto y almenas en su parte superior (alternativamente, el poder puede ser utilizado para reparar un muro existente que se encuentre roto). La brecha que va a ser reparada no puede ser mayor de 300' cuadrados de área). Además, una vez por día, puede ser creada una gran puerta de hierro y ubicarla en uno de los muros recién creados. Esta puerta, de 4" de grosor, puede ser una puerta de doble hoja, un puente levadizo, o un rastrillo, según elija el portador.

Máquina de asedio: con cada uso de este poder, puede ser generada una catapulta pesada, dos catapultas ligeras o tres torres de asedio. Este poder puede ser utilizado tres veces al día. Hay munición para 20 disparos en cada máquina creada. Mira la sección de 'Máquinas de asedio', en el Capítulo 5 de la *Guía del* DUNGEON MASTER, para más información.

Nivel del lanzador: 24.°; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, Fabricar armas y armaduras, *mano interpuesta de Bigby, crear comida y agua, creación mayor, muro de hierro, muro de piedra*; *Precio de mercado*: 465.665 po; *Coste de creación*: 231.985 po + 14.634 PX.

Invulnerabilidad: cuando es sostenido, este robusto cetro adamantino otorga al portador los siguientes poderes:

- Bonificador de armadura natural +5.
- Bonificador de resistencia a los tiros de salvación +5.
- Reducción de daño 50/+3.
- Inmunidad a los impactos críticos.
- Resistencia a conjuros 32.

Nivel del lanzador: 20.°; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, *cuerpo férreo, resistencia, resistencia a conjuros*; *Precio de mercado*: 600.000 po.

La senda: este cetro parece una cachiporra de roble oscuro y pulido. Sirve de gran ayuda para la exploración y el viaje. Otorga a su portador un bonificador de mejora +30 a las pruebas de Supervivencia para rastrear y a las pruebas de Intuir la dirección. El mango es hueco, funcionando como un telescopio. Cuando el portador mira a través del cetro, los límites de su visión normal se triplican (y las distancias de avistamiento para encuentros se triplican también; ver la Tabla 3-1 en la *Guía del* DUNGEON MASTER). Además, el mango telescópico permite al portador ver a través de las cosas como si estuviese afectado por un conjuro de *visión verdadera*.

El cetro también posee los siguientes poderes:

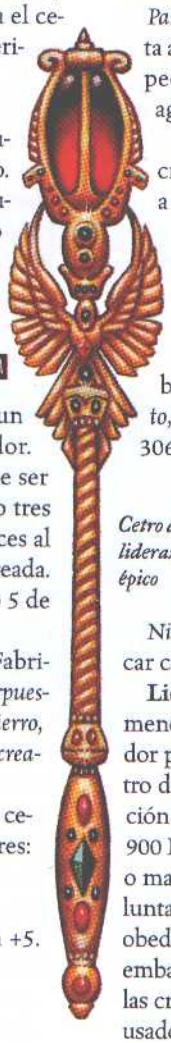
Mapa: tres veces al día, una sección del mango se desenrolla como un pergamino de un tubo, revelando un mapa del área circundante, centrada en la ubicación del cetro. El área mostrada en el mapa cubre un área tan pequeña como 50' de radio y tan grande como 24 millas de radio, aumentando o disminuyendo con un conjunto de palabras de mando. El mapa revela la topografía natural y todos los tipos de estructura (incluidas las ocultas), pero no muestra la localización de criaturas.

Paso: tres veces al día, este poder permite al portador y hasta a cinco objetivos más en un radio de 20', moverse sin impedimentos a través de vegetación natural o cuerpos de agua (como el conjuro *libertad de movimiento*).

Puente: una vez por día, este poder permite al usuario crear una calzada de piedra, de 5' de ancho y 40' de largo, a través de abismos y cañones.

Pasar sin dejar rastro: una vez al día, este poder pude ser usado sobre el portador y otros veinte más, durante 21 minutos. Por lo demás, es igual que el conjuro del mismo nombre (nivel de lanzador 24.°).

Nivel del lanzador: 21.°; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, *encontrar la senda, libertad de movimiento, pasar sin dejar rastro, muro de piedra*; *Precio de mercado*: 306.870 po.



Cetro de liderazgo épico

Lanzador de conjuros épico: este magnífico cetro adamantino concede a su portador un bonificador introspectivo de +10 a las pruebas de Conocimiento de conjuros realizadas para lanzar conjuros épicos mientras lleve o porte el cetro.

Nivel del lanzador: 21.°; Prerrequisito: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico; *Precio de mercado*: 245.400 po.

Liderazgo épico: este cetro parece un cetro Real que vale al menos 25.000 po sólo en materiales y mano de obra. El portador puede ordenar la obediencia y lealtad de las criaturas dentro de un alcance de 360' cuando activa el dispositivo (una acción estándar). Pueden ser gobernadas criaturas por un total de 900 DG, pero las criaturas con puntuaciones de Inteligencia 17 o mayores, tiene derecho a realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 29) para negar el efecto. Las criaturas gobernadas obedecen al portador como si fuese el soberano absoluto. Sin embargo, si el portador da una orden contraria a la naturaleza de las criaturas gobernadas, la magia se rompe. El cetro puede ser usado durante un total de 1.500 minutos antes de que se convierta en polvo. La duración no necesita ser continua.

Nivel del lanzador: 25.°; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, Intensificar conjuro mejorado, Intensificar conjuro, *hechizar a las masas*; *Precio de mercado*: 575.000 po; Coste de creación: 300.000 po + 15.500 PX.

Magia excelente: este cetro tiene una pieza adamantina y brillante en el extremo principal. Una vez por día, cuando esté lanzando un conjuro épico que tiene el componente de puntos de experiencia, el cetro aporta hasta 2.000 PX, no el lanzador. Si se necesitan más PX para lanzar el conjuro, el lanzador los proporciona.

Como uso especial de este cetro, el lanzador puede sustituir el poder inherente en el cetro por el coste de puntos de experiencia del desarrollo de un conjuro épico. Hacer esto, drena todo el poder del cetro, dejándolo inútil.

Nivel del lanzador: 21.°; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico; *Precio de mercado*: 650.000 po; Coste de creación: 325.000 po + 26.000 PX.

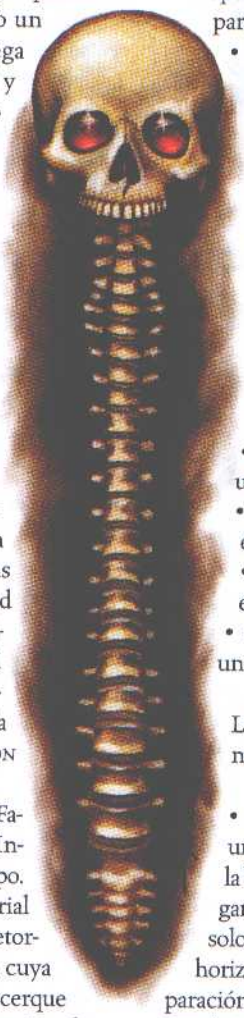
Muerte inquieta: el portador de este cetro puede reprender o controlar muertos vivientes como si fuese cuatro niveles mayor, (el cetro no otorga la aptitud de reprender o controlar muertos vivientes si no se posee). Además, el portador puede utilizar una palabra de mando para lanzar *reanimar a los muertos*. Cualquier esqueleto o zombi animado por el poder del cetro está automáticamente controlado por el mismo, hasta su límite máximo de 42 DG, y seguirá las ordenes del portador del cetro. Estos muertos vivientes no cuentan para el límite de muertos vivientes totales que puede controlar el portador del cetro.

Finalmente, el portador puede utilizar una segunda palabra de mando para lanzar *rematar a los vivos* (intensificado hasta 10.º nivel; CD 25).

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, *reanimar a los muertos, controlar muertos vivientes, rematar a los vivos*; *Precio de mercado*: 625.000 po.

Negación épica: este cetro niega un conjuro o una función sortílega, o funciones de objetos mágicos, incluidos objetos mágicos épicos (pero no artefactos). El portador apunta el cetro hacia el objeto mágico, y surge un rayo gris pálido para tocar el dispositivo objetivo, atacando como un rayo (un ataque de toque a distancia). El rayo niega cualquier función activa actualmente del objeto y tiene un 75% de negar cualquier otro conjuro o función sortílega de ese dispositivo, sin importar el nivel o poder de la función, durante 2d4 asaltos. Para negar efectos instantáneos, el portador necesita tener preparada una acción. El dispositivo objetivo no tiene tiro de salvación o medios para resistir este efecto. El cetro puede funcionar tres veces al día.

Nivel del lanzador: 24.º; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, *disipar magia, deseo limitado o milagro*; *Precio de mercado*: 446.000 po.



Cetro de muerte inquieta

Paraíso: este objeto crea un espacio no-dimensional, similar al efecto de un *cetro de seguridad*. Sin embargo, el poseedor del cetro y hasta 999 criaturas más pueden permanecer en completa seguridad hasta un total de 1.000 días, divididos entre el número de criaturas afectadas. La curación natural tiene lugar a un ritmo cinco veces superior al normal. El cetro funciona igual que su contrapartida no épica en todo lo demás (ver la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Nivel del lanzador: 24.º; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, Intensificar conjuro mejorado, Intensificar conjuro, *umbral*; *Precio de mercado*: 610.000 po.

Pesadillas: este cetro esta construido de un material negro como el ébano y tiene una forma horrible y retorcida con una horripilante cabeza similar a un cráneo, cuya contemplación es perturbadora. Cualquiera que se acerque a menos de 20' del portador siente una profunda sensación de malestar. Cada persona afectada de esta manera debe realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 17) o sufrir los efectos del conjuro *pesadilla* la próxima vez que duerma. El portador es inmune a este efecto. Tres veces al día, el portador puede pronunciar una palabra de mando que ocasiona que el cetro emita un grito horrible e inhumano. Hasta veinte de las criaturas más cercanas dentro de un radio de 30' que escuchen este terrible gemido creerán que su peor pesadilla se ha hecho realidad y sufrirán los efectos del conjuro *lamento de la banshee* (CD 23).

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, *pesadilla, lamento de la banshee*; *Precio de mercado*: 284.000 po.

Poder épico: este cetro es similar al *cetro de poder señorial* aunque es bastante más potente. Es mayor que su contrapartida normal, y está construido de adamantita en lugar de metal. Tiene seis botones, varias funciones sortílegas, y varios usos mundanos, y puede ser utilizado como arma mágica de varios tipos.

Las siguientes funciones sortílegas del cetro se pueden usar una vez al día.

- *Dominar persona:* el enemigo tocado es objeto del conjuro *dominar persona* si el portador da la orden (Salvación Voluntad CD 24). El portador debe elegir cuándo utiliza este poder y después tener éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo para activar el poder. Si el ataque falla, el efecto se pierde.
- *Aturdir:* a una orden, todos los enemigos que vean el cetro están aturdidos, como el conjuro *palabra de poder aturdidor* (alcance máximo 10', salvación Voluntad CD 24). Invocar este poder es una acción estándar.
- *Daño:* a una orden, el cetro ocasiona 10d8 puntos de daño a un oponente, en un ataque de toque con éxito, y cura al portador una cantidad igual de daño (salvación Voluntad CD 26). El portador debe elegir este poder antes de atacar, como con *dominar persona*.

Los siguientes usos como arma del cetro no tienen límites en su utilización.

- En su forma normal, el cetro puede ser usado como una *maza pesada* +6.
- Cuando el botón 1 es pulsado, el cetro se convierte en una *espada larga de explosión ardiente* +3.
- Cuando el botón 2 es pulsado, el cetro se convierte en un *hacha de batalla* +8.
- Cuando el botón 3 es pulsado, el cetro se convierte en una *lanza corta* +10 o una *lanza larga* +10.

Los siguientes usos mundanos del cetro tampoco tienen límites en su uso.

- Pértiga/escalera de trepar: cuando el botón 4 es pulsado, un pincho que se puede anclar en granito es expulsado de la bola, mientras que en el otro extremo surgen tres afilados garfios. El cetro se alarga a cualquier sitio entre 5 y 150' en un solo asalto, deteniéndose cuando se pulsa el botón 4. Barras horizontales de 3" de largo surgen de los laterales, con 1' de separación, de manera escalonada. El cetro es sujeto firmemente por el pincho y los tres garfios y puede soportar hasta 10.000 lb.. El portador puede retraer el cetro pulsando el botón 5.
- La función escalera puede ser utilizada para forzar puertas abiertas. El portador coloca la base del cetro a 30' o menos

del portal que va a ser forzado y en línea con dicho portal, entonces pulsa el botón 4. La fuerza ejercida tiene un bonificador de Fuerza de +24.

- Cuando el botón 6 es pulsado, el cetro indica el norte magnético y proporciona a su portador conocimiento sobre su profundidad aproximada bajo la superficie o su altitud sobre ella.



Cetro de pesadillas

Nivel del lanzador: 30.°; *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *curar heridas críticas, infligir heridas críticas, fuerza de toro, bola de fuego, dominar persona, palabra de poder aturdidor*; *Precio de mercado*: 4.293.432 po; *Coste de creación*: 2.151.372 po + 52.841 PX.

Sierpe: cualquiera de los cetros de este tipo funciona como un *bastón* +5. Al lanzar el cetro al suelo (una acción estándar) y pronunciar una palabra de mando, el cetro crece y se convierte en un tipo de dragón específico (dependiendo del tipo específico de cetro) al final del asalto.

El dragón creado es una sierpe (ver el *Manual de Monstruos* para más detalles) y obedece las órdenes del dueño. El dragón retorna a la forma de cetro (una acción de asalto completo) cuando lo desee el portador, o cuando quiera que se mueva a mas de 500' del portador. Si muere la forma de dragón, retorna a la forma de cetro y no puede volver a ser activada hasta dentro de tres días. Un *cetro sierpe* sólo funciona si el poseedor es del mismo alineamiento que el tipo de dragón.

Nivel del lanzador: 34.° (blanco u oropel), 35.° (negro o cobre), 36.° (verde o bronce), 37.° (azul o plata), 28.° (rojo o dorado); *Prerrequisito*: Fabricar cetro, Fabricar cetro épico, Fabricar armas y armaduras mágica, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, Intensificar conjuro mejorado, Intensificar *polimorfar a otro* mejorado, el creador debe ser del mismo alineamiento que el tipo de dragón; *Precio de mercado*: 1.458.200 po (oropel o blanco), 1.562.000 po (negro o cobre), 1.670.600 po (bronce o verde), 1.782.200 po (azul o plata), 1.897.400 po (rojo o dorado); Coste de creación: 729.400 po + 24.576 PX (oropel o blanco), 781.600 po + 25.620 PX (negro o cobre), 835.600 po + 26.700 PX (bronce o verde), 891.400 po + 27.816 PX (azul o plata), 949.000 po + 28.968 PX (rojo o dorado).

PERGAMINOS

Para generar un pergamino épico al azar, primero tira en la Tabla 4-20 para determinar si el conjuro es arcano o si es divino. Un pergamino épico contiene 1d8 conjuros. Por cada conjuro tira en la Tabla 4–21 para determinar su nivel y luego en la sección adecuada de la Tabla 4–22 para determinar el nivel actual del conjuro y los ajustes totales de metamagia. Para determinar los ajustes específicos de metamagia, tira en la sección apropiada de la Tabla 4–23. Para determinar el conjuro, utiliza la sección adecuada de la Tabla 8–24 o la Tabla 8–25, que se encuentran en el Capítulo 8 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.

TABLA 4–20: TIPOS DE PERGAMINO

d%	Tipo
01-70	Arcano
71-100	Divino

TABLA 4–21: NIVELES DE CONJUROS DE PERGAMINOS ÉPICOS

d%	Nivel conjuro	Nivel lanzador	Precio mercado [1]	Coste PX
01-26	10.°	21.°	5.250 po	1.210 PX
27-46	11.°	22.°	6.050 po	1.242 PX
47-61	12.°	23.°	6.900 po	1.276 PX
62-71	13.°	24.°	7.800 po	1.312 PX
72-79	14.°	25.°	8.750 po	1.350 PX
80-85	15.°	26.°	9.750 po	1.390 PX
86-90	16.°	27.°	10.800 po	1.432 PX
91-94	17.°	28.°	11.900 po	1.476 PX
95-97	18.°	29.°	13.050 po	1.522 PX
98-99	19.°	30.°	14.250 po	1.570 PX
100	Tira otra vez y añádele +10 [2]	Nivel conjuro +11	varios	varios

[1] El precio de mercado no incluye el precio de los componentes materiales o el coste de PX del conjuro.

[2] Este resultado es acumulativo si se obtiene varias veces.

TABLA 4–22: NIVEL ACTUAL DE CONJURO

Conjuro de 10.° nivel

d%	Nivel de conjuro y ajuste de nivel metamágico
01-03	Conjuro de 1.er nivel más metamagia (9)
04-08	Conjuro de 2.° nivel más metamagia (8)
09-15	Conjuro de 3.er nivel más metamagia (7)
16-24	Conjuro de 4.° nivel más metamagia (6)
25-35	Conjuro de 5.° nivel más metamagia (5)
36-48	Conjuro de 6.° nivel más metamagia (4)
49-63	Conjuro de 7.° nivel más metamagia (3)
64-80	Conjuro de 8.° nivel más metamagia (2)
81-99	Conjuro de 9.° nivel más metamagia (1)
100	A elección del DM

Conjuro de 11.° nivel

d%	Nivel de conjuro y ajuste de nivel metamágico
01-03	Conjuro de 1.er nivel más metamagia (10)
04-08	Conjuro de 2.° nivel más metamagia (9)
09-15	Conjuro de 3.er nivel más metamagia (8)
16-24	Conjuro de 4.° nivel más metamagia (7)
25-35	Conjuro de 5.° nivel más metamagia (6)
36-48	Conjuro de 6.° nivel más metamagia (5)
49-63	Conjuro de 7.° nivel más metamagia (4)
64-80	Conjuro de 8.° nivel más metamagia (3)
81-99	Conjuro de 9.° nivel más metamagia (2)
100	A elección del DM

Conjuro de 12.° nivel

d%	Nivel de conjuro y ajuste de nivel metamágico
01-05	Conjuro de 2.° nivel más metamagia (10)
06-12	Conjuro de 3.er nivel más metamagia (9)
13-21	Conjuro de 4.° nivel más metamagia (8)
22-32	Conjuro de 5.° nivel más metamagia (7)
33-45	Conjuro de 6.° nivel más metamagia (6)
46-60	Conjuro de 7.° nivel más metamagia (5)
61-67	Conjuro de 8.° nivel más metamagia (4)
78-99	Conjuro de 9.° nivel más metamagia (3)
100	A elección del DM

Conjuro de 13.º nivel

d%	Nivel de conjuro y ajuste de nivel metamágico
01-08	Conjuro de 3.er nivel más metamagia (10)
09-18	Conjuro de 4.º nivel más metamagia (9)
19-30	Conjuro de 5.º nivel más metamagia (8)
31-44	Conjuro de 6.º nivel más metamagia (7)
45-60	Conjuro de 7.º nivel más metamagia (6)
61-78	Conjuro de 8.º nivel más metamagia (5)
79-99	Conjuro de 9.º nivel más metamagia (4)
100	A elección del DM

Conjuro de 14.º nivel

d%	Nivel de conjuro y ajuste de nivel metamágico
01-11	conjuro de 4.º nivel más metamagia (10)
12-24	conjuro de 5.º nivel más metamagia (9)
25-39	conjuro de 6.º nivel más metamagia (8)
40-56	conjuro de 7.º nivel más metamagia (7)
57-75	conjuro de 8.º nivel más metamagia (6)
76-99	Conjuro de 9.º nivel más metamagia (5)
100	A elección del DM

Conjuro de 15.º nivel

d%	Nivel de conjuro y ajuste de nivel metamágico
01-15	Conjuro de 5.º nivel más metamagia (10)
16-33	Conjuro de 6.º nivel más metamagia (9)
34-53	Conjuro de 7.º nivel más metamagia (8)
54-75	Conjuro de 8.º nivel más metamagia (7)
76-99	Conjuro de 9.º nivel más metamagia (6)
100	A elección del DM

Conjuro de 16.º nivel

d%	Nivel de conjuro y ajuste de nivel metamágico
01-18	Conjuro de 6.º nivel más metamagia (10)
19-41	Conjuro de 7.º nivel más metamagia (9)
42-68	Conjuro de 8.º nivel más metamagia (8)
69-99	Conjuro de 9.º nivel más metamagia (7)
100	A elección del DM

Conjuro de 17.º nivel

d%	Nivel de conjuro y ajuste de nivel metamágico
01-25	Conjuro de 7.º nivel más metamagia (10)
26-60	Conjuro de 8.º nivel más metamagia (9)
61-99	Conjuro de 9.º nivel más metamagia (8)
100	A elección del DM

Conjuro de 18.º nivel

d%	Nivel de conjuro y ajuste de nivel metamágico
01-41	Conjuro de 8.º nivel más metamagia (10)
42-99	Conjuro de 9.º nivel más metamagia (9)
100	A elección del DM

Conjuro de 19.º nivel

d%	Nivel de conjuro y ajuste de nivel metamágico
01-99	Conjuro de 9.º nivel más metamagia (10)
100	A elección del DM

TABLA 4–23: AJUSTE DE NIVEL METAMÁGICO A CONJUROS

Metamagia (1)

d%	Efecto metamágico
01-10	Ampliar conjuro
11-40	Prolongar conjuro
41-80	Intensificar conjuro
81-100	Conjurar en silencio

Metamagia (2)

d%	Efecto metamágico
01-25	Potenciar conjuro
26-50	Intensificar conjuro (+2 niveles)
51-55	Tira en Metamagia (1) y añade Ampliar conjuro
56-65	Tira en Metamagia (1) y añade Prolongar conjuro
66-90	Tira en Metamagia (1) y añade Intensificar conjuro (+1 nivel)
91-100	Tira en Metamagia (1) y añade Conjurar en silencio

Metamagia (3)

d%	Efecto metamágico
01-25	Intensificar conjuro (+3 niveles)
26-50	Maximizar conjuro
51-65	Tira en Metamagia (1) y añade Potenciar conjuro
66-70	Tira en Metamagia (2) y añade Ampliar conjuro
71-75	Tira en Metamagia (2) y añade Prolongar conjuro
76-95	Tira en Metamagia (2) y añade Intensificar conjuro (+1 nivel)
96-100	Tira en Metamagia (2) y añade Conjurar en silencio

Metamagia (4)

d%	Efecto metamágico
01-15	Mejorar conjuro
16-40	Intensificar conjuro (+4 niveles)
41-55	Apresurar conjuro
56-65	Tira en Metamagia (1) y añade Maximizar conjuro
66-75	Tira en Metamagia (2) y añade Potenciar conjuro
76-80	Tira en Metamagia (3) y añade Ampliar conjuro
81-85	Tira en Metamagia (3) y añade Prolongar conjuro
86-95	Tira en Metamagia (3) y añade Intensificar conjuro (+1 nivel)
96-100	Tira en Metamagia (3) y añade Conjurar en silencio

Metamagia (5)

d%	Efecto metamágico
01-30	Intensificar conjuro (+ 5 niveles)
31-40	Tira en Metamagia (1) y añade Mejorar conjuro
41-55	Tira en Metamagia (1) y añade Apresurar conjuro
56-65	Tira en Metamagia (2) y añade Maximizar conjuro
66-75	Tira en Metamagia (3) y añade Potenciar conjuro
76-80	Tira en Metamagia (4) y añade Ampliar conjuro
81-85	Tira en Metamagia (4) y añade Prolongar conjuro
86-95	Tira en Metamagia (4) y añade Intensificar conjuro (+1 nivel)
96-100	Tira en Metamagia (4) y añade Conjurar en silencio

Metamagia (6)

d%	Efecto metamágico
01-30	Intensificar conjuro (+ 6 niveles)
31-40	Tira en Metamagia (2) y añade Mejorar conjuro
41-55	Tira en Metamagia (2) y añade Apresurar conjuro
56-65	Tira en Metamagia (3) y añade Maximizar conjuro
66-75	Tira en Metamagia (4) y añade Potenciar conjuro
76-80	Tira en Metamagia (5) y añade Ampliar conjuro
81-85	Tira en Metamagia (5) y añade Prolongar conjuro
86-95	Tira en Metamagia (5) y añade Intensificar conjuro (+1 nivel)
96-100	Tira en Metamagia (5) y añade Conjurar en silencio

Metamagia (7)

d%	Efecto metamágico
01-25	Intensificar conjuro (+7 niveles)
26-45	Aumentar conjuro
46-55	Tira en Metamagia (3) y añade Mejorar conjuro
56-65	Tira en Metamagia (3) y añade Apresurar conjuro
66-75	Tira en Metamagia (4) y añade Maximizar conjuro
76-80	Tira en Metamagia (5) y añade Potenciar conjuro
81-85	Tira en Metamagia (6) y añade Ampliar conjuro
86-90	Tira en Metamagia (6) y añade Prolongar conjuro
91-95	Tira en Metamagia (6) y añade Intensificar conjuro (+1 nivel)
96-100	Tira en Metamagia (6) y añade Conjurar en silencio

Metamagia (8)

d%	Efecto metamágico
01-30	Intensificar conjuro (+8 niveles)
31-45	Tira en Metamagia (1) y añade Aumentar conjuro
46-55	Tira en Metamagia (4) y añade Mejorar conjuro
56-65	Tira en Metamagia (4) y añade Apresurar conjuro
66-75	Tira en Metamagia (5) y añade Maximizar conjuro
76-80	Tira en Metamagia (6) y añade Potenciar conjuro
81-85	Tira en Metamagia (7) y añade Ampliar conjuro
86-90	Tira en Metamagia (7) y añade Prolongar conjuro
91-95	Tira en Metamagia (7) y añade Intensificar conjuro (+1 nivel)
96-100	Tira en Metamagia (7) y añade Conjurar en silencio

Metamagia (9)

d%	Efecto metamágico
01-30	Intensificar conjuro (+9 niveles)
31-45	Tira en Metamagia (2) y añade Aumentar conjuro
46-55	Tira en Metamagia (5) y añade Mejorar conjuro
56-65	Tira en Metamagia (5) y añade Apresurar conjuro
66-75	Tira en Metamagia (6) y añade Maximizar conjuro
76-80	Tira en Metamagia (7) y añade Potenciar conjuro
81-85	Tira en Metamagia (8) y añade Ampliar conjuro
86-90	Tira en Metamagia (8) y añade Prolongar conjuro
91-95	Tira en Metamagia (8) y añade Intensificar conjuro (+1 nivel)
96-100	Tira en Metamagia (8) y añade Conjurar en silencio

Metamagia (10)

d%	Efecto metamágico
01-30	Intensificar conjuro (+10 niveles)
31-45	Tira en Metamagia (3) y añade Aumentar conjuro
46-55	Tira en Metamagia (5) y añade Mejorar conjuro
56-65	Tira en Metamagia (6) y añade Apresurar conjuro
66-75	Tira en Metamagia (7) y añade Maximizar conjuro
76-80	Tira en Metamagia (8) y añade Potenciar conjuro
81-85	Tira en Metamagia (9) y añade Ampliar conjuro
86-90	Tira en Metamagia (9) y añade Prolongar conjuro
91-95	Tira en Metamagia (9) y añade Intensificar conjuro (+1 nivel)
96-100	Tira en Metamagia (9) y añade Conjurar en silencio

BASTONES

No hay varitas épicas; los bastones son los objetos para almacenar conjuros preferidos por los lanzadores épicos. Los bastones poseen 50 cargas cuando son creados y no se pueden recargar.

Descripciones de bastones épicos

DM

Los bastones épicos normales son descritos a continuación.

Cortina de fuego veloz: cualquiera de los dos poderes del bastón puede ser activado como una acción gratis (aunque el bastón sólo puede ser activado una vez por asalto).

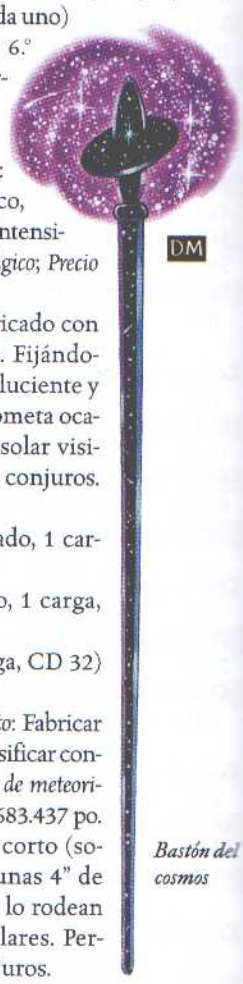
TABLA 4–24: BASTONES ÉPICOS

d%	Bastón	Precio mercado
01-09	Esferas	228.375 po
10-18	Fuerza poderosa	265.000 po
19-27	Muros	275.625 po
28-36	Invierno	292.500 po
37-45	Prisma	326.812 po
46-54	Cortina de fuego veloz	417.750 po
55-63	Fuerza de los planos	460.000 po
64-71	Dominación	464.400 po
72-79	Poder abrasador	500.000 po
80-87	Furia de la naturaleza	500.000 po
88-95	Hierofantes	501.187 po
96-98	Cosmos	683.487 po
99-100	Nigromancia	1.505.312 po

- *Proyectil mágico* (aumentado, apresurado, 1 carga, 5 proyectiles que ocasionan 10 puntos de daño cada uno)
- *Bola de fuego* (intensificado hasta 6.° nivel, mejorado, apresurado, 1 carga, 20d6 de daño, CD 19)

Nivel del lanzador: 25.°; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, Mejorar conjuro, Aumentar conjuro, Intensificar conjuro, *bola de fuego, proyectil mágico*; *Precio de mercado*: 417.750 po.

Cosmos: este bastón liso esta fabricado con una piedra negra como el azabache. Fijándonos en su superficie, nos revela un reluciente y brillante campo de estrellas con el cometa ocasional, la nebulosa o una llamarada solar visible. Permite el uso de los siguientes conjuros.



DM

Bastón del cosmos

- *Relámpago zigzagueante* (intensificado, 1 carga, CD 29)
- *Tromba de meteoritos* (intensificado, 1 carga, CD 34)
- *Explosión solar* (intensificado, 1 carga, CD 32)

Nivel del lanzador: 27.°; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, intensificar conjuro, *relámpago zigzagueante, tromba de meteoritos, explosión solar*; *Precio de mercado*: 683.437 po.

Dominación: este bastón es corto (sobre unos 4' de largo) y grueso (unas 4" de diámetro) con tiras de metal que lo rodean como cadenas a intervalos regulares. Permite el uso de los siguientes conjuros.



Bastón de dominación

- *Dominar monstruo* (1 carga, CD 33)
- *Exigencia* (1 carga, CD 32)
- *Hechizar a las masas* (1 carga, CD 32)
- *Geas* (1 carga, CD 33)

Nivel del lanzador: 21.°; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, Intensificar conjuro, *exigencia, dominar monstruo, geas, hechizar a las masas*; *Precio de mercado*: 464.400 po.

Esferas: este bastón de madera está chapado en hierro y tiene una esfera de 5" de diámetro

adornando su punta. Permite el uso de los siguientes poderes.

- *Esfera congelante de Otiluke* (1 carga, CD 19)
- *Esfera elástica de Otiluke* (1 carga, CD 16)
- *Esfera telequinética de Otiluke* (1 carga, CD 22)

DM

Nivel del lanzador: 21.°; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, *esfera congelante de Otiluke, esfera elástica de Otiluke, esfera telequinética de Otiluke*; *Precio de mercado*: 683.437 po.

Fuerza de los planos: el portador de este poderoso bastón es inmune a los efectos de cualquier rasgo de alineamiento planario, así como a los rasgos de predominio positivo y negativo (como se describe en el *Manual de los Planos*). También permite el uso de los siguientes poderes.

- *Aliado mayor de los planos* (1 carga)
- *Ligadura mayor de los planos* (1 carga)
- *Umbral* (1 carga)

Cuando utilices el poder de *aliado mayor de los planos*, debes todavía pactar con la criatura convocada.

Bastón de esferas

Además de los otros poderes, el *bastón de fuerza de los planos* es un *bastón +5 azote de ajenos* (tira 1d4 para determinar contra qué alineamiento de ajenos funciona el poder de azote del bastón: 1= caótico, 2= maligno, 3= bueno, 4= legal). Después que se hayan gastado todas las cargas del *bastón de fuerza de los planos*, permanece como un *bastón +5* sin capacidades especiales.

Nivel del lanzador: 21.°; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, *umbral, aliado mayor de los planos, ligadura mayor de los planos, protección contra los elementos*; *Precio de mercado*: 460.000 po.

Fuerza poderosa: este bastón chapado en platino tiene tres poderes.

- *Escudo* (apresurado, 1 carga, puede ser activado una vez por asalto)
- *Jaula de fuerza* (1 carga)
- *Mano aplastante de Bigby* (1 carga)

Nivel del lanzador: 27.°; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, *mano aplastante de Bigby, jaula de fuerza, escudo*; *Precio de mercado*: 265.000 po.

Furia de la naturaleza: este *bastón +5 azote de aberraciones* esta hecho de una sola pieza nudosa y retorcida de roble, que ha sido golpeada por un rayo. Permite el uso de los siguientes poderes.

DM

- *Terremoto* (1 carga)
- *Torbellino* (intensificado hasta 10.° nivel, 1 carga, CD 25)
- *Tormenta de fuego* (intensificado hasta 10.° nivel, 1 carga, CD 25)

Después de que se hayan gastado todas las cargas de un *bastón de furia de la naturaleza* permanece como un bastón +5 sin capacidades especiales.

Nivel del lanzador: 21.°; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, Intensificar conjuro mejorado, Intensificar conjuro, *terremoto, tormenta de fuego, convocar monstruo I* (o *convocar aliado natural I*), *torbellino*; *Precio de mercado*: 500.000 po.

Invierno: esta pértiga de acero está cubierta permanentemente con una fina capa de escarcha. Tiene una pieza circular de 6" de diámetro en la punta, en la que se puede contemplar siempre una escena de una furiosa tormenta de nieve. El bastón permite los siguientes poderes.

- *Cono de frío* (aumentado, 2 cargas, CD 28)
- *Tormenta de hielo* (aumentado, 2 cargas, CD 26)
- *Esfera congelante de Otiluke* (aumentado, 2 cargas, CD 29)
- *Muro de hielo* (1 carga)

Nivel del lanzador: 24.°; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, Ampliar conjuro, Aumentar conjuro, *cono de frío, tormenta de hielo, esfera congelante de Otiluke, muro de hielo*; *Precio de mercado*: 292.500 po.

Los hierofantes: este bastón de viajero, envejecido por el tiempo y lleno de nudos, esta cincelado con enredaderas y permite el uso de los siguientes conjuros.

- *Marabunta* (prolongado, ampliado, 1 carga, CD 23)
- *Comandar plantas* (prolongado, ampliado, 1 carga, CD 25)
- *Enjambre elemental* (intensificado, 2 cargas, CD 34)
- *Desbrozar* (intensificado, 2 cargas, CD 34)

Bastón de invierno

Nivel del lanzador: 27.°; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, Ampliar conjuro, Prolongar conjuro, Intensificar conjuro, *marabunta, comandar plantas, enjambre elemental, desbrozar*; *Precio de mercado*: 501.187 po.

Muros: este bastón no es redondo, sino más bien un pilar metálico cuadrado de 6' de alto, y 2" en cada lado. Tiene una piedra cuadrada insertada con un diamante claro en la punta. Permite el uso de los siguientes conjuros.

DM

- *Muro de hierro* (1 carga)
- *Muro de piedra* (1 carga)
- *Muro de fuerza* (1 carga)

Nivel del lanzador: 30.°; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, Prolongar conjuro, *muro de fuerza prolongado, muro de hierro, muro de piedra*; *Precio de mercado*: 275.625 po.

Bastón de fuerza de los Planos

Nigromancia: este bastón se asemeja a una serie de dedos fusionados juntos. Permite el uso de los siguientes conjuros.

- *Círculo de muerte* (intensificado, 2 cargas, CD 29)
- *Crear muertos vivientes mayores* (1 carga)
- *Dedo de la muerte* (mejorado intensificado hasta 16.°, 2 cargas, CD 34).
- *Ligadura del alma* (mejorado intensificado hasta 16.°,

CD 34). El alma atrapada a través del conjuro *ligadura del alma*, esta atrapada en el bastón en lugar de una gema. Sólo rompiendo el bastón pueden ser liberadas las almas.

Nivel del lanzador: 27.º; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, Aumentar conjuro, Intensificar conjuro mejorado, Intensificar conjuro, *círculo de muerte, crear muertos vivientes mayores, dedo de la muerte, ligadura del alma*; *Precio de mercado*: 1.505.312 po; *Coste de creación*: 1.290.156 po + 14.303 PX.

Poder abrasador: este *bastón flamígero* +5 otorga a su portador resistencia al fuego 30 cuando lo lleva asido. Además, posee los siguientes poderes.

- *Muro de fuego* (prolongado, 1 carga, CD 18)
- *Bola de fuego de explosión retardada* (intensificado hasta 240 puntos de daño, 2 cargas, CD 22)
- *Tromba de meteoritos* (intensificado a 12.º, 2 cargas, CD 32)
- *Convocar monstruo* IX (prolongado, 2 cargas, elemental anciano de fuego solamente)

DM

Bastón de los hierofantes

Un *bastón de poder abrasador* puede ser roto en un golpe retributivo. La rotura del bastón debe ser a propósito y declarada por el portador. Todas las cargas actuales son instantáneamente liberadas en un globo de 30' de radio. Todos los que se encuentren a menos de 10' del bastón roto reciben tantos puntos de daño como ocho veces el número de cargas en el bastón, aquellos que se encuentren entre 11' y 20' reciben seis veces el número de cargas en puntos de daño, y aquellos que se encuentren entre 21' y 30' reciben cuatro veces el número de cargas en puntos de daño. Un tiro de salvación de Reflejos con éxito (CD 17) reduce el daño recibido a la mitad.

Bastón de muros

El personaje que rompe el bastón tiene un 50% de viajar a otro plano de existencia; si no lo consigue, la explosión liberada de energía de conjuros le destruye.

Después de que todas las cargas del bastón hayan sido usadas, permanece como un bastón +5 sin capacidades especiales, (una vez agotadas las cargas, no puede ser roto en un golpe retributivo).

Nivel del lanzador: 25.º; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, Prolongar conjuro, Intensificar conjuro, Intensificar conjuro mejorado, Aumentar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Evocación), *llama continua, bola de fuego de explosión retardada, tromba de meteoritos, protección contra los elementos, convocar monstruo IX, muro de fuego*; *Precio de mercado*: 500.000 po.

Bastón de nigromancia

Prisma: este bastón tiene 6' de altura, esta hecho de cristal y posee tres caras lisas en lugar de ser cilíndrico. Permite el uso de los siguientes poderes.

- *Esfera prismática* (prolongada, 1 carga, CD 25)
- *Rociada prismática* (prolongada, 1 carga, CD 22)
- *Muro prismático* (prolongado, 1 carga, CD 23)

DM

DM

Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar bastón, Fabricar bastón épico, Prolongar conjuro, *esfera prismática, rociada prismática, muro prismático*; *Precio de mercado*: 326.812 po.

OBJETOS MARAVILLOSOS

Cualquiera puede utilizar un objeto maravilloso a menos que se especifique lo contrario en la descripción del objeto.

Descripciones de objetos maravillosos épicos

Los objetos maravillosos épicos normales son descritos a continuación.

Amuleto de armadura natural épica: este amuleto, construido normalmente de escamas de dragón, endurece el cuerpo y la carne del portador, otorgándole a su CA un bonificador de armadura natural +6 o mayor, dependiendo del tipo de amuleto.

Nivel del lanzador: 27.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *piel robliza*, el nivel del lanzador debe ser tres veces el bonificador del amuleto; *Precio de mercado*: 720.000 po (+6), 980.000 po (+7), 1.280.000 po (+8), 1.620.000 po (+9), 2.000.000 po (+10); *Peso*:—.

Bastón de prisma

Armario del festín: este extraordinario armario tiene la capacidad de producir un delicioso festín hasta para cuarenta comensales, tres veces al día. Simplemente abriendo las puertas del armario, aparecen platos de comida de todos los tipos y sabores de los más frescos. La comida tiene todas las cualidades y beneficios del conjuro *festín de los héroes*.

Nivel del lanzador: 40.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *festín de los héroes*; *Precio de mercado*: 288.000 po; *Peso*:1 lb.

Botas de velocidad: estas botas de cuero de suela blanda otorgan a su portador un bonificador de mejora +6 a Destreza. La velocidad del portador se duplica (esto no se apila con otras mejoras mágicas o sobrenaturales), gana la aptitud de evasión (como el rasgo de clase de pícaro), y la distancia de salto del portador no está limitada por su altura. El portador gana un bonificador de competencia de +20 a las pruebas de Equilibrio, Trepar, Saltar y Piruetas. Tres veces al día, el portador puede pronunciar una palabra de mando para activar el poder *acelerar* de las botas (como el conjuro *acelerar*, dura 20 asaltos).

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *acelerar, salto, gracia felina, retirada expeditiva*; *Precio de mercado*: 256.000 po; *Peso*:1 lb.

Brazales de armadura épica: estos objetos parecen protecciones para el antebrazo o el brazo. Rodean al portador con un campo de fuerza invisible pero tangible, que le otorga un bonificador de armadura +11 o mayor, igual que si estuviese llevando armadura. Ambos brazales deben estar puestos para que el poder mágico sea efectivo.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *armadura de mago*, el nivel de lanzador del creador debe ser el doble del bonificador de los brazales; *Precio de mercado*: 1.210.000 po (+11), 1.440.000 po (+12), 1.690.000 po (+13), 1.960.000 po (+14), 2.250.000 po (+15); *Peso*:1 lb.

Brazales de fuerza implacable: estos brazales adamantinos otorgan un bonificador de mejora +12 a la Fuerza y Constitución del portador. El portador es considerado como si fuese dos categorías de tamaño mayor de lo normal (hasta un máximo de Colosal) a efectos de pruebas enfrentadas relacionadas con el combate que apliquen un modificador basado en el tamaño, como embestida, presa y derribo.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *fuerza de toro, aguante, agrandar*; *Precio de mercado*: 4.384.000 po; *Peso*:1 lb.

Brazales de salud épica: estas cintas de platino para los brazos llevan normalmente la imagen de un dragón o cualquier otra criatura poderosa. Otorgan al portador un bonificador de mejora +8 o mejora la Constitución.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *aguante*; *Precio de mercado*: 640.000 po (+8), 1.000.000 po (+10), 1.440.000 po (+12); *Peso*:1 lb.

Capa de carisma épico: esta ligera y elegante capa tiene unos adornos dorados. Cuando se lleva puesta, otorga un bonificador de mejora +8 o mayor a la puntuación de Carisma del portador.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *hechizar monstruo*; *Precio de mercado*: 640.000 po (+8), 1.000.000 po (+10), 1.440.000 po (+12); *Peso*:1 lb.

Capa de resistencia épica: esta indumentaria ofrece protección mágica en forma de bonificador de resistencia +6 o mayor en todos los tiros de salvación (Reflejos, Voluntad, y Fortaleza).

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *resistencia*, el nivel de lanzador del creador debe ser el triple del bonificador de la capa; *Precio de mercado*: 360.000 po (+6), 490.000 po (+7), 640.000 po (+8), 810.000 po (+9), 1.000.000 po (+10); *Peso*:1 lb.

Cinturón de fuerza épica: este ancho cinturón está construido de piel gruesa y ribeteado con adamantita. El cinturón proporciona un bonificador de mejora +8 o mayor a la puntuación de Fuerza del portador.



Botas de velocidad

Tabla 4–25: objetos maravillosos épicos

d%	Objeto maravilloso	Precio mercado
01-02	*Herraduras del corcel incomparable*	217.000 po
03-04	*Manto de gran sigilo*	242.000 po
05-06	*Botas de velocidad*	256.000 po
07-08	*Armario del festín*	288.000 po
09-10	*Manto de resistencia épica a conjuros*	290.000 po
11-13	*Capa de resistencia épica +6*	360.000 po
14-16	*Llave del umbral*	378.000 po
17-18	*Capa de resistencia épica +7*	490.000 po
19-21	*Cinturón de fuerza épica +8*	640.000 po
22-24	*Brazales de salud épica +8*	640.000 po
25-27	*Capa de Carisma épico +8*	640.000 po
28-30	*Capa de resistencia épica +8*	640.000 po
31-33	*Guantes de Destreza épica +8*	640.000 po
34-36	*Diadema de intelecto épico +8*	640.000 po
37-39	*Presea de Sabiduría épica +8*	640.000 po
40-42	*Amuleto de armadura natural épica +6*	720.000 po
43-45	*Capa de resistencia épica +9*	810.000 po
46-48	*Amuleto de armadura natural épica +7*	980.000 po
49-51	*Cinturón de fuerza épica +10*	1.000.000 po
52-54	*Brazales de salud épica +10*	1.000.000 po
55-57	*Capa de Carisma épico +10*	1.000.000 po
58-59	*Capa de resistencia épica +10*	1.000.000 po
60-62	*Guantes de Destreza épica +10*	1.000.000 po
63-65	*Diadema de intelecto épico +10*	1.000.000 po
66-68	*Presea de Sabiduría épica +10*	1.000.000 po
69-71	*Brazales de armadura épica +11*	1.210.000 po
72-74	*Amuleto de armadura natural épica +8*	1.280.000 po
75-76	*Cinturón de fuerza épica +12*	1.440.000 po
77-78	*Brazales de armadura épica +12*	1.440.000 po
79-80	*Brazales de salud épica +12*	1.440.000 po
81-82	*Capa de Carisma épico +12*	1.440.000 po
83-84	*Guantes de Destreza épica +12*	1.440.000 po
85-86	*Diadema de intelecto épico +12*	1.440.000 po
87-88	*Presea de Sabiduría épica +12*	1.440.000 po
89-90	*Amuleto de armadura natural épica +9*	1.620.000 po
91-92	*Brazales de armadura épica +13*	1.690.000 po
93-94	*Brazales de armadura épica +14*	1.960.000 po
95-96	*Amuleto de armadura natural épica +10*	2.000.000 po
97-98	*Brazales de armadura épica +9*	2.250.000 po
99-100	*Brazales de fuerza implacable*	4.384.000 po

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *fuerza de toro*; *Precio de mercado*: 640.000 po (+8), 1.000.000 po (+10), 1.440.000 po (+12; *Peso*:1 lb.

Diadema de intelecto épico: este aparato es un ligero cordón con un pequeño diamante que descansa sobre la frente del portador. La diadema añade un bonificador de mejora +8 o mayor a la puntuación de Inteligencia del portador.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *comunión, conocimiento de leyendas*; *Precio de mercado*: 640.000 po (+8), 1.000.000 po (+10), 1.440.000 po (+12); *Peso*:—.

Guantes de Destreza épica: estos ajustados y delgados guantes son muy flexibles y permiten manipulaciones delicadas. Otorgan un bonificador de mejora +8 a la destreza del portador.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *gracia felina*; *Precio de mercado*: 640.000 po (+8), 1.000.000 po (+10), 1.440.000 po (+12); *Peso*:—.

Herraduras del corcel incomparable: estas herraduras se adhieren mágicamente a los cascos o pezuñas de cualquier criatura que los tenga. Cualquiera que monte esa criatura obtiene un bonificador de competencia +10 a las pruebas de Montar y se considera que tiene los rangos en la habilidad apropiada de Montar (y por ello, no recibe la penalización de –5 por cabalgar sobre una montura desconocida). Las herraduras otorgan a la criatura (o a su jinete, si es apropiado) los efectos de las dotes Pisotear, Ataque al galope y Carga impetuosa. El portador de las herraduras gana resistencia a conjuros 32 contra efectos de encantamiento. Además, la velocidad en tierra de la criatura que las lleve puestas se duplica.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, habilidad de Montar, *acelerar, resistencia a conjuros*; *Precio de mercado*: 217.000 po ; *Peso*:1 lb cada una.

Llave del umbral: este pequeño tubo tiene una serie de pequeños anillos rotatorios y pequeños botones a lo largo. Cuando es manipulado apropiadamente, se puede usar para armonizar cualquier espacio limitado, como una puerta o una entrada de una cueva, a otro espacio limitado en otro plano de existencia previamente visitado por el portador. Cuando dos espacios limitados están armonizados, aparece un portal en cada localización, y ambos portales se encuentran conectados. Cuando el portador crea un par de portales, también establece la llave necesaria que los viajeros deben tener para acceder al portal. Llaves posibles incluyen nada, una perla, un color de pelo particular, o incluso la *llave del umbral* misma. Hasta sesenta portales diferentes pueden ser armonizados de este manera.

Una vez los sesenta portales hayan sido creados, la llave no puede crear portales adicionales, aunque todavía puede ser necesaria para acceder a algunos o todos los portales. Para cualquier criatura sin la llave apropiada, el portal interdimensional no es visible (aunque *visión verdadera* o magia similar revelan su presencia).

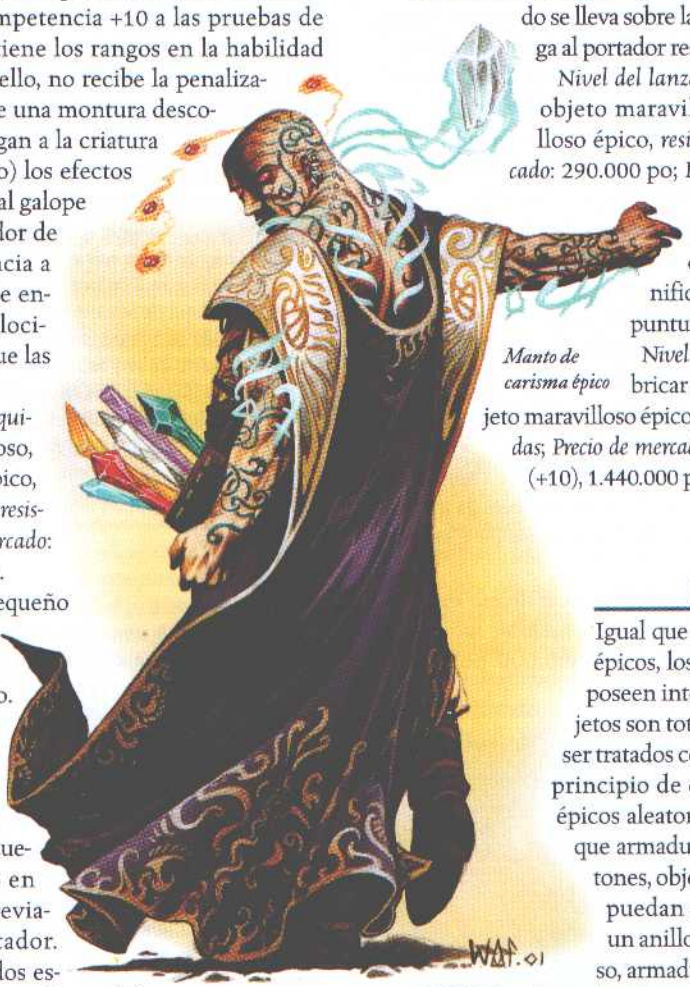
Nivel del lanzador: 21.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *umbral*; *Precio de mercado*: 378.000 po; *Peso*:1 lb.

Manto de gran sigilo: el portador de esta capa gris gana un bonificador +30 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. El contorno del portador es borroso e indistinguible, otorgando la mitad de ocultación (20% de posibilidades de fallar) todo el tiempo (como el conjuro *contorno borroso*). El manto también otorga al portador indetectabilidad (como el conjuro).

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *contorno borroso, invisibilidad, indetectabilidad, silencio*; *Precio de mercado*: 242.000 po; *Peso*:1 lb.

Manto de resistencia épica a conjuros: este adornado atuendo se lleva sobre la ropa normal o armaduras. Otorga al portador resistencia a conjuros 40.

Nivel del lanzador: 29.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *resistencia a conjuros*; *Precio de mercado*: 290.000 po; *Peso*:1 lb.



Manto de carisma épico

Presea de Sabiduría épica: esta larga presea, colocada en una cadena de platino, otorga un bonificador de mejora +8 o mayor a la puntuación de Sabiduría del portador.

Nivel del lanzador: 20.º; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *comunión o conocimiento de leyendas*; *Precio de mercado*: 640.000 po (+8), 1.000.000 po (+10), 1.440.000 po (+12); *Peso*:—.

OBJETOS INTELIGENTES

Igual que los objetos mágicos que no son épicos, los objetos mágicos épicos a veces poseen inteligencia en si mismos. Tales objetos son totalmente conscientes y deberían ser tratados como PNJs. La anterior sección al principio de este capítulo, objetos mágicos épicos aleatorios, detalla las posibilidades de que armaduras, escudos, anillos, cetros, bastones, objetos maravillosos, y armas épicas puedan ser inteligentes. Resumiendo: un anillo, cetro, bastón, objeto maravilloso, armadura o escudo, tiene un 1% de posibilidades de ser inteligente. Un arma a distancia tiene un 5% de posibilidades de ser inteligente, y un arma cuerpo a cuerpo, tiene un 15% de posibilidades de ser inteligente.

En lugar de usar las tablas en la *Guía del* DUNGEON MASTER, utiliza las tablas de abajo para determinar las propiedades de un objeto inteligente: el número de poderes, propiedades inusuales, alineamiento, o el propósito especial del objeto (si lo hay). De las puntuaciones de las tres características mentales, dos características son favorecidas (2d6 + algún número) y la otra es completamente aleatoria (3d6). Elige qué puntuaciones son asignadas con qué número, o tira 1d4 y determínalo aleatoriamente en la siguiente tabla.

TABLA 4–26: PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS MENTALES PARA OBJETOS INTELIGENTES

1d4	Puntuación alta	Puntuación media	Puntuación baja
1	Inteligencia	Carisma	Sabiduría
2	Inteligencia	Sabiduría	Carisma
3	Sabiduría	Inteligencia	Carisma
4	Carisma	Inteligencia	Sabiduría

Deberías intentar, como con cualquier objeto mágico inteligente, diseñar objetos mágicos épicos inusuales siguiendo temas especiales y para propósitos específicos de campaña, usando las tablas como guías para tu inspiración. Sólo por que obtengas un poder específico al tirar, no significa que lo

tengas que asignar al objeto. Siéntete libre de cambiar o ignorar cualquier resultado que no concuerde con tu visión del objeto.

El primer paso para determinar aleatoriamente las propiedades de un objeto mágico épico inteligente, es determinar sus capacidades generales. Estas se hallan tirando d% y consultando la tabla 4–27.

Tabla 4–27: Inteligencia, sabiduría, carisma y capacidades de objetos épicos

d%	Punt. de característica	Capacidades
01-22	Dos 2d6+10, una 3d6	Tres aptitudes primarias, un poder extraordinario
23-40	Dos 2d6+11, una 3d6	Tres aptitudes primarias, dos poderes extraordinarios
41-54	Dos 2d6+12, una 3d6	Cuatro aptitudes primarias, dos poderes extraordinarios
55-64	Dos 2d6+14, una 3d6	Cuatro aptitudes primarias, tres poderes extraordinarios
95-71	Dos 2d6+16, una 3d6	Cuatro aptitudes primarias, tres poderes extraordinarios, un poder impresionante
72-73	Dos 2d6+18, una 3d6	Cuatro aptitudes primarias, tres poderes extraordinarios, dos poderes impresionantes
74	Tira otra vez, pero añade 1d6 a cada puntuación de característica [1]	
75-100	Usa la Tabla 8–31 en la *Guía del Dungeon Master*	

[1] Acumulativo si se obtiene este resultado varias veces.

Modificador al precio de mercado

Cada objeto inteligente es una combinación única de consciencia, comunicación y poderes especiales. Los modificadores al precio de mercado dados en la Tabla 8–31 de la *Guía del Dungeon Master* pueden no ser suficientes para cuantificar el precio de mercado apropiado para ese objeto. Para encontrar el precio de mercado de un objeto mágico épico, utiliza estas guías ampliadas, ajustándolas lo necesario para encontrar el precio final.

Cada punto de bonificador de Inteligencia, Sabiduría o Carisma incrementa el precio de mercado del objeto en 400 po.

Cualquier forma de comunicación que posea el objeto, incrementa el precio de mercado en la cantidad mostrada en la Tabla 4–29: comunicación de objeto épico.

Cada aptitud primaria poseída por el objeto, incrementa su precio de mercado entre 2.000 y 10.000 po (la media es 6.000 po).

Cada poder extraordinario poseída por el objeto, se incrementa en precio de mercado entre 15.000 y 35.000 po (media 25.000 po).

Un propósito especial incrementa el precio de mercado del objeto en 50.000 po.

Un poder impresionante incrementa el precio de mercado del objeto en 100.000 po.

Alineamiento de objetos inteligentes

Cualquier objeto con inteligencia posee alineamiento. Asegúrate de que el alineamiento que has elegido o tirado al azar (utilizando la Tabla 4–28: alineamiento de objetos) concuerda con cualquier aptitud especial orientada al alineamiento que posea el objeto (como poder sagrado).

Cualquier personaje cuyo alineamiento no sea compatible con el del objeto, gana un nivel negativo por cada 10 puntos de Ego del objeto (ver 'Ego de objetos', más adelante) mientras coge el objeto. Aunque esto nunca resulta en una pérdida actual de nivel, los niveles negativos permanecen mientras el objeto sea sostenido y no puede ser evitado de ninguna manera (incluidos conjuros de *restablecimiento*). Estos niveles negativos son acumulativos con cualquier otra penalización que el objeto pueda colocar sobre portadores inapropiados.

Tabla 4–28: Alineamiento de objetos

d%	Alineamiento del objeto
01-05	Caótico bueno
06-15	Caótico neutral [1]
16-20	Caótico maligno
21-25	Neutral maligno [1]
26-30	Legal maligno
31-55	Legal bueno
56-60	Legal neutral 1
61-80	Neutral bueno [1]
81-100	Neutral

[1] El objeto también puede ser utilizado por cualquier personaje cuyo alineamiento corresponda a la parte no-neutral del alineamiento del objeto (en otras palabras, caótico maligno, bueno o neutral). Así, cualquier personaje caótico (CB, CN, CM) puede usar un objeto con el alineamiento caótico neutral.

La comunicación del objeto

Al igual que un personaje, un objeto inteligente habla común más un lenguaje adicional por cada punto de bonificación de Inteligencia. Elige idiomas apropiados teniendo en cuenta el origen y el propósito del objeto. Por ejemplo, un arma inteligente construida por los drow, probablemente hable élfico, y un arma sagrada podría hablar celestial.

Un objeto con múltiples modos de comunicación puede utilizar cualquiera de esos modos a voluntad.

Tabla 4–29: Comunicación de objeto épico

d%	Modo de comunicación	Modificador precio mercado
01-10	Semiempatía [1]	+1.000 po
11-35	Empatía [2]	+2.000 po
36-75	Habla [3]	+3.000 po
76-85	Telepatía [4]	+5.000 po
86-100	Habla [3] y telepatía [4]	+8.000 po

[1] El poseedor recibe alguna señal (un estremecimiento o un hormigueo, por ejemplo) cuando la capacidad del objeto funciona.

[2] El poseedor siente deseos y a veces emociones del objeto, que le alientan o desalientan a tomar ciertas maneras de actuar.

[3] El objeto habla común más un leguaje adicional por cada punto de bonificador de Inteligencia. Tira d%: 01-05, el objeto no lee ningún lenguaje; 06-75, el objeto puede leer cualquier lenguaje que pueda hablar (+1.000 po al precio de mercado); 76-90, puede leer todos los lenguajes (+2.000 po al precio de mercado); 91-100, puede leer todos los lenguajes así como leer magia (+3.000 po al precio de mercado).

[4] El objeto puede comunicarse en silencio con cualquier portador que tenga una Inteligencia de 1 o mayor, sin importar la barrera del lenguaje.

Aptitudes de los objetos inteligentes

Usando el número de capacidades determinadas anteriormente, halla las aptitudes específicas de los objetos tirando en las tablas adecuadas a continuación.

Tabla 4–30: aptitudes primarias de los objetos inteligentes

d%	Aptitud primaria
01-03	El objeto tiene 10 rangos en Intuir la dirección
05-07	El objeto tiene 10 rangos en Averiguar intenciones
09-12	El portador tiene uso gratis de Reflejos de combate
13-16	El portador tiene uso gratis de Lucha a ciegas
17-20	El portador tiene uso gratis de Iniciativa mejorada
21-24	El portador tiene uso gratis de Movilidad
25-28	El portador tiene uso gratis de Romper arma
29-32	El portador tiene uso gratis de Pericia
33-39	*Detectar* (alineamiento opuesto) a voluntad
40-42	*Encontrar trampas* a voluntad
43-47	*Detectar puertas secretas* a voluntad
48-54	*Detectar magia* a voluntad
55-57	El portador tiene uso gratis de esquiva asombrosa (como un bárbaro de 5.º nivel)
58-60	El portador tiene uso gratis de evasión
61-65	El portador puede *ver lo invisible* a voluntad
66-70	*Curar heridas leves* (1d8+5) sobre el portador 1/ día
71-75	*Caída de pluma* sobre el portador 1/ día
76	*Localizar objeto* en un radio de 20'
77	El portador no necesita dormir
78	El portador no necesita respirar
79	*Salto* durante 20 minutos sobre el portador 1/ día
80	*Escalada de araña* durante 20 minutos sobre el portador 1/ día
81-90	Tira dos veces en esta tabla
91-100	Tira en la Tabla 4–31: poderes extraordinarios de objetos inteligentes

Si obtienes la misma aptitud dos o más veces, el alcance, la frecuencia, o efectividad del poder, se dobla, se triplica, y así sucesivamente.

Todas las aptitudes funcionan sólo cuando el objeto es sostenido, blandido, o asido de cualquier modo y el portador se está concentrando en el resultado deseado. Activar un poder es una acción estándar, pero usar una dote gratuita no lo es. Las dotes pueden ser utilizadas sin importar los prerrequisitos, pero el objeto debe estar sujeto o asido (o llevado puesto, en el caso de tales objetos). A discreción del DM, un objeto inteligente puede activar el poder por si mismo.

Tabla 4–31: poderes extraordinarios de objetos inteligentes

d%	Poder extraordinario	Usos
01-05	*Hechizar persona* (CD 11 [1]) al contacto	3/ día
06-10	*Clarividencia / clariaudiencia* (100' alcance, 1 minuto por uso)	3/ día
11-15	*Proyectil mágico* (200' alcance, 3 proyectiles)	3/ día
16-20	*Escudo* sobre el portador	3/ día
21-25	*Detectar pensamientos* (100' alcance, 1 minuto por uso)	3/ día
26-30	*Levitación* (sólo portador, 10 minutos de duración)	3/ día
31-35	*Invisibilidad* (sólo portador, hasta 30 minutos por uso)	3/ día
36-40	*Volar* (30 minutos por uso)	2/ día
41-45	*Rayo relampagueante* (8d6 puntos de daño, 200' alcance, CD 13 [1])	1/ día
46-50	*Convocar monstruo III*	1/ día
51-55	*Telepatía* (100' alcance)	2/ día
56-60	*Gracia felina* (sólo portador)	1/ día
61-65	*Fuerza de toro* (sólo portador)	1/ día
66-70	*Acelerar* (sólo portador, 10 asaltos)	1/ día
71-73	*Telecinesis* (250 lb. Máximo, 1 minuto cada uso)	2/ día
74-76	*Sanar*	1/ día
77	*Teleportar* (600 lb máximo)	1/ día
78	*Globo de invulnerabilidad*	1/ día
79	*Piel pétrea* (sólo portador, 10 minutos por uso)	2/ día
80	*Debilidad mental* por toque	2/ día
81	*Visión verdadera*	a voluntad
82	*Muro de fuerza*	1/ día
83	*Convocar monstruo VI*	1/ día
84	*Dedo de la muerte* (100' alcance, CD 17 [1])	1/ día
85	*Pasamiento*	a voluntad
86-90	Tira dos veces en esta tabla	—
91-100	Tira otra vez en esta tabla, y tira luego en la Tabla 4–33 para el propósito especial	—

[1] Elige una puntuación de característica del objeto (normalmente la más alta) cuando el objeto sea creado o generado aleatoriamente. Añade el bonificador de la característica a la CD dada.

Si el mismo poder es obtenido dos veces, los usos diarios se duplican, (si *visión verdadera* o *pasamiento* se obtienen dos veces, vuelve a tirar).

Los poderes funcionan sólo cuando el objeto es sostenido, blandido, o asido de cualquier modo y el portador se está concentrando en el resultado deseado. Activar un poder es una acción estándar. A discreción del DM, un objeto inteligente puede activar el poder por si mismo.

Tabla 4–32: poderes impresionantes de objetos inteligentes

d%	Poder impresionante	Usos
01-04	*Proyección astral*	1/ día
05-08	*Fuerza de toro* (sólo portador; aumentado; bonificador de mejora +10 a Fuerza)	1/ día
09-12	*Gracia felina* (sólo portador; aumentado; bonificador de mejora +10 a Destreza)	1/ día
13-16	*Relámpago zigzagueante* (mejorado; 20d6 daño, CD 16 [1])	1/ día
17-20	*Dominar monstruo* (CD 19 [1]) por contacto	1/ día
21-24	*Aguante* (sólo portador; aumentado; bonificador de mejora +10 a Constitución)	1/ día
25-28	*Consunción de energía* (CD 19 [1]) por contacto	1/ día
29-32	*Dedo de la muerte* (intensificado a 9.º nivel, CD 19 [1])	1/ día
33-36	*Presciencia* (sólo portador)	1/ día
37-40	*Umbral*	1/ día
41-44	*Acelerar* (sólo portador, prolongado; 40 asaltos de duración)	3/día
45-48	*Invisibilidad mejorada* (sólo portador; ampliado: 40 minutos de duración)	2/ día
49-52	*Sanar a las masas*	1/ día
53-56	*Tromba de meteoritos* (CD 19 [1])	1/ día
57-60	*Puerta en fase*	2/ día
61-64	*Esfera prismática* (CD 19)	1/ día
65-68	*Piel pétrea* (sólo portador; prolongado; 400 minutos de duración)	3/ día
69-72	*Convocar monstruo IX* [2] (prolongado, 40 asaltos de duración)	1/ día
73-76	*Explosión solar* (intensificado hasta 9.º nivel; CD 19 1)	2/ día
77-80	*Teleportar sin error*	2/ día
81-90	Tira dos veces en esta tabla	-
91-100	Tira otra vez en esta tabla, y tira en la Tabla 8–35: propósito especial de la *Guía del Dungeon Master*.	

[1] Elige una puntuación de característica del objeto (normalmente la más alta) cuando el objeto sea creado o generado aleatoriamente. Añade el bonificador de la característica a la CD dada.

[2] El objeto sólo puede convocar monstruos cuyo alineamiento no tenga componentes que se opongan al alineamiento del objeto. Por ejemplo, un arma legal buena no puede convocar a una criatura caótica o maligna.

A menos que se diga lo contrario, todos los poderes impresionantes funcionan como si los utilizase un lanzador de 20.º nivel. Si obtienes en la tirada el mismo poder, los usos diarios se duplican.

Los poderes funcionan sólo cuando el objeto es sostenido, blandido, o asido de cualquier modo y el portador se está concentrando en el resultado deseado. Activar un poder es una acción estándar. A discreción del DM, un objeto inteligente puede activar el poder por si mismo.

OBJETOS CON PROPÓSITO ESPECIAL

Los objetos con un propósito especial son un desafío para que los maneje el DM. Sin embargo, merecen la pena porque pueden enriquecer profundamente una campaña.

Propósito

El propósito de un objeto debe encajar con el tipo y alineamiento del objeto y debería ser tratado siempre razonablemente. Un propósito de "derrotar/ exterminar a los lanzadores de conjuros arcanos" no significa que la espada fuerce al portador a matar a cada mago que ve. Tampoco significa que la espada crea que es posible matar a cada mago, hechicero o bardo del mundo. Significa que el objeto odia a los lanzadores de conjuros arcanos y desea llevar a la ruina a la cábala local de magos, así como acabar con el reinado de la reina-hechicera de las tierras de al lado. Asimismo, el propósito de "defender a los elfos", no significa que si el portador es un elfo, sólo desee ayudarse a si mismo. Significa que el objeto desea ser utilizado para ayudar a progresar la causa de los elfos, acabando con sus enemigos y ayudando a sus líderes. El propósito de "derrotar/ exterminar todo" no es sólo un asunto de autopreservación, significa que el objeto no descansará (o no permitirá a su portador descansar) hasta que este por encima de todos los demás. Un objetivo elevado y probablemente irreal.

TABLA 4–33: PROPÓSITO DE OBJETO INTELIGENTE

d%	Propósito
01-20	Derrotar/exterminar al alineamiento diametralmente opuesto [1]
21-30	Derrotar/exterminar a los lanzadores de conjuros arcanos (incluyendo monstruos que usen magia)
31-40	Derrotar/exterminar a los lanzadores de conjuros arcanos (incluyendo entidades divinas y servidores)
41-50	Derrotar/exterminar a los que no son lanzadores de conjuros
51-55	Derrotar / exterminar a un tipo particular de criatura (ver el *Manual de Monstruos* para elegir)
56-60	Derrotar/exterminar una raza en particular o un tipo de criatura
61-70	Defender una raza particular o criatura
71-80	Derrotar/exterminar a los sirvientes de una deidad específica
81-90	Defender los sirvientes e intereses de una deidad específica
91-95	Derrotar/exterminar a todos (excepto al objeto y al portador)
96-100	A elección del DM o el personaje

[1] El propósito de la versión neutral (N) de este objeto es preservar el equilibrio derrotando/exterminando a seres poderosos de los alineamientos extremos (LB, LM, CB, CM).

Los poderes de propósito especial

Los poderes de propósito especial sólo funcionan cuando el objeto está persiguiendo su propósito especial. Esto siempre depende de la visión del objeto. Siempre debería ser fácil y sencillo ver cómo el fin justifica los medios. Esto es lo mismo que decir que, si el razonamiento del jugador sobre cómo una acción en particular que sirve al propósito del objeto, no es completamente creíble, el objeto no la permitirá.

TABLA 4–34: PODERES DEL PROPÓSITO ESPECIAL DE UN OBJETO INTELIGENTE

d%	Poder del propósito especial
01-10	*Ceguera* [1] (CD 17 [2]) durante 2d6 asaltos
11-20	*Confusión* [1] (CD 19 [2]) durante 2d6 asaltos
21-25	*Miedo* [1] (CD 19 [2]) durante 1d4 asaltos
26-55	*Retener monstruo* [1] (CD 19 [2]) durante 1d4 asaltos
56-65	*Rematar a los vivos* [1] (CD 20 [2])
66-75	*Desintegrar* (CD 21 [2])
76-80	*Resurrección verdadera* en el portador, sólo una vez
81-100	bonificador de suerte +4 a todos los tiros de salvación, bonificador de desvío +4 a la CA, resistencia a conjuros 30

[1] Este poder afecta al oponente del portador del objeto con un ataque con éxito, a menos que el oponente realice un tiro de salvación de Voluntad a la CD que aparece listada.

[2] Elige una puntuación de característica del objeto (normalmente la más alta) cuando el objeto sea creado o generado aleatoriamente. Añade el bonificador de la característica a la CD dada.

EL EGO DEL OBJETO

El Ego es una medida del poder y la fuerza de la personalidad que posee un objeto. Sólo después de que todos los aspectos del objeto hayan sido generados y anotados, puede ser determinada la puntuación de Ego del objeto. El Ego es un factor en lo que se refiera a la dominación del objeto sobre el personaje, como se detalla abajo.

TABLA 4–35: EGO DEL OBJETO

Atributo del objeto	Puntos de Ego
Cada mejora del objeto de +1 hasta +5	1
Cada mejora del objeto por encima de +5	2
Cada bonificador +1 de aptitud especial	1
Cada aptitud primaria	1
Cada poder extraordinario [1]	2
Cada poder impresionante [1]	6
Propósito especial	4
Capacidad telepática	1
Capacidad de leer lenguajes	1
Capacidad de *leer magia*	1
Cada bonificador +1 de Inteligencia	1
Cada bonificador +1 de Sabiduría	1
Cada bonificador +1 de Carisma	1

[1] Si los usos diarios se doblan, los puntos de Ego se duplican también.

Así, una *espada corta* +2 (2 puntos de Ego) con una puntuación de Inteligencia de 10, puntuación de sabiduría de 13 (1 punto de Ego), y una puntuación de Carisma de 11, más la aptitud primaria de *encontrar trampas* (1 punto de Ego), tiene una puntuación de Ego de 4.

Para contrastar, imagina una *espada larga de explosión relampagueante* +7 (15 puntos de Ego: 5 por el bonificador de mejora +5, 4 por el bonificador de mejora hasta +7, y 6 por el valor de bonificador +6 de la explosión relampagueante [ver tabla 4-15: capacidades especiales de armas de cuerpo a cuerpo]) con una puntuación de Inteligencia de 23 (6 puntos de Ego), Sabiduría 19 (4 puntos de Ego), y Carisma 16 (3 puntos de Ego). Súmale la capacidad primaria de *detectar magia, ver lo invisible*, Iniciativa mejorada y evasión (4 puntos de Ego), el poder extraordinario de *detectar pensamiento* (2 puntos de Ego) y *acelerar* (2 puntos de Ego), y el poder impresionante de *puerta en fase* (6 puntos de Ego). Incluye también el hecho de que el arma es telepática (1 punto de Ego) y lee lenguajes (1 punto de Ego), y la espada tiene una puntuación total de Ego de 44.

Objetos contra personajes

Cuando un objeto posee Ego, tiene voluntad propia. El objeto es , por descontado, absolutamente fiel a su alineamiento.

Si el personaje que posee el objeto no es fiel a esos objetivos del alineamiento o al propósito especial del objeto, surge un conflicto – el objeto contra el personaje – de personalidad. Similarmente, cualquier objeto con una puntuación de Ego 20 o mayor, se considera a si mismo superior a cualquier personaje, y el conflicto de personalidad resulta si el poseedor no siempre se muestra de acuerdo con el objeto.

Cuando tiene lugar un conflicto de personalidad, el poseedor debe realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD = Ego del objeto). Si el poseedor tiene éxito, él es el dominante. Si falla, el objeto es el dominante. La dominación dura un día o hasta que ocurra una situación crítica (como una gran batalla, un serio peligro al objeto o a su portador, y así sucesivamente, a discreción del DM). Si el objeto ganara el control, resistirá los deseos del personaje y demandará concesiones tales como alguna de las siguientes:

- Eliminación de asociados u objetos cuyo alineamiento o personalidad no agrade al objeto.
- Que el personaje se desprenda de todos los otros objetos mágicos u objetos de un cierto tipo.
- Obediencia del personaje para que el objeto pueda decidir donde ir para sus propios asuntos.
- Búsqueda inmediata y exterminio de las criaturas que odia el objeto.
- Protecciones mágicas y aparatos para proteger el objeto de molestias cuando no esté en uso.
- Que el personaje lleve el objeto consigo en todas las ocasiones.
- Que el personaje renuncie al objeto a favor de un poseedor más acorde debido a las diferencias de alineamiento o conducta.

En circunstancias extremas, el objeto puede recurrir a medidas más drásticas.

- Forzar a su poseedor a combatir.
- Rehusar golpear a oponentes.
- Golpear a su portador o a sus socios.
- Forzar a su poseedor a rendirse a un oponente.
- Provocar su propia caída de las manos del personaje.

Naturalmente, esas acciones son improbables cuando la armonía reina entre el personaje y el alineamiento del objeto, o cuando sus propósitos y personalidades están de acuerdo. Incluso así, un objeto podría desear tener como poseedor a un personaje menor para que le fuera más fácil dominarle, o un poseedor más alto para que le ayudara a completar mejor sus objetivos.

Todos los objetos mágicos con personalidad desean jugar un papel importante en cualquier actividad que se lleve a cabo, particularmente en combate. Esos objetos son rivales de los otros, incluso si son del mismo alineamiento. Ningún objeto inteligente desea compartir a su portador con otro objeto. Un objeto inteligente es consciente de la presencia de otro objeto inteligente dentro de un alcance de 60', y los objetos más inteligentes intentan lo mejor que pueden confundir o distraer a su propietario para que ignore o destruya al objeto rival. Por supuesto, el alineamiento puede cambiar este tipo de conducta. Una *devastadora sagrada*, por ejemplo, podría impedir la destrucción de otro objeto legal bueno y podría alentar su descubrimiento, incluso afrontando el riesgo de ser el que sobra al hacerlo.

Los objetos con personalidad nunca son totalmente controlados o silenciados por los personajes que los poseen, incluso aunque nunca controlen con éxito a su poseedor. Pueden ser incapaces de obligar a seguir sus demandas, pero permanecen impertérritos y continúan alentando sus deseos y demandas. Incluso una humilde arma +1 de una naturaleza inusual puede ser un mártir que protesta, denigrando sus propias capacidades y preguntando sólo si el personaje le dará la oportunidad de hacerse pedazos ella misma contra algún enemigo odiado.

Nota; deberías asumir la personalidad de un objeto como lo harías con la de un PNJ. Remítete al Capítulo 5: campañas, de la *Guía del* DUNGEON MASTER, especialmente la Tabla 5–5: cien rasgos, para ideas y manías de la personalidad, y hacer que la personalidad de un objeto sea más memorable.

ARTEFACTOS

Incluso en un mundo con objetos mágicos épicos, siempre habrá artefactos; reliquias legendarias de misterioso poder, cuyos orígenes están envueltos en historias tradicionales. Algunos de esos objetos pueden ser poco más que objetos mágicos épicos únicos con historia, mientras que otros desafían los esfuerzos de los más grandes maestros del conocimiento para averiguar los métodos de su creación.

Sin importar el origen del artefacto, no se les puede adjudicar ningún precio a esos objetos. En la mayoría de los casos, esto se debe a que sus poderes escapan de la categorización. Otros ob-

ENTRE BASTIDORES: CÓMO PONERLE PRECIO A LOS ARTEFACTOS

Ya que los objetos mágicos épicos tienen precio de mercado y prerrequisitos para la creación, ¿por qué no tienen los artefactos las mismas características? Para la mayoría de los artefactos es un asunto de equilibrio en el juego. Ya que el precio de mercado de un objeto adjudica su coste de creación, poner precio a un artefacto conduciría a adjudicarle un coste de creación. Si un personaje tiene la capacidad de *crear libros de obras elevadas o esferas de aniquilación*, la campaña (y por consiguiente, el mundo entero) podrían ser impactados con fuerza. La presencia de esos objetos se encuentra sólo en las manos del DM, quién puede decidir si desea o no una *baraja de múltiples cosas* en su juego. Si esos objetos tuviesen precios, entonces los personajes podrían crearlos como quisieran, quitando este elemento de control del DM.

Ahora bien, algunos artefactos (menores y mayores) pueden ser reproducidos utilizando las reglas de creación de objetos mágicos épicos. Por ejemplo, la Maza de Cuthbert es esencialmente una maza +5 legal sagrada de disrupción (efectivamente un arma +11) con un poder especial (luz abrasadora a nivel 20.° a voluntad). De acuerdo con las reglas de creación de objetos mágicos épicos, este objeto tendría un precio de mercado aproximadamente de 2.500.000 po. Un personaje que desee llevar una réplica de la *Maza de Cuthbert* podría encargar la fabricación de ese objeto. No sería la auténtica *maza*, pero sería esencialmente idéntica en su función.

jetos están tan lejos de los medios de los creadores mortales, que ningún precio justo puede ser adjudicado a su posesión.

Incluso aunque los personajes épicos son extremadamente poderosos, deberías ser cuidadoso al colocar artefactos en tus partidas. Muchos tienen el poder de influenciar en gran medida en tu campaña, y sin un precio de mercado, puede ser difícil averiguar su poder relativo en comparación con otros objetos mágicos. De todas formas, si alguna campaña hace clama por la inclusión de artefactos, es la partida épica. Incluso si no concedes esos objetos como tesoro, la mera presencia de ellos en la partida puede ayudarla a que sea más "épica".

ARTEFACTOS MENORES

Como se dijo en la *Guía del* DUNGEON MASTER, los artefactos menores no son necesariamente objetos únicos, sino más bien objetos mágicos que no pueden ser hechos por manos mortales – incluso por creadores épicos. Esos objetos no tiene establecido un precio de mercado (aunque su valor puede establecerse en cientos de miles de piezas de oro).

Debajo se encuentra una selección de artefactos menores conocidos.



Prontuario de la conjuración retribuida

Monedero siemprelleno: esta bolsa de cuero tiene el poder de transformar una simple moneda de oro en muchas en una noche. Si una simple pieza de oro es colocada en el *monedero siemprelleno* a la puesta de sol, será reemplazada al amanecer por 25 piezas de oro.

El *monedero* no surte efecto si se coloca más de una sola pieza de oro, o si algo que sea distinto del oro es colocado en su interior.

Nivel de lanzador: 20.º; *Peso:* 1/2 lb.

Prontuario de la conjuración retribuida: este libro místico es de gran valor para los lanzadores de conjuros arcanos de alineamiento bueno (LB, NB, CB). El estudio de dicho trabajo requiere una semana. Una vez completado, el lanzador arcano bueno gana un bonificador inherente a la puntuación de característica que controle su capacidad de lanzamiento de conjuros (por ejemplo, Inteligencia para los magos o Carisma para los hechiceros y bardos) y puntos de experiencia suficientes para colocarle a mitad de camino del siguiente nivel de experiencia, (si el lanzador tiene niveles en más de una clase lanzadora de conjuros arcanos, debe elegir una de las clases para que sea la beneficiada).

Los lanzadores arcanos que no sean de alineamiento bueno (LN, N, CN, LM, NM, o CM) son drenados permanentemente de 1d4+1 puntos de Constitución y deben expiar (ver el conjuro *expiar*) para poder ganar cualquier experiencia posterior.

Cualquiera incapaz de lanzar un conjuro arcano que lea una sola palabra del libro, debe realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 20) o sufrirá locura (ver el conjuro *locura*).

Excepto por lo indicado anteriormente, la escritura en un *prontuario de la conjuración retribuida* no puede ser distinguida de la de cualquier otro libro, prontuario, tomo, o similar, hasta que sea leída detenidamente. Una vez leído, el libro se desvanece, para nunca volver a ser visto de nuevo, ni el mismo personaje se puede volver a beneficiar por leer un libro similar una segunda vez.

Nivel de lanzador: 19.º; *Peso:* 3 lb.

Prontuario de la condenación inefable: este libro místico es de gran valor para los lanzadores de conjuros arcanos de alineamiento maligno (LM, NM, CM). El estudio de dicho trabajo requiere una semana. Una vez completado, el lanzador arcano maligno gana un bonificador inherente a la puntuación de característica que controle su capacidad de lanzamiento de conjuros (por ejemplo, Inteligencia para los magos o Carisma para los hechiceros y bardos) y puntos de experiencia suficientes para colocarle a mitad de camino del siguiente nivel de experiencia, (si el lanzador tiene niveles en más de una clase lanzadora de conjuros arcanos, debe elegir una de las clases para que sea la beneficiada).

Los lanzadores arcanos que no sean de alineamiento maligno (LN, N, CN, LB, NB, o CB) son drenados permanentemente de 1d4+1 puntos de Constitución y deben expiar (ver el conjuro *expiar*) para poder ganar cualquier experiencia posterior.

Cualquiera incapaz de lanzar un conjuro arcano que lea una sola palabra del libro, debe realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 20) o sufrirá locura (ver el conjuro *locura*).

Excepto por lo indicado anteriormente, la escritura en un *prontuario de la condenación inefable* no puede ser distinguida de la de cualquier otro libro, prontuario, tomo, o similar, hasta que sea leída detenidamente. Una vez leído, el libro se desvanece, para nunca volver a ser visto de nuevo, ni el mismo personaje se puede volver a beneficiar por leer un libro similar una segunda vez.

Nivel de lanzador: 19.º; *Peso:* 3 lb.

Prontuario de la magia argéntea: este libro místico es de gran valor para los lanzadores de conjuros arcanos de alineamiento neutral (LN, NN, CN). El estudio de dicho trabajo requiere una semana. Una vez completado, el lanzador arcano neutral gana un bonificador inherente a la puntuación de característica que controle su capacidad de lanzamiento de conjuros (por ejemplo, Inteligencia para los magos o Carisma para los hechiceros y bardos) y puntos de experiencia suficientes para colocarle a mitad de camino del siguiente nivel de experiencia, (si el lanzador tiene niveles en más de una clase lanzadora de conjuros arcanos, debe elegir una de las clases para que sea la beneficiada).

Los lanzadores arcanos buenos o malignos (LM, CM, NM, LB, NB o CB) son drenados permanentemente de 1d4+1 puntos de Constitución y deben expiar (ver el conjuro *expiar*) para poder ganar cualquier experiencia posterior.

Cualquiera incapaz de lanzar un conjuro arcano que lea una sola palabra del libro, debe realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 20) o sufrirá locura (ver el conjuro *locura*).

Excepto por lo indicado anteriormente, la escritura en un *prontuario de la magia argéntea* no puede ser distinguida de la de cualquier otro libro, prontuario, tomo, o similar, hasta que sea leída detenidamente. Una vez leído, el libro se desvanece, para nunca volver a ser visto de nuevo, ni el mismo personaje se puede volver a beneficiar por leer un libro similar una segunda vez.

Nivel de lanzador: 19.º; *Peso:* 3 lb.

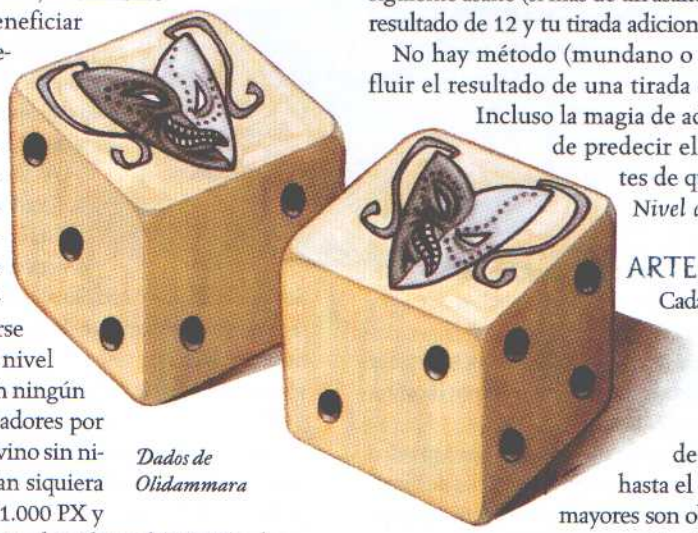
Manual de la poderosa habilidad con las armas: este tratado contiene expertos consejos e instrucciones en las artes del combate. Cualquier bárbaro, guerrero, monje, paladín, o explorador que este una semana estudiando el manual, obtiene un bonificador inherente +1 a la Fuerza y puntos de experiencia suficientes para situarse a medio camino del siguiente nivel de experiencia (si el lector posee más de una de las clases anteriormente listada, debe elegir qué clase recibe el beneficio de la lectura).

Un personaje sin ningún nivel en alguna de las clases descritas no gana bonificadores por la lectura, pero si un lanzador arcano sin niveles en ninguna de las clases mencionadas lee tan siquiera una sola palabra, perderá 2d6 × 1.000 PX y deberá realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 20) o le será drenado permanentemente 1 punto de Inteligencia.

Excepto por lo indicado anteriormente, la escritura en un *Manual de la poderosa habilidad con las armas* no puede ser distinguida de la de cualquier otro libro, prontuario, tomo, o similar, hasta que sea leída detenidamente. Una vez leído, el libro se desvanece, para nunca volver a ser visto de nuevo, ni el mismo personaje se puede volver a beneficiar por leer un libro similar una segunda vez.

Nivel de lanzador: 19.º; *Peso:* 3 lb.

Manual del cauteloso ratero: esta guía del latrocinio, otorga a cualquier pícaro que este una semana estudiando el manual, un bonificador inherente +1 a la Destreza y puntos de experiencia suficientes para situarse a medio camino del siguiente nivel de experiencia. Un personaje sin ningún nivel de pícaro no gana bonificadores por la lectura, pero si un lanzador divino sin niveles en la clase de pícaro lee tan siquiera una sola palabra, perderá 2d6 × 1.000 PX y deberá realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 20) o le será drenado permanentemente 1 punto de Sabiduría.



Dados de Olidammara

Excepto por lo indicado anteriormente, la escritura en un *Manual del cauteloso ratero* no puede ser distinguida de la de cualquier otro libro, prontuario, tomo, o similar, hasta que sea leída detenidamente. Una vez leído, el libro se desvanece, para nunca volver a ser visto de nuevo, ni el mismo personaje se puede volver a beneficiar por leer un libro similar una segunda vez.

Nivel de lanzador: 19.º; *Peso:* 3 lb.

Dados de Olidammara: este par de amarillentos cubos de marfil parecen cualquier otro típico juego de dados (6 caras), aunque en el lugar del "1" aparece el símbolo de Olidammara, una máscara de la comedia y la tragedia combinadas.

Un personaje con una par de *dados de Olidammara* que desee arrojarlos debe anunciar que está tirando los dados (las tiradas accidentales no tienen efecto). Tirar los dados es una acción estándar, y ambos dados deben ser tirados simultáneamente para que surtan efecto.

Para imitar la tirada de los *dados de Olidammara*, el jugador debe tirar 2d6 y consultar la siguiente tabla.

2d6	Efecto
2	Pierde 10.000 PX y los dados vuelven a rodar el siguiente asalto
3	Pierde permanentemente 2d4+1 puntos de Destreza
4	Gana 1d4 niveles negativos (Fortaleza CD 20 para eliminarlos)
5	–1 penalización a todos los ataques, salvaciones y pruebas de habilidad durante 1 hora
6	Penalización de –4 a la CA durante 10 minutos
7	Bonificador de moral +1 a todos los ataques, salvaciones y pruebas de habilidad durante una hora
8	Gana los efectos de *contorno borroso* durante 10 minutos
9	Bonificador introspectivo +1 a todos los ataques, salvaciones, y pruebas de habilidad durante una hora
10	Gana los efectos de *libertad de movimiento* durante 1 hora
11	Gana un *deseo limitado* (debe utilizarse en menos de un minuto)
12	Gana 10.000 PX y puedes volver a tirar el siguiente asalto

Ningún personaje puede ganar el efecto de una tirada adicional hasta que no hayan transcurrido 24 horas, con dos excepciones. Si obtienes un 2 , los dados vuelven a rodar automáticamente ellos solos al principio de tu siguiente turno, y debes aceptar el resultado adicional. Si obtienes un 12, puedes elegir volver a tirar el siguiente asalto (si más de un asalto completo transcurre entre el resultado de 12 y tu tirada adicional, pierdes la tirada adicional).

No hay método (mundano o mágico) para predecir o influir el resultado de una tirada de los *dados de Olidammara*. Incluso la magia de adivinación poderosa no puede predecir el resultado de una tirada antes de que sea realizada.

Nivel de lanzador: 20.º; *Peso:* ——.

ARTEFACTOS MAYORES

Cada uno de esos objetos únicos tiene una larga historia tras de sí: una creación irreproducible, un origen infame, y cualquier número de relatos de su paso desde la antigüedad hasta el día presente. Estos artefactos mayores son objetos inmensamente poderosos que poseen el poder de alterar tu campaña.

Como se describe en la *Guía del* DUNGEON MASTER, los artefactos mayores sólo pueden ser destruidos por medios únicos. Los métodos específicos de destrucción de los artefactos mayores descritos aquí no se proporcionan, así el DM puede decidirlos (y de esta manera los jugadores curiosos no podrán arruinar el misterio).

Como los que se encuentran en la *Guía del* DUNGEON MASTER, los artefactos descritos aquí sólo son ejemplos. Adapta los artefactos para que se acoplen a tu mundo de campaña (incluida la personalización de estos de abajo según lo necesites), y asegúrate siempre de hacer que el descubrimiento de un artefacto mayor en la campaña sea un momento destacado.

Hacha de los señores enanos: de acuerdo con las leyendas enanas, esta hacha es la última de las cinco grandes herramientas forjadas por el Primer rey de los enanos. Durante

generaciones, el *Hacha de los señores enanos* ha aparecido y desaparecido docenas de veces, y su aparición siempre augura un gran cambio y agitación entre los enanos.

Esta *hacha de guerra enana arrojadiza afilada azote de trasgoides* +6 esta labrada de tal forma que el extremo de la cabeza del hacha parece un volcán en erupción, con las llamas formando la cabeza de afilados dientes. Cualquier enano que la porte dobla el alcance de su visión en la oscuridad. Cualquiera que no sea enano que la coja, recibirá un daño temporal de 2 puntos al Carisma; dichos puntos no pueden ser curados o restaurados de ninguna manera mientras siga sosteniendo el hacha.

El portador actual del hacha obtiene un bonificador +10 a las pruebas de Arte (fabricación de armaduras, herrería, tallar gemas, cantero, y fabricación de armas). El portador del hacha puede convocar a un elemental anciano de tierra (como *convocar monstruo IX*, duración 20 asaltos) una vez a la semana.

Códice de los planos infinitos: el origen de este poderoso tomo seguramente precede al desarrollo del lenguaje escrito entre los humanos. También conocido como el *Tomo de Yagrax*, el *Códice de los planos infinitos* ha sobrevivido a cataclismos, guerras, y a los fuegos de la ciudad de Oropel, aunque su paradero actual es (quizás afortunadamente) desconocido. El *Códice* es enorme, se supone que se requieren dos hombres fuertes para levantarlo. La cubierta es de obsidiana pura y sus páginas, de plomo flexible. Sus páginas arcanas contienen escritura extraña, ajena, ilustrada con imágenes fantásticas y grotescas. No importa cuantas páginas se pasen, siempre hay otra página que queda por pasar.

Cualquiera que abra el *Códice* por primera vez es totalmente aniquilado, como con el conjuro *destrucción* (Fortaleza CD 30 para recibir sólo 10d6 de daño). Aquellos que sobrevivan, pueden hojear sus páginas y aprender sus poderes, aunque no sin riesgo. Cada día transcurrido estudiando el *Códice* permite al lector realizar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 50) para aprender uno de sus poderes (elegir el poder aprendido aleatoriamente; añade un bonificador de circunstancia +1 a la prueba por cada día adicional transcurrido leyendo mientras se aprende el poder). Sin embargo, cada día de estudio también obliga al lector a realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 30 +1 por cada día de estudio) para evitar volverse loco (como el conjuro *demencia*).

Los poderes del *Códice* son los siguientes: *proyección astral, destierro, enjambre elemental, umbral, aliado mayor de los planos, ligadura mayor de los planos, desplazamiento de plano* y *ligadura del alma*. Cada uno se puede usar a voluntad por el propietario del *Códice* (suponiendo que haya aprendido como acceder al poder). El *Códice* tiene un nivel de lanzador de 30.° a efectos de todos los poderes y catástrofes, y todos los tiros de salvación tienen CD 20 + nivel del conjuro.

Activar cualquier poder requiere pruebas de Concentración y Conocimiento de conjuros (CD 40 + el doble del nivel de conjuro del poder; no puedes tomar 10 en estas pruebas). Un fallo en cualquier prueba indica que una catástrofe cae sobre el usuario (tira en la tabla de abajo para ver el efecto). Sólo puedes incurrir en una catástrofe por cada poder usado, incluso si fallas ambas pruebas.

d%	Catástrofe
01-25	Furia natural: un conjuro de *terremoto* centrado en el lector golpea cada asalto durante 1 minuto y un conjuro *tormenta de venganza* aumentado está centrado y fijado en el lector.
26-50	Venganza infernal: un *umbral* se abre y 1d3 +1 demonios bálor, diablos de la sima, o ajenos malvados similares, lo cruzan inmediatamente e intentan destruir al poseedor del *Códice*.
51-75	Aprisionamiento definitivo: el alma del lector es capturada (como atrapar el *alma*, sin tiro de salvación posible) en una gema aleatoria en algún lugar del plano, mientras que el cuerpo es enterrado bajo tierra (como en *cautiverio*).
76-100	Muerte: el lector pronuncia un *lamento de la banshee* y entonces es sujeto a un *conjuro de destrucción*. Esto se repite cada asalto durante 10 asaltos hasta que el lector muere.

La copa y el talismán de Al'Akbar: estas reliquias sagradas fueron llevadas por el semidiós Al'Akbar durante sus días como mortal. Hasta el día de hoy, los seguidores de esta deidad buscan por las tierras para recobrar esas reliquias, con la esperanza de que su descubrimiento unirá y potenciará a los creyentes.

La *copa de* Al'Akbar es un gran cáliz dorado con gemas que requiere de las dos manos para alzarlo. Emite una luz (como el conjuro *luz del día*) todo el tiempo y disipa automáticamente cualquier conjuro basado en la oscuridad en cuya área entre. Si la copa se llena de agua bendita (requiere un galón completo), esa sustancia actuará como una *poción de curar heridas críticas* o una *poción de neutralizar veneno* (a elección del propietario) si es ingerida. El líquido no puede ser guardado o almacenado de ninguna manera.



Hacha de los señores enanos

El *talismán* de Al'Akbar es una pequeña estrella de platino de ocho puntas que pende de una cadena de oro y perlas. El portador gana un bonificador de mejora +6 al Carisma y puede lanzar *quitar ceguera/ sordera, quitar maldición* y *quitar enfermedad* a voluntad. Más aún, si el *talismán* es colocado dentro de la *copa* llena de agua bendita, el líquido actuará como un elixir de *resurrección* (como el conjuro). Este efecto sólo funciona una vez al mes.

Cualquier criatura maligna o caótica que toque la *copa* o el *talismán* será golpeada con un conjuro de *palabra sagrada* (si es maligna) o uno de *máxima* (si es caótico), o ambos si la criatura es caótica y maligna.

El ojo de Gruumsh: este terrón de piedra contiene un zafiro negro toscamente cortado ubicado en su centro, haciendo que sea parecido a un gran ojo. Las leyendas orcas reivindican que la roca es en realidad el ojo petrificado del propio Gruumsh, que le fue cercenado hace edades por la deidad élfica Corellon Larethian. Los sabios élficos se burlan de esta historia, insistiendo en que Corellon Larethian destruyó por completo el ojo de Gruumsh.

No hay que decir que el ojo de Gruumsh tiene un gran poder, particularmente en las manos de alguien con sangre orca. Si es poseído por un orco, otorga un bonificador de mejora +6 a la Fuerza y al Carisma, y el alcance de la visión en la oscuridad del orco se dobla. Los que no sean orcos que posean el *Ojo*, ganan un bonificador de mejora +2 a la Fuerza pero reciben una penalización de –2 a la Inteligencia y Carisma.

Sin importar la raza del propietario, cualquier arma portada por el poseedor del *Ojo* se considera un arma *azote de elfos*. Más aún, sosteniendo el *Ojo* ante ti, puedes percibir las cosas como si un conjuro de *visión verdadera* hubiese sido lanzado sobre ti. Esto sólo puede ser activado una vez por día, pero dura mientras te concentres en ello (lo que requiere una acción estándar cada asalto).

La armadura del gólem: este enorme conjunto negro de *armadura completa* +10 incrementa el tamaño del portador en una categoría (hasta un máximo de Colosal). El portador obtiene un bonificador de mejora +10 a la Fuerza y se vuelve inmune a los efectos enajenadores, veneno, enfermedad y efectos similares. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño a la característica, consunción de energía, o muerte por daño masivo. A diferencia del gólem de hierro tras el que la armadura fue modelada, la *armadura del gólem* es inmune a los ataques de *herrumbre*. El portador de la *armadura del gólem* obtiene reducción al daño 50/ +3. Tampoco puede recuperar puntos de daño por ningún medio (mundano o mágico)mientras lleve puesta la armadura. Requiere una hora ponerse o quitarse la *armadura del gólem*.



Anillo de Gaxx

El camisote invulnerable de Arnd: cuando la humanidad era joven, una nación en el lejano oeste se encontró bajo el pie de un tiránico rey-brujo, uno de los primeros en dominar las artes arcanas. Viendo la dramática situación del país, un humilde clérigo llamado Arnd rezó a sus dioses para que se apiadasen y fue provisto con un reluciente chaleco de malla que resistiría contra el más poderoso enemigo. Aunque Arnd desapareció hace ya largo tiempo, el *camisote* permanece. Los rumores insisten en que busca continuamente a nuevos portadores para que lo lleven en batalla.

El *camisote invulnerable de Arnd* es un *camisote de mallas de fortificación intensa* +5. Otorga al portador reducción al daño 10/ +5 y resistencia 20 contra energía de fuego, ácido, frío, sonido y electricidad. Si el portador puede expulsar muertos vivientes, considera como si el portador tuviese +4 niveles de clase a efectos de nivel de lanzador, expulsar muertos vivientes, castigar el mal e imponer las manos. Por ejemplo, un clérigo de nivel 21.º tendría un nivel efectivo de lanzador de 25.º, mientras que un paladín de nivel 21.º impondría las manos por un total de 25 × su modificador de Carisma, en puntos de daño curados.

El guantelete de hierro de Hextor: este guantelete de la mano derecha de hierro negro fue usado por Hextor en la primera batalla contra su hermanastro Heironeus y fue imbuido con una fracción de su poder e intelecto. Desde aquel día, el *guantelete* ha pasado por varios lugartenientes y altos sacerdotes de la fe de Hextor, siempre buscando encontrar el recipiente adecuado para fomentar sus impulsos destructivos.

El *guantelete* concede un bonificador de mejora +8 a la Fuerza. El portador duplica cualquier daño adicional en cada ataque de castigo que realice. Si el portador tiene la dote de Liderazgo, la puntuación de Liderazgo se incrementa en +4, pero el portador nunca puede atraer o mantener allegados o cohortes que sean buenos o caóticos. Una vez al día, el portador puede usar *implosión* como un lanzador de 20.º nivel (CD 23).

El *guantelete* es inteligente (Int 13, Sab 18, Car 24, Ego 26) y legal maligno. Puede comunicarse telepáticamente con el portador, aunque no puede hablar. Siempre busca dominar a cualquier portador que no sea legal maligno, forzándole a cometer actos de naturaleza legal maligno (o a buscar un propietario más adecuado).

El anillo de Gaxx: este extraño anillo de platino de origen desconocido está fabricado con una gema de nueve caras, cada una con una runa incomprensible escrita. Cada día al amanecer, la gema gira para mostrar una cara diferente (sin ningún patrón aparente, aunque algunos portadores han mostrado la capacidad de controlar la cara activa hasta algún punto). La cara activa determina el poder del anillo para ese día. Cada día tira 1d10 para determinar qué cara (y qué poder) esta activa.

1d10	Poder activo de la cara
1	El portador es inmune a la enfermedad
2	El portador no necesita aire para sobrevivir
3	El portador gana un bonificador de armadura natural +5
4	El portador gana visión en la penumbra
5	El portador gana curación rápida 1
6	El portador puede volar a voluntad
7	El portador gana resistencia 30 al frío
8	El portador gana libertad de movimiento
9	El portador gana un bonif. de resistencia +5 a los tiros de salvación
10	El portador puede seleccionar qué cara está activa

El portador del *anillo de Gaxx* puede, con un gran esfuerzo mental, intentar cambiar la faceta activa por otra. Esto requiere una acción de asalto completo y una prueba de Concentración (CD 50), que ocasiona 2d6 puntos de daño atenuado sin importar el éxito o no. Si la prueba tiene éxito, la nueva faceta es determinada aleatoriamente.

Si el *anillo* es quitado, el antiguo propietario recibe 2d6 puntos de daño atenuado cada minuto hasta que se lo vuelva a poner o hasta que sus puntos de daño atenuado excedan sus puntos de vida actuales (aunque el daño atenuado vuelve a comenzar inmediatamente en cuanto recupere la consciencia).



Este capítulo contiene entradas para más de sesenta criaturas, la mayoría hostiles, para utilizarlas en las aventuras épicas de DUNGEONS & DRAGONS®.

Mira la introducción en el *Manual de Monstruos* para saber cómo leer las entradas de los monstruos.

AJUSTE DE NIVEL

Las razas no estándares que son candidatas para personajes jugadores, poseen (o pueden tener asignado) un rasgo racial llamado ajuste de nivel. Este concepto aparece en el Capítulo 2: personajes, de la *Guía del* DUNGEON MASTER. De alguna forma, el ajuste de nivel se puede tomar cómo la "clase de monstruo" de la raza. De esta manera, un personaje jugador utilizando una de estas razas, que adquiera su primer nivel de una clase estándar está en realidad multiclaseándose, de alguna forma; aunque las reglas y restricciones de multiclase no se estén usando verdaderamente (excepto una, anotada más abajo), ni esos personajes ganan Dados de Golpe u otros poderes especiales de su "clase de monstruo" distintas a las aptitudes naturales atribuidas a esa raza.

Cuando estés creando un personaje que utilice una raza no estándar, añade el nivel de ajuste de la raza al nivel (o niveles) de clase del personaje, para determinar el nivel actual del personaje. En este caso, el nivel de personaje se denomina nivel efectivo de personaje (NEP). Por ejemplo, un tumulario invernal con un ajuste de nivel +25 que sea también un hechicero de 1.er nivel tiene un NEP de 26. Los personajes jugadores que tengan un ajuste de nivel +1 o mayor (los humanos y otras razas estándar se supone que tienen un ajuste de nivel +0) indican que sus niveles de clase no reflejan con precisión su poder.

Cómo crear personajes utilizando el NEP: permite a un jugador crear una raza no estándar de personaje solamente cuando permitas al jugador crear un personaje estándar de nivel alto de un poder equivalente. De esta manera, el tumulario invernal hechicero con un NEP de 26 no entraría en el juego hasta que permitieses normalmente hacerse personajes normales de nivel 26.º.

Avanzar personajes utilizando el NEP: el nivel efectivo de personaje (NEP), como medida del poder del personaje equivale al nivel del mismo. Normalmente, el nivel de personaje como concepto es la suma de todas las clases de personaje. Así, un humano hechicero de 12.º nivel/pícaro de 14.º nivel, tiene un nivel de personaje de 26.º. Cuando suba de nivel, será un personaje de nivel 27.º; esto requiere un total de 325.000 PX, como se muestra en la Tabla 1–2: experiencia y beneficios dependientes por nivel.

Exactamente de la misma manera, un personaje con un NEP debido a su raza no estándar

MONSTRUOS POR VALOR DE DESAFIO

VD	Monstruo	NEP
5	Mercano	7
9	Corcel albo	n/a
9	Oso legendario	n/a
10	Tigre legendario	n/a
18	Águila inmensa	n/a
19	Gorila inmenso	n/a
21	Chichimeca	23
21	Gólem de mithril	n/a
21	Espora Mu	23
21	Troll pseudonatural	24
21	Slaad, blanco	23
22	Anaxim	24
22	Ha-naga	26
22	Thorciásido	24
23	Braquiurus	25
23	Tumulario de lava	25
23	Azotamentes arquetípico	26
23	Plaga devastadora	25
23	Tumulario invernal	25
24	Coloso, piedra	n/a
24	Sirrush	26
24	Tayellah	26
24	Vermiurgo	27
25	Penumbra	30
25	Gólem adamantino	n/a
25	Cazador albo	29
25	Hunefer	27
25	Fane	29
25	Slaad, negro	27
25	Treant, venerable	28
26	Infernario	30
26	Neh-Thalggu	30
26	Sombra del vacío	29
26	Forma ígnea	29
26	Gusano que camina	27
27	Coloso, carne	n/a
27	Orbe barbotante	31
27	Uvuudaum	30
28	LeShay	32
28	Prismasaurio	31
28	Sirrush, tres cabezas	31
29	Demiliche	33
29	Hagunemnon	36
30	Atropal	36
30	Espíritu local	n/a
30	Titán, venerable	35
31	Dragón de fuerza, adulto	36
31	Larva onírica	37
32	Mancha umbría	n/a
33	Coloso, hierro	n/a
33	Cámara viviente	n/a
34	Faeton	n/a
35	Dragón, gran sierpe roja avanzada	40
35	Elemental primario, aire	n/a
35	Elemental primario, tierra	n/a
35	Elemental primario, fuego	n/a
35	Elemental primario, agua	n/a
36	Xixecal	n/a
39	Ciempiés devastador	n/a
41	Araña devastadora	n/a
42	Escorpión devastador	n/a
50	Escarabajo devastador	n/a
48	Dragón prismático, anciano	58
57	Hecatónquiros	n/a

requiere PX para avanzar. Por ejemplo, un tumulario invernal hechicero de 1.er nivel/pícaro de 3.er nivel tiene un NEP de 29 (ajuste nivel 25 por ser un tumulario invernal, +4 por nivel de personaje). Para subir de nivel, el tumulario invernal utiliza su NEP en la columna de nivel de personaje de la Tabla 1–2. En este caso necesita un total de 435.000 PX para avanzar al siguiente nivel (como si fuese del 29.º al 30.º).

Esencialmente, el requisito de puntos de experiencia para que un personaje no estándar alcance el siguiente nivel es diferente. En lugar de necesitar el nivel de personaje × 1.000 PX para alcanzar el siguiente nivel, un personaje necesita su NEP × 1.000 PX para llegar al siguiente nivel de experiencia.

MONSTRUOS POR TIPO (Y SUBTIPO)

Aberración: orbe barbotante, ha-naga, neh-thalggu, azotamentes arquetípico, thorciásido, vermiurgo.
Ajeno (aire): chichimeca.
Ajeno (caótico): larva onírica, fane, slaad negro, slaad blanco.
Ajeno (frío): xixecal.
Ajeno (fuego): faetón.
Ajeno (legal): mercano.
Ajeno (maligno): hecatónquiros, uvuudaum.
Ajeno (maligno, caótico): infernal.
Ajeno (maligno, legal): infernal.
Ajeno: águila inmensa, gorila inmenso, titán venerable, troll pseudonatural.
Animal: oso legendario, tigre legendario.
Bestia mágica: braquiurus, corcel albo, prismasaurio, sirrush, tayellah, sirrush de tres cabezas.
Cambiaforma: hagunemnon.
Cieno: espíritu local, plaga devastadora, gusano que camina.
Constructo, ajeno (legal): anaxim.
Constructo: gólem adamantino, coloso de carne, coloso de hierro, cámara viviente, gólem de mithril, coloso de piedra, mancha umbría.
Dragón: dragón avanzado, dragón de fuerza, dragón prismático.
Elemental (agua): elemental primario de agua.
Elemental (aire): elemental primario de aire.
Elemental (fuego): elemental primario de fuego.
Elemental (tierra): elemental primario de tierra.
Fata: cazador albo, LeShay.
Humanoide monstruoso: penumbra.
Muerto viviente (frío): sombra del vacío, tumulario invernal.
Muerto viviente (fuego): tumulario de lava, forma ígnea.
Muerto viviente, ajeno (maligno): atropal.
Muerto viviente: demiliche, hunefer.
Planta: treant anciano, espora Mu.
Sabandija: ciempiés devastador, araña devastadora, escorpión devastador, escarabajo devastador.

ABOMINACIÓN

Las abominaciones son errores – la prole indeseada e imprevista de la concurrencia deífica equivocada. Abortos del espíritu, las abominaciones viven y se nutren de sus poderes casi divinos, y de un odio puro e indisoluble hacia sus progenitores y hacia todas las criaturas naturales.

Las abominaciones son grotescas, deformes, y horriblemente marcadas desde sus agónicos nacimientos divinos. Las abominaciones vienen en una abrumadora variedad de formas, todas ellas terribles. Malditas por el cielo y el infierno, las abominaciones fueron encerradas durante eones. Pero con el transcurso del tiempo, las abominaciones accidentalmente se han liberado o han conseguido escapar por sí mismas. La llegada de una abominación puede provocar el pánico en naciones, mundos, o planos enteros de existencia. Afortunadamente, la mayoría de las abominaciones permanecen encerradas con seguridad gracias a altos decretos divinos.

Las abominaciones poseen la chispa de la divinidad. Como tales, son virtualmente inmortales hasta que se las extermine, no son verdaderamente inmortales, pero envejecen tan lentamente y raramente necesitan comer, dormir e incluso respirar, que la muerte para una abominación sólo llega de forma violenta). Aunque son incapaces de conceder conjuros a sus seguidores, algunas abominaciones son igualmente adoradas.

Las abominaciones hablan abisal, celestial, infernal e idiomas a menudo asociados con su aprisionamiento (acuano, térraro, aurano o ígnaro).

Combate

Las abominaciones se deleitan de forma impía con los cataclismos. Proyectando su propio autoaborrecimiento por todo el multiverso, buscan derribarlo todo. La erradicación de la vida, la muerte, y de la existencia misma, es la meta de la mayoría de las abominaciones. Aunque difícilmente necesitan comida, las abominaciones obtienen una simple satisfacción comiendo, especialmente víctimas vivas.

RASGOS DE ABOMINACIONES

Todas las abominaciones comparten estas características.

Inmunidades(Ex): las abominaciones son inmunes a polimorfar, petrificación, o cualquier ataque que altere a la forma. No están sujetas a consunción de energía, consunción de carácter, o cualquier efecto que requiera una tirada de Fortaleza.

CÓMO CONSTRUIR ABOMINACIONES

Los planos prisión encierran más abominaciones de las que pueden ser catalogadas. Sin embargo, el DM puede crear nuevas abominaciones utilizando la información siguiente.

Las abominaciones son un grupo, no un tipo. De hecho, las abominaciones son un grupo del tipo de los ajenos, de la misma manera que los demonios son un grupo del tipo de los ajenos. La tabla que viene a continuación indica los valores medios que una abominación de un tamaño dado podría tener para sus puntuaciones físicas básicas.

Las abominaciones también comparten varias características.

Rasgos de abominación: todas las abominaciones nacen directamente (o indirectamente en el caso de los anaxim) de un dios y alguna criatura menor (o idea), pero ninguna es favorecida, querida, o amada. No obstante, todas ellas tienen una pequeña chispa de energía deífica, la cual les otorga las cualidades que se describen en los rasgos de abominación, al principio de este capítulo (Nota: si utilizas las reglas presentadas en *Dioses y Semidioses*, las abominaciones son deidades de rango 0).

Curación rápida y regeneración: la mayoría de las abominaciones poseen algo de curación rápida o regeneración, que suele oscilar entre 5 y 55 para ambas aptitudes. Normalmente, las abominaciones con DG mayores suelen tener unos valores más altos de curación rápida y regeneración, aunque no siempre es el caso. Si una abominación tiene regeneración, normalmente está sujeta al daño normal de al menos dos fuentes, una de las cuales es la antítesis de su subtipo (por ejemplo, las abominaciones malignas están sujetas al daño normal de armas buenas), y la otra está de alguna manera unida a algún rasgo único de la abominación, (por ejemplo, una abominación engendrada por un dios del sol, podría recibir daño normal de armas que han sido forjadas en la oscuridad o durante la noche).

Armadura natural: la mayoría de las abominaciones poseen algún grado de bonificación de armadura natural, que suele oscilar entre +10 y +100. Normalmente, las abominaciones con DG mayores suelen tener unos valores más altos de bonificación de armadura natural, aunque no siempre es el caso.

Aptitudes sortílegas: todas las abominaciones tienen acceso a una variedad de conjuros en forma de aptitudes sortílegas, las cuales pueden utilizar como si fuesen lanzadores de nivel 20.° o mayor, dependiendo de la abominación. Ninguna regla dicta cuántas aptitudes sortílegas puede poseer una abominación, aunque el infernario sirve como una buena guía para el límite superior.

Aptitudes únicas: todas las abominaciones tiene una o más aptitudes unidas a los ámbitos de poder de su pariente divino, o a la manera de su encarcelación. Por ejemplo, una abominación nacida del dios del sol, podría desprender una luz cegadora, quemando la luz dondequiera que fuese, o podría tener el poder de sumergir una zona en la oscuridad para siempre.

Resistencia a conjuros: como regla general, las abominaciones tienen una resistencia a conjuros igual a su VD +12.

Tamaño	Fue	Des	Con	# DG	Golpetazo	Mordisco	Garra	Cornada
Minúsculo	12–13	26–27	12–13	4d8–9d8	—	1d6	1d4	1d4
Diminuto	14–15	24–25	14–15	7d8–13d8	1d4	1d8	1d6	1d6
Menudo	18–19	22–23	16–17	10d8–21d8	1d6	2d6	1d8	1d8
Pequeño	26–27	20–21	20–21	19d8–33d8	1d8	2d8	2d6	2d6
Mediano	34–35	18–19	24–25	27d8–38d8	2d6	4d6	2d8	2d8
Grande	42–43	16–17	28–29	36d8–50d8+	2d8	4d8	4d6	4d6
Enorme	50–51	14–15	32–33	47d8–58d8+	4d6	8d6	4d8	4d8
Gargantuesco	58–59	12–13	36–37	56d8–70d8+	4d8	8d8	8d6	8d6
Colosal	66–67	10–11	40–41	71d8+	8d6	16d6	8d8	8d8

racterística o daño de característica. Son inmunes a los efectos enajenadores (encantamientos, hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas, y efectos de moral), y son inmunes a uno de los cinco tipos de energía (específico de la abominación).

Resistencias (Ex): las abominaciones poseen resistencia 20 al fuego y al frío, y una reducción al daño de al menos 30 /+6 (ciertas abominaciones tienen una resistencia al daño mayor). Las abominaciones tienen todas una significativa resistencia a conjuros. Las abominaciones resisten la detección, y se considera que están afectadas por el conjuro *indetectabilidad* de un nivel de lanzador igual a los DG de la abominación.

Cualidades especiales (Ex): todas las abominaciones tienen la aptitud sortílega de usar *visión verdadera* a voluntad, permitiéndolas discernir ilusiones, ver criaturas invisibles y ver a los enemigos protegidos por *contorno borroso, desplazamiento*, o efectos similares. Las abominaciones no están sujetas a la muerte por daño masivo y tienen los puntos máximos de daño por Dado de Golpe. Las abominaciones tienen la capacidad extraordinaria de vista ciega hasta un alcance de 500'. Las abominaciones pueden elegir dotes épicas y dotes normales como parte de su selección de dotes.

Telepatía (Sb): las abominaciones pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que se encuentre a menos de 1.000' que conozca un lenguaje.

Convocar criatura **(St):** las abominaciones pueden convocar criaturas tanto asociadas con el ámbito de poder de su deidad progenitora como asociadas con su aprisionamiento. Por ejemplo, una abominación cuyo padre deífico tenga un ámbito de poder que incluya el cielo, podría ser capaz de convocar elementales de aire, mientras que otra abominación sellada en lo profundo de la tierra, podría convocar elementales de tierra (sin importar el ámbito de poder de su padre o de su madre). Las criaturas convocadas sirven a la abominación sin preguntar. Las criaturas convocadas retornan automáticamente de donde vinieron al cabo de 1 hora, o antes si mueren. Ver las entradas para las abominaciones específicas para más detalles sobre convocar.



ANAXIM

Constructo de tamaño Mediano, ajeno (legal)
Dados de golpe: 38d10 (380 pg)
Iniciativa:+7 (Des)
Velocidad: 60', 200' volando (perfecta)
CA: 37 (Des +7, natural +20)
Ataques: 2 espadas giratorias +40 cuerpo a cuerpo, 2 golpetazos +35 cuerpo a cuerpo, toque de descarga +35 toque cuerpo a cuerpo; o rayo eléctrico +35 toque a distancia, 6 pinchos +30 distancia (120' de incremento de alcance)
Daño: espada giratoria 2d6 +12, golpetazo 2d6+6, toque de descarga 2d6+6, rayo eléctrico 10d6 eléctrico, pincho 2d6+12
Frente/Alcance: 5' × 5' / 5'
Ataques especiales: rasgadura 4d6+18, explosión sónica, aptitudes sortílegas, convocar gólem de hierro
Cualidades especiales: rasgos de abominación, inmunidad a la magia, rasgos de constructo, curación rápida 15, RC 34, RD 30/ +6
Tiros de salvación: Fort +12, Ref +19, Vol +17
Características: Fue 35, Des 25, Con -, Int 20, Sab 20, Car 20
Dotes: Hendedura, Gran Hendedura, Ataque poderoso, Romper arma

---

Clima/terreno: cualquiera
Organización: solitario, binario (par) o línea de mando (2-5 anaxim y 5-12 gólem de hierro)
Nivel de desafío: 22
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre legal neutral
Avance: 39-48 DG (Grande); 49-55 DG (Enorme); 56-70 DG (Gargantuesco); 71-140 DG (Colosal)

Los anaxim son los diseños mal concebidos fabricados por los dioses de la forja. Al contrario que la mayoría de las abominaciones no nacen de la lujuria, sino que son montados a partir de piezas de diseños mecánicos inspirados por impulsos apocalípticos. Los anaxim son constructos que no fueron depurados cuando deberían haberlo sido, y por ello han obtenido una especie de pseudovida por sí mismos. Los anaxim parecen aglomeraciones de hierro, instrumentos de relojería, hojas de cortar, puños metálicos, y otras partes desconocidas de hierro de tamaño humano. Generalmente, parecen desiquilibrados, difíciles de manejar, y con demasiados suplementos de corte que sobresalen ominosamente. Un anaxim vuela por el aire al desplegar un juego especial de hojas rotatorias en su espalda; una vez desplegadas, las hojas giran sobre su cabeza con un rugido ruidoso constante y expeliendo un chorro de aire.

La mayoría de los fallos de los dioses de la forja nunca son descubiertos, pero los anaxim a menudo son imbuidos con la chispa de la divinidad que comparten todas las abominaciones. A pesar de su pasado artificial, los anaxim son anima-

dos y están determinados a hacerse su lugar en el mundo, buscando venganza por haber sido arrojados al montón de la chatarra por sus perfeccionistas creadores.

Combate

Los anaxim tienen una variedad de formas de ataque, incluidos los simple golpetazos, un ataque especial eléctrico de toque y sus espadas giratorias favoritas. Los enemigos a una distancia de 10' o más están sujetos a los proyectiles de pinchos, a un rayo eléctrico, o a un rugido sónico.

Explosión sónica (Ex): como una acción estándar, el anaxim puede emitir un cono de energía sónica de 60' que ocasiona 20d6 puntos de daño sónico a todas las criaturas que fallen un tiro de salvación de Reflejos (CD 29); aquellos que tienen éxito sólo reciben la mitad de daño.

Rasgadura (Ex): si el anaxim impacta con su espada giratoria, dicha espada giratoria corta particularmente bien. Este ataque causa automáticamente 4d6+18 puntos de daño adicionales.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *disipar mayor, desplazamiento, invisibilidad mejorada, excursión etérea.* Nivel de lanzador 22.°; salvación CD 15 + nivel conjuro.

***Convocar gólem de hierro* (St)**: un anaxim puede convocar un gólem de hierro hasta cuatro veces al día.

Rasgos de abominación: inmune a polimorfismo, petrificación, y otras formas de ataque que alteren la forma; no está sujeto a consunción de energía, consunción de característica, daño de característica o muerte por daño masivo; inmune a los efectos enajenadores; resistencia al fuego y al frío 20; indetectabilidad; visión verdadera a voluntad; vista ciega 500'; telepatía hasta 1.000'.

Rasgos de constructo: inmune a los efectos enajenadores (encantamientos, hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas, y efectos de moral), y a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos necrománticos, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza a menos que también afecte a objetos. No pude curar daño (aunque regeneración y curación rápida todavía se aplican, si las tiene). No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado o resucitado. Visión en la oscuridad 60'.

ATROPAL

Muerto viviente Grande, ajeno (maligno)

Dados de golpe: 66d12 (792 pg)

Iniciativa:+6 (Des +2, Iniciativa mejorada +4)

Velocidad: 5', 240' volando (perfecta)

CA: 51 (Tamaño –1, Des +2, natural +40)

Ataques: 2 toques +49 cuerpo a cuerpo, rayo ocular +30 toque a distancia

Daño: toque 2d6 consunción de Con/ 19-20, rayo ocular daño de nivel negativo/ 19-20

Frente/Alcance: 5' × 5' / 10'

Ataques especiales: consunción de Constitución, consunción de energía (2d4 niveles negativos, Fort CD 59), aptitudes sortílegas, *convocar noctoruga*

Cualidades especiales: rasgos de abominación, rasgos de muerto viviente, reprender/comandar muertos vivientes, regeneración 20, RC 42, RD 40/ +8, aura de energía negativa

Tiros de salvación: Fort +22, Ref +26, Vol +43

Características: Fue 43, Des 15, Con –, Int 28, Sab 22, Car 42

Habilidades: Concentración +82, Esconderse –2, Saber (arcano) +75, Escuchar +8, Conocimiento de conjuros +80, Avistar +19

Dotes: Alerta, Apresurar aptitud sortílega, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Correr, Crítico mejorado (rayo ocular), Crítico mejorado (toque), Embestida mejorada, Esquiva, Gran Hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (rayo ocular), Soltura con un arma (toque), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Voluntad de hierro.

Dotes épicas: Crítico devastador (toque), Crítico arrollador (toque), Maestría de los muertos vivientes, Zona de animación

---

Clima/terreno: cualquiera
Organización: solitario
Nivel de desafío: 30
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre legal maligno
Avance: 67-80 DG (Grande); 81-100 DG (Enorme)

Los atropal son las deidades nacidas muertas, que se alzan espontáneamente como muertos vivientes.

Un frío que paraliza el alma llega antes y persigue después a un atropal; la energía vital de las criaturas heroicas es suprimida por esta aura hedionda, y la fuerza vital de las criaturas menores es extinguida. Un atropal es negro con secundinas, malformadas e inacabadas, y obviamente muerto viviente. Su cuerpo humanoide arrugado, húmedo e hinchado, está coronado por una desproporcionada cabeza sin pelo alguno. Sus

ojos son vacíos y vidriosos. Babea constantemente un apestoso líquido de su obscena boca. Sus brazos son demasiado delgado y sus pequeñas manos terminan en crueles uñas afiladas, mientras que sus atrofiadas piernas muertas cuelgan inútiles bajo él. Un atropal nunca camina, siempre está flotando.

Cuando un atropal se alza, los dioses se encogen acobardados, y buscan borrar el horrible resto sellándolo aparate en un plano-cementerio o bajo las criptas de civilizaciones muertas. ¡Ay del grupo de aventureros o del mago arqueólogo que desentierra a un atropal !; una vez liberado, el atropal comienza a matar todo en guadañadas más y más anchas, hasta que es neutralizado de alguna manera. Las naciones de muertos vivientes dirigidas por reyes nigromantes de edades pasadas pueden en realidad haber sido dirigidas por atropales.

Combate

Los atropales envían a seguidores muertos vivientes y a noctorugas ante ellos. Son rápidos para lanzar *disipación mayor* sobre sus enemigos, especialmente contra aquellos que utilizan conjuros para protegerse contra la energía negativa y aquellos que tienen lanzado el conjuro *custodia contra la muerte*.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *animar muertos vivientes, blasfemia, crear muertos vivientes mayores, crear muertos vivientes, cono de frío, profanar, disipación mayor, dedo de la muerte, invisibilidad mejorada, desplazamiento de plano, rematar a los vivos, hablar con los muertos, mano espectral, teleportarse sin error, aura sacrílega*; 5/ día – *acelerar, proyectar imagen, némesis inexorable*. Nivel de lanzador 30.°; CD salvación 26 + nivel del conjuro.

Reprender/comandar muertos vivientes (Sb): los atropales pueden reprender o comandar muertos vivientes como un clérigo del mismo nivel que los DG del atropal.

Aura de energía negativa (Sb): de cada atropal se desprende un aura de energía negativa de 30' de radio. Todos los muertos vivientes en ese campo (incluido el atropal) se considera como si poseyeran resistencia a la expulsión +20 y una versión en energía negativa de curación rápida 20. Las criaturas vivas dentro del área se considera que tienen 10 niveles negativos a menos que posean alguna protección contra la energía negativa o protección contra el mal. Las criaturas con 10 DG o menos perecen (y, a discreción del atropal, se alzan como espectros bajo las órdenes del atropal 1 minuto más tarde).

Consunción de energía: cuando un atropal golpea a un oponente vivo con su ataque de toque a distancia (un rayo de oscuridad absoluta que surge de sus ojos hasta un alcance de 400'), la consunción de energía resultante otorga cuatro niveles negativos, u ocho niveles negativos si es un crítico. Por cada nivel negativo otorgado a un oponente, el atropal gana 10 puntos de vida, o 20 en un impacto crítico, ganando cualquier exceso como puntos de vida temporales. Después de que hayan transcurrido 24 horas, el oponente afectado debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 59) por cada nivel negativo. Si tiene éxito, el nivel negativo desaparece sin daño para la criatura; de otra forma, el nivel de la criatura disminuye en uno.

Consunción de Constitución (Sb): cuando un atropal golpe a un oponente vivo con un ataque de toque, el oponente sufre una pérdida de 5 puntos de Constitución permanente, o 10 con un impacto crítico. El atropal se cura 20 puntos de daño, o 40 con un crítico, cada vez que consume Constitución, con todo exceso absorvido en forma de puntos de golpe temporales. El ataque permite un TS de Fortaleza (CD 59).

Regeneración (Ex): un atropal recibe daño normal de armas buenas o inteligentes (o armas vivientes en general).

***Convocar noctoruga* (St):** cinco veces al día, un atropal puede convocar una noctoruga (ver el *Manual de Monstruos*).

Rasgos de abominación: inmune a polimorfismo, petrificación, y otras formas de ataque que alteren la forma; no está sujeto a consunción de energía, consunción de característica, daño de característica, o muerte por daño masivo; inmune a los efectos enajenadores; resistencia al fuego y al frío 20; indetectabilidad; visión verdadera a voluntad; vista ciega 500'; telepatía hasta 1.000'.

Rasgos de muerto viviente: inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos nigrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado, sólo puede ser resucitado si la criatura quiere. Visión en la oscuridad 60'.

CHICHIMECA

Ajeno de tamaño Mediano (aire)
Dados de golpe: 27d8 +189 (405 pg)
Iniciativa:+7
Velocidad: 5', 200' volando (perfecta)
CA: 39 (Des +7, natural +22)
Ataques: 2 golpes con alas principales +39 cuerpo a cuerpo, 6 golpes con alas secundarias +37 cuerpo a cuerpo, golpetazo con cola +37 cuerpo a cuerpo
Daño: golpe con ala principal 2d6+12, golpe con ala secundaria 1d6+6, golpetazo con cola 1d6+6 más consunción de Carisma
Frente/Alcance: 5' × 5' / 5'
Ataques especiales: consunción de Carisma, aptitudes sortílegas, *convocar elemental de aire*
Cualidades especiales: rasgos de abominación, curación rápida 10, RC 33, RD 20/ +6, inmunidad a electricidad
Tiros de salvación: Fort +22, Ref +22, Vol +17
Características: Fue 34, Des 25, Con 24, Int 12, Sab 14, Car 30
Habilidades: Averiguar intenciones +19, Avistar +34, Buscar +17, Diplomacia +12, Esconderse +12, Escuchar +34, Intimidar +40, Mov. sigilosamente +37, Saber (planos) +31, Saber (religión) +31.
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Ataque múltiple
Dotes épicas: Velocidad cegadora (× 2)

Clima/terreno: cualquiera
Organización: solitario, par o bandada (6-9)
Nivel de desafío: 21
Tesoro: no
Alineamiento: siempre neutral maligno
Avance: 28-38 DG (Mediano); 39-50 DG (Grande)

Los chichimeca son la progenie rechazada de los dioses del aire, el cielo, y similares.

Un chichimeca se asemeja a un aleteo de un grupo de alas revueltas batiendo como locas (algunos chichimeca tienen

alas de plumas, otros similares a murciélagos). Una única y larga cola pende del centro de la masa de alas, coleando tras la criatura. La coloración abarca desde un blanco pálido hasta el beige, con algunos matices de azul pálido en algunas zonas. A menos que un chichimeca sea muerto y disecado, sus pequeñas bocas, ojos y demás órganos sensoriales salpicando el tronco de su cuerpo, nunca son vistos. Los chichimecas suelen ser de unos 4' de diámetro.

Estas criaturas a menudo son confinadas en semiplanos de aire, o algún lugar lejano en el plano Elemental del aire, o incluso en distantes y deshabitados mundos gigantes compuestos solamente de gases venenosos.

Combate

Los chichimecas baten a cualquier ser que cruce su camino con sus múltiples alas y su golpe de cola. Si están alertadas anteriormente del peligro, convocarán tantos elementales del aire como puedan. A menos que sus elementales estén a alcance, un chichimeca se lanzará al combate con el *lamento de la banshee*.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *oscuridad, telekinesis;* 3/día – *invisibilidad mejorada, controlar el clima, llamar al relámpago, rayo relampagueante, relámpago zigzagueante, lamento de la banshee*. Nivel de lanzador 20.; CD salvación 20 + nivel del conjuro.

Convocar elemental de aire **(Sb):** tres veces al día, un chichimeca puede convocar a un elemental de aire anciano.

Consunción de Carisma (Sb): este efecto reduce permanentemente la puntuación de Carisma de un oponente vivo en 2 puntos cuando el chichimeca le golpea con su golpetazo de cola, o 4 puntos si es un impacto crítico. El chichimeca cura 10 puntos de daño, o 20 puntos si es un crítico, cuando quiera que drene Carisma, ganando cualquier exceso como puntos temporales. El ataque permite un tiro de salvación de Fortaleza (CD 33), con un tiro con éxito, sólo es drenado un punto de Carisma y el chichimeca sólo cura 5 puntos de daño.

Rasgos de abominación: inmune a polimorfismo, petrificación, y otras formas de ataque que alteren la forma; no está sujeto a consunción de energía, consunción de característica, daño de característica, o muerte por daño masivo; inmune a los efectos enajenadores; resistencia al fuego y al frío 20; indetectabilidad; visión verdadera a voluntad; vista ciega 500'; telepatía hasta 1.000'.



FAETÓN

Ajeno de tamaño Gargantuesco (fuego)
Dados de golpe: 62d8 +806 (1.302 pg)
Iniciativa:+15 (Des +7, Iniciativa superior +8)
Velocidad: 120', 120' excavar
CA: 47 (Tamaño –4, Des +7, natural +34)
Ataques: 8 golpetazos con pseudópodos +83 cuerpo a cuerpo
Daño: golpetazo 4d8 +24 más 3d6 daño por fuego
Frente/Alcance: 30' × 30' / 15'
Ataques especiales: toque abrasador, arrollar abrasador, aptitudes sortílegas, agarrón mejorado, engullir, *convocar elemental de fuego anciano*
Cualidades especiales: rasgos de abominación, regeneración 25, curación rápida 25, RC 46, RD 40/ +8, inmunidad al fuego, inmunidades de cieno
Tiros de salvación: Fort +48, Ref +32, Vol +39
Características: Fue 58, Des 25, Con 36, Int 8, Sab 18, Car 39
Habilidades: Avistar +66, Arte (metalurgia) +29, Arte (cantero) +29 Buscar +59, Esconderse –5, Escuchar +66, Escudriñar +59, Moverse sigilosamente +66, Saber (geografía) +49, Trepar +51.
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Gran Hendedura, Gran Fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos relampagueantes, Romper arma, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro.
Dotes épicas: Velocidad cegadora (× 5), Iniciativa superior

Clima/terreno: cualquiera
Organización: solitario o en compañía de 1-10 elementales de fuego ancianos
Nivel de desafío: 34
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: 63-80 DG (Gargantuesco); 81-186 DG (Colosal)

Los faetones son la progenie de los dioses del fuego. Ningún fuego quema más que la rabia personificada de un faetón. Manchas gargantuescas de magma inteligente, los faetones queman su camino atravesando el vientre de la tierra. Cuando se despiertan, se abren camino hacia la superficie, creando volcanes en miniatura, sólo para barrerlo todo hacia la criatura u objeto inflamable más cercano, como un tsunami de roca líquida al rojo vivo.

Muchos mundos contienen faetones encerrados en su núcleo, incapaces de romper la compulsión puesta sobre ellos por los poderes superiores. El calor del núcleo de algunos mundos se debe a veces a los faetones sobrenaturales (o grupo de faetones), atrapados furiosos durante eones. Algunas veces un faetón rompe su geas eterno durante un día o una estación, tiempo durante el cual incinera todo lo que pueda cubrir y sofocar.

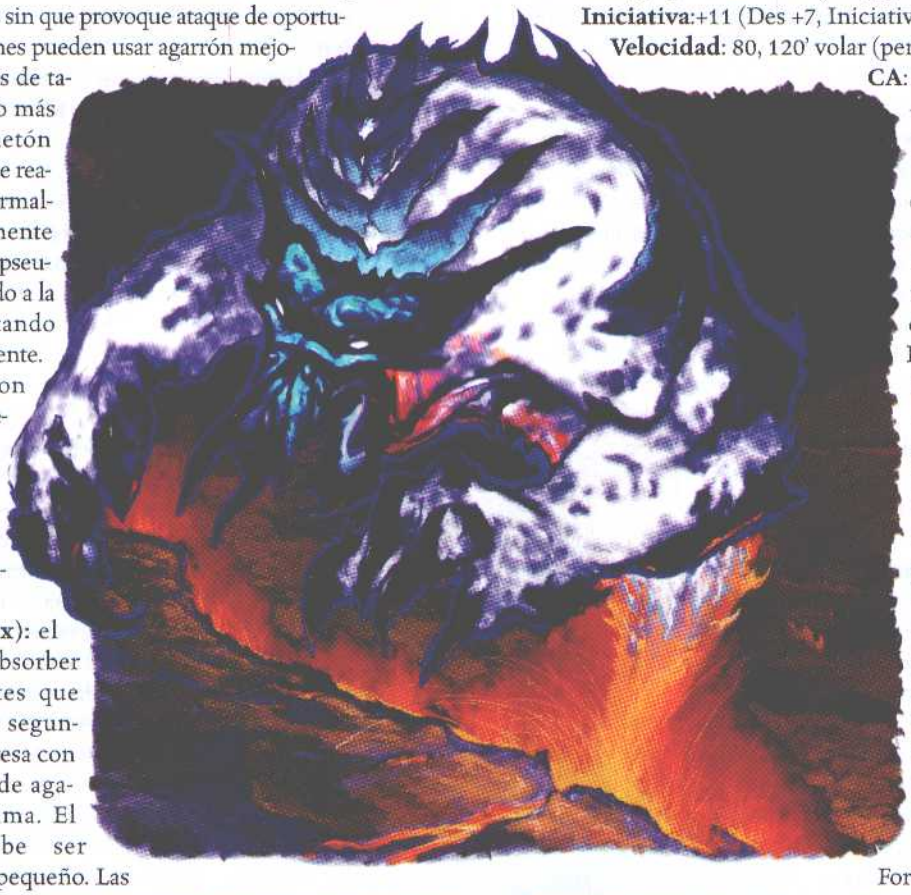
Combate

Los faetones exudan hasta ocho pseudópodos de magma para golpear a los enemigos, e intentarán agarrar y arrastrar a sus enemigos al interior de sus cuerpos líquidos.

Toque abrasador (Ex): tocar o ser tocado por un faetón ocasiona 2d6 puntos de daño por fuego.

Arrollar abrasador (Ex): un enemigo que sea arrollado con éxito por un faetón, también es engullido por éste.

Agarrón mejorado (Ex): si el faetón impacta con un pseudópodo, realiza el daño normal e intenta comenzar una presa como una acción gratis sin que provoque ataque de oportunidad. Los faetones pueden usar agarrón mejorado en criaturas de tamaño Enorme o más pequeñas. El faetón tiene la opción de realizar la presa normalmente, simplemente manteniendo el pseudópodo agarrando a la presa, o intentando tragarse al oponente. Cada prueba con éxito de presa realizada durante asaltos consecutivos ocasiona el daño anotado para el pseudópodo.



Engullir (Ex): el faetón puede absorber a los oponentes que apresa con una segunda prueba de presa con éxito después de agarrar a su víctima. El oponente debe ser Enorme o más pequeño. Las criaturas absorbidas reciben 20d6 puntos de daño por fuego y 10d6 puntos de daño contundente cada asalto que permanezcan en el interior del faetón. Las víctimas deben realizar una prueba con éxito de presa para poder "nadar" fuera del magma viviente del faetón.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *bola de fuego, tormenta de fuego, bola de fuego de explosión retardada, descarga flamígera, muro de fuego*; 1/ día – *escudriñar*. Nivel lanzador 34.°; salvación CD 24 + nivel del conjuro.

***Convocar elemental de fuego anciano* (St)**: los faetones pueden convocar hasta diez elementales de fuego ancianos al día (ver el *Manual de Monstruos*)

Rasgos de abominación: inmune a polimorfismo, petrificación, y otras formas de ataque que alteren la forma; no está sujeto a consunción de energía, consunción de característica, daño de característica, o muerte por daño masivo; inmune a los efectos enajenadores; resistencia al fuego y al frío 20; indetectabilidad; visión verdadera a voluntad; vista ciega 500'; telepatía hasta 1.000'.

Rasgos de cieno: inmune a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, polimorfismo, y efectos enajenadores; no está sujeto a impactos críticos o flanqueo; ciego.

Regeneración (Ex): el faetón recibe daño normal de armas legales y armas forjadas en frío, y doble daño de armas de frío o hielo.

FANE

Ajeno de tamaño Grande (caótico)(incorpóreo)
Dados de golpe: 36d8 +324 (612 pg)
Iniciativa:+11 (Des +7, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 80, 120' volar (perfecto)
CA: 50 (Tamaño –1, Des +3, desvío +11, introspectivo +23)
Ataques: toque incorpóreo +43 cuerpo a cuerpo
Daño: toque incorpóreo 1d6 más toque de éxtasis
Frente/Alcance: 5' × 5' / 10'
Ataques especiales: toque de estasis, explosión cronal, aptitudes sortílegas, filtrar el tiempo, *convocar duplicado del pasado*
Cualidades especiales: rasgos de abominación, campo de negación temporal, regresión temporal, regeneración 15, RC 37, RD 30/ +6, inmunidad al sonido
Tiros de salvación: Fort +31, Ref +29, Vol +25
Características: Fue–, Des 25, Con 28, Int 24, Sab 16, Car 33
Habilidades: Averiguar intenciones +42, Avistar +44, Buscar +46, Concentración +48, Conocimiento de conjuros +46, Diplomacia +15, Equilibrio +11, Esconderse +42, Escuchar +44, Escudriñar +46, Moverse sigilosamente +46, Nadar +33, Piruetas +46, Saber (arcano) +48, Saber (planos) +46, Saber (religión) +46, Saltar +4.
Dotes: Alerta, Esquivar, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos relampagueantes, Soltura con un arma (toque incorpóreo), Voluntad de hierro.
Dotes épicas: Velocidad cegadora, Conjuro clandestino (*detener el tiempo*)

Clima/terreno: cualquier terreno y bajo tierra
Organización: solitario o pareja
Nivel de desafío: 25
Tesoro: no
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: 37-50 DG (Grande); 51-65 DG (Enorme)

Los fanes son abominaciones perdidas en el tiempo cuyos padres deíficos son deidades cuyo ámbito de poder está relacionadO con el tiempo y el destino. No hay dos fanes que tengan exactamente la misma apariencia, por que todos son como sombras e insustanciales. Aunque es difícil atravesar la tenue sombra de su forma, algunos son vagamente humanoides, otros asemejan algo bestial, y muchos no son rotundamente humanoides. Habitualmente, dos (a veces más) ojos esmeralda arden desde su sombría forma.



Los fanes no son tanto presos como que están perdidos muy lejos en el pasado (o en el futuro), tan perdidos, que el tiempo mismo carece de significado. Sin embargo, a veces, un fane escapa a las cuatro dimensiones de nuestro multiverso. Aquí, los fanes disfrutan particularmente coleccionando víctimas encerrándolas *permanentemente en estasis* temporal. Los fanes se alimentan de la esencia de las criaturas que atrapan temporalmente de esta forma. Otros fanes son más ambiciosos, y buscan alterar el destino de naciones, mundos y planos, para peor.

Combate

Los fanes son más efectivos cuando se pueden acercar a la víctima, envolviendo a sus potenciales presas en su campo de negación temporal. Si pueden sujetar a su objetivo, pueden secuestrar temporalmente a la víctima. Al ser incorpóreos, los fanes sólo tienen un 50% de ser afectados por cualquier ataque, ya sea en cuerpo a cuerpo a distancia o conjuros. Si se encuentra particularmente amenazado, un fane utilizará su aptitud de *detener el tiempo*, utilizará su cualidad especial de explosión cronal en unos pocos objetivos, y abandonará la escena con su *teleportación sin error*. La táctica favorita de un fane es convocar un *duplicado del pasado* de un enemigo para sembrar la confusión y la incertidumbre, antes de un ataque total del fane y una traición por el *duplicado del pasado*. También utilizan siempre sobre sí mismos la aptitud sortílega de crear un *duplicado del pasado*.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *detectar el bien, detectar magia, invisibilidad mejorada* (sólo él); 5/ día – *acelerar, acelerar en masa, ralentizar, Teleportación sin error, don de lenguas, atrapar el alma, impacto verdadero, aura sacrílega*; 2/ día –*tiempo seguro, tiempo duplicado* (ver Capítulo 2); 1/ día – *detener el tiempo*. Nivel lanzador 21.º; salvación CD 21 + nivel conjuro.

Toque de estasis (Sb): como *estasis temporal*, excepto que es una aptitud sobrenatural a voluntad. Nivel lanzador 25.º; salvación CD 21 + nivel de conjuro.

Explosión cronal (Sb): como una acción estándar, el fane puede realizar un ataque de toque a distancia contra cualquier criatura a menos de 100'. Si tiene éxito, el sujeto es objetivo de un espasmo de flujo temporal que ocasiona 15d6 puntos de daño.

Filtrar el tiempo (Sb): por cada asalto de tiempo experimentado con el fane, automáticamente absorbe el "futuro" de cualquier criatura que haya encapsulado con éxito en el tiempo estático gracias a su toque de estasis (no su campo de negación temporal), no importa la distancia que separe a la víctima y al fane, y no importa tampoco el número de víctimas. Por supuesto, para la víctima no transcurre el tiempo, pero cada asalto aparente experimentado por el fane envejece a la víctima 1d4 años, al mismo tiempo que cura al fane 20 puntos de daño. La víctima que no sea liberada de alguna manera por un amigo que sea capaz de lanzar *dispar magia, disipación mayor,* o algún conjuro similar, envejecerá finalmente hasta la muerte. Las víctimas muertas de esta forma, automáticamente salen del tiempo estático como cascarones desecados que se desintegran en polvo fino con el más leve toque. Las víctimas que son liberadas antes de la muerte aplican los efectos físicos del envejecimiento, pero no los efectos mentales (ver tabla 6–5: efectos del envejecimiento en el *Manual del Jugador*).

***Convocar duplicado del pasado* (St):** una vez al día un fane puede convocar un duplicado de uno de sus enemigos robado de un pasado alternativo. El *duplicado temporal* robado tiene las mismas estadísticas y posesiones que el original, pero se considera que tiene dos niveles negativos (lo que simula que tiene menos experiencia que el original). El fane nunca puede convocar un *duplicado del pasado* de una criatura que tenga más de 25 DG (añade niveles negativos suficientes hasta compensar los DG altos de los enemigos si es necesario). El *duplicado del pasado*, a pesar de tener casi todo el conocimiento del original, sirve al fane lealmente como cualquier criatura convocada. Si el *duplicado del pasado* muere, el original no sufre ningún daño ya que el duplicado fue sacado de un pasado paralelo. Sin embargo, el original no conoce necesariamente esto, y debe realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 30) o estará estremecido durante 1d4 asaltos después de ser testigo de la muerte del duplicado por vez primera.

Rasgos de abominación: inmune a polimorfismo, petrificación, y otras formas de ataque que alteren la forma; no está sujeto a consunción de energía, consunción de característica, daño de característica, o muerte por daño masivo; inmune a los efectos enajenadores; resistencia al fuego y al frío 20; indetectabilidad; visión verdadera a voluntad; vista ciega 500'; telepatía hasta 1.000'.

Campo de negación temporal (Ex): los fanes generan continuamente una expansión de 30' de radio de un campo de negación temporal. Todas las criaturas y objetos dentro del campo, excepto el fane, deben realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 30) cada asalto para realizar acciones. Con un tiro fallido, los sujetos están atascados en una corriente de tiempo estático hasta su próximo asalto, momento en el cual deben realizar otro tiro de salvación. Mientras un sujeto se encuentra atascado en una corriente de tiempo estático generado por el campo de negación temporal, el fane puede usar su toque estático en el sujeto para "cerrar el trato", aunque de cualquier forma el sujeto es invulnerable a los ataques y al daño como si estuviese en un éxtasis temporal.

Regresión en el tiempo (Sb): si el fane gasta una acción por asalto durante cuatro asaltos, al final del cuarto asalto, el fane regresa atrás en el tiempo 4 asaltos, hasta el primer asalto en el que originalmente empezó a concentrarse en la regresión en el tiempo. En su segundo paso a través de la corriente temporal, puede realizar acciones completamente diferentes, basadas en su conocimiento del futuro (aunque si adopta acciones diferentes a las de su primer paso por la corriente temporal, los eventos de la corriente temporal original también cambian).

Regeneración (Ex): los fanes reciben daño normal de las armas sagradas y buenas, y de armas forjadas en el futuro o corrientes temporales de realidades alternativas (si hay alguna).

HECATÓNQUIROS

Ajeno de tamaño Enorme (maligno)
Dados de golpe: 52d8 + 572 (988 pg)
Iniciativa:+6 (Des +2, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 100'
CA: 70 (Tamaño –2,natural +30, introspectivo +20, armadura +12 [*armadura de placas y mallas*])
Ataques: 100 espadones +71; o 100 piedras +53 a distancia
Daño: espadones 2d6+20 /19-20; o piedra 2d8+20 / 19-20
Frente/Alcance: 10'×10' / 15'
Ataques especiales: Combate con múltiples armas superior, aptitudes sortílegas, convocar hecatónquiros
Cualidades especiales: rasgos de abominación, regeneración 40, RC 70, RD 60/ +12, inmunidad a electricidad
Tiros de salvación: Fort +39, Ref +30, Vol +27
Características: Fue 50, Des 15, Con 32, Int 10, Sab 8, Car 24
Habilidades: Averiguar intenciones +49, Avistar +99, Buscar +100, Concentración +52, Diplomacia +13, Esconderse –12, Escuchar +99, Intimidar +40, Moverse sigilosamente +46, Saber (historia) +33, Saltar +64, Supervivencia +49, Trepar +64.
Dotes: Apresurar aptitud sortílega, Ataque poderoso, Combate con múltiples armas, Crítico mejorado (espadón), Crítico mejorado (piedra), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Multidextrismo, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (cornada), Soltura con un arma (espadón), Soltura con un arma (piedra).
Dotes épicas: Penetrar reducción al daño, Desgarrar con múltiples armas.

Clima/terreno: cualquiera
Organización: solitario o par
Nivel de desafío: 57
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: 53-58 DG (Enorme); 59-70 DG (Gargantuesco); 71-140 DG (Colosal)

Los hecatónquiros son las más antiguas de las abominaciones, nacidas de las proto-deidades al comienzo de la historia del multiverso.



En el principio del tiempo todas las cosas eran posibles, la definición y función para las cosas vivientes todavía no estaba definida, y en ese tiempo es cuando los hecatónquiros nacieron, los "cientos de manos". Los hecatónquiros son enormes, irguiéndose unos 30' de altura, como árboles vivientes hinchados, poseen cien brazos y cincuenta cabezas. Las palabras no pueden describir la monstruosidad de su forma, la brutalidad de su visión. Siempre están armados, portando espadones o piedras en cada una de sus manos. Llevan armadura de placas y mallas mágica. Algunas veces, un hecatónquiros está armado con alguna arma mágica también.

Desde el nacimiento han sido parias y encerrados lejos por el demiurgo que los produjo. Otras deidades que han requerido sus dementes habilidades marciales para vencer a deidades rivales, los han liberado de vez en cuando. Cada vez que eran liberados, un viejo panteón caía. Pocas criaturas pueden aguantar ante un hecatónquiros en combate, ni siquiera los dioses pueden.

Combate

Los hecatónquiros confían en sus cientos de miembros para despachar rápidamente a sus enemigos bajo una lluvia de golpes o piedras.

Combate con múltiples armas superior (Ex): un hecatónquiros lucha con un espadón o una piedra en cada mano. Los hecatónquiros no sufren penalización al ataque o daño por atacar con cien armas. Sin embargo, el que los miembros estén tan apretados previene que la criatura ataque repetidamente con cualquiera de sus brazos, no pudiendo realizar más de 10 ataques contra una criatura Pequeña o menor, 15 ataques contra una criatura de tamaño Mediano, o 20 ataques contra una criatura Grande, en la misma acción (puede realizar todos sus ataques contra una criatura Enorme o mayor en una sola acción).

Habilidades: las cincuenta cabezas del hecatónquiros le otorgan un bonificador racial +50 a las pruebas de Escuchar, Avistar y Buscar.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *arma mágica mayor, volar, escudo*. Nivel lanzador 50.°, salvación CD 17 + nivel del conjuro.

***Convocar hecatónquiros* (St):** un hecatónquiros puede convocar a otro hecatónquiros una vez al día, aunque es reacio a hacerlo, ya que entonces estará igualmente obligado a responder a la convocación de su hermano. Un hecatónquiros convocado no puede utilizar su poder de convocar hecatónquiros mientras está "convocado".

Rasgos de abominación: inmune a polimorfismo, petrificación, y otras formas de ataque que alteren la forma; no está sujeto a consunción de energía, consunción de característica, daño de característica, o muerte por daño masivo; inmune a los efectos enajenadores; resistencia al fuego y al frío 20; indetectabilidad; visión verdadera a voluntad; vista ciega 500'; telepatía hasta 1.000'.

Regeneración (Ex): el hecatónquiros recibe daño normal de armas buenas o armas forjadas con la sangre de una deidad.

INFERNARIO

Ajeno de tamaño Grande (maligno) (caótico o legal)
Dados de golpe: 40d8 +360 (680 pg)
Iniciativa:+11 (Des +7, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 80', 240' volando (perfecta)
CA: 50 (Tamaño –1, Des +7, natural +34)
Ataques: 2 garras +56 cuerpo a cuerpo, 1 mordisco +50 cuerpo a cuerpo, 2 alas +50 cuerpo a cuerpo, 1 golpetazo de cola +50 cuerpo a cuerpo
Daño: garra 4d6 +16, mordisco 4d8 +8 + succión de conjuro, ala 2d6 +8, golpetazo de cola 4d8 +8
Frente/Alcance: 5' × 5' / 10'
Ataques especiales: succión de conjuros, agarrón mejorado, inmunidad a conjuros aprendidos, aptitudes sortílegas, *convocar diablo*
Cualidades especiales: rasgos de abominación, curación rápida 15, RC 38, RD 35/ +7
Tiros de salvación: Fort +31, Ref +29, Vol +30
Características: Fue 43, Des 25, Con 28, Int 22, Sab 26, Car 29
Habilidades: Averiguar intenciones +51, Avistar +53, Buscar +49, Concentración +52, Conocimiento de conjuros +49, Diplomacia +13, Esconderse +46, Escuchar +50, Escudriñar +49, Escapismo +50, Equilibrio +11, Moverse sigilosamente +50, Piruetas +50, Saber (arcano) +49, Saber (planos) +49, Saltar +21.
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (garra).



Clima/terreno: cualquiera
Organización: solitario o brigada del infierno (1 infernal y 1d4 balor, o 1 infernal y 1d4 diablos de la sima)
Nivel de desafío: 26
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno o caótico maligno
Avance: 41-50 DG (Grande); 51-56 DG (Enorme); 57-72 DG (Gargantuesco)

Los infernarios nacen del encuentro enfermizo entre una deidad y un diablo o demonio.

Incluso los dioses son seducidos, y de la unión del cielo y el infierno nacen las abominaciones del infierno llamadas infernarios. Aquellos nacidos de una deidad y un baatezu son legales, y los infernarios nacidos de una deidad y un tanar'ri son caóticos. Todos son horrores de forma demoníaca, humanoides con escamas negras como la brea que se alzan hasta 15' de altura o más. Alas enormes de aspecto draconiano envuelven a cada infernal, pero son incapaces de esconder las garras afiladas, la boca diabólica, o los ojos de los cuales brilla la promesa de la condenación eterna.

Al contrario que otras abominaciones, los infernarios tienen más libertad para vagar por zonas de sus infiernos de origen, aunque se encuentran proscritos por decreto divino de moverse más allá. Esto complace a varios príncipes de los Nueve Infiernos y del Abismo, ya que muchos infernarios poseen tal poder que podrían desafiar la supremacía de un príncipe. Por este motivo, la mayoría de los poderes de los planos Inferiores buscan aislar más si es posible a los infernarios. Por su parte, los infernarios maquinan y planean con malicia sin igual, hasta que sea el momento adecuado de desgarrar el multiverso en pedazos.

Combate

Los infernarios son criaturas poderosas, y hábiles. Si es posible, buscan neutralizar primero al lanzador de conjuros,

cuando surja un conflicto. Su mordisco succiona los conjuros y las mentes de cualquiera que pueda atrapar. Los infernarios lanzan *contorno borroso* e *invisibilidad mejorada* sobre sí mismos según lo necesiten en combate.

Agarrón mejorado (Ex): si un infernario golpea con una garra ocasiona daño normal e intenta comenzar una presa como una acción gratuita sin que provoque ataque de oportunidad. Los infernarios pueden utilizar esta aptitud en criaturas Grandes y criaturas más pequeñas. El infernal tiene la opción de realizar la presa normalmente, o simplemente utilizar su garra para inmovilizar al oponente. Cada prueba de presa realizada con éxito en asaltos posteriores ocasiona automáticamente un daño igual al de la garra, además del daño automático por succión de conjuros.

Succión de conjuros (Sb): si un infernario muerde a un enemigo, este pierde uno de sus conjuros preparados de nivel más alto, o uno de los espacios de conjuros más alto para este día que no haya utilizado. La víctima escoge el conjuro preparado que pierde. Si la víctima no tiene conjuros preparados o espacios para conjuros sin usar (ya sea por que ha agotado sus conjuros diarios o por que la víctima no es un lanzador de conjuros), el mordisco ocasiona en su lugar 2 puntos temporales de daño a Inteligencia.

Inmunidad a conjuros aprendidos (Sb): si un infernario es afectado por un conjuro lanzado por un lanzador de conjuros en particular, desde ese momento en adelante, el infernario se vuelve inmune a ese conjuro lanzado por ese lanzador en particular. Por ejemplo, un infernario es impactado por el *horrible marchitamiento* de Mialee y es afectado, entonces se vuelve inmune al *horrible marchitamiento* si es lanzado por Mialee otra vez. Ahora, si Hennet lanza *horrible marchitamiento* sobre el infernario, éste se encontrará sujeto a los efectos del conjuro (la primera vez).

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, bola de fuego, círculo mágico contra el bien, contorno borroso, crear muerto viviente, desacralizar, detectar el bien, detectar el caos, detectar la ley, detectar magia, disipación mayor, escudriñar, hechizar persona, imagen mayor, invisibilidad mejorada, leer magia, miedo, muro de fuego oscuridad profunda, oscuridad, pirotecnia, polimorfarse, producir llama, profanar, reanimar a los muertos, retener persona, símbolo, sugestión, telecinesis, teleportarse sin error* (él mismo más 1.000 lbs.); 1/ día – *tormenta de fuego, bola infernal* (ver Capítulo 2), *implosión, tromba de meteoritos.* Nivel lanzador 26.°; salvación CD 19 + nivel conjuro.

***Convocar diablo* (St):** un infernario puede convocar a cuatro balor o cuatro diablos de la sima al día, dependiendo de la orientación hacia la ley o el caos (los infernarios legales convocan diablos de la sima, los infernarios caóticos convocan balor).

Rasgos de abominación: inmune a polimorfismo, petrificación, y otras formas de ataque que alteren la forma; no está sujeto a consunción de energía, consunción de característica, daño de característica, o muerte por daño masivo; inmune a los efectos enajenadores; resistencia al fuego y al frío 20; indetectabilidad; visión verdadera a voluntad; vista ciega 500'; telepatía hasta 1.000'.

Regeneración (Ex): el infernario recibe daño normal de armas buenas. Los infernarios legales también reciben daño de armas caóticas, y viceversa.

LARVA ONÍRICA

Ajeno de tamaño Grande (caótico)
Dados de golpe: 40d8 +360 (680 pg)
Iniciativa:+3 (Des)
Velocidad: 80', 240' volando (perfecta)
CA: 52 (Tamaño –1, Des +3, natural +40)
Ataques: mordisco +56 cuerpo a cuerpo, cornada +51 cuerpo a cuerpo, 4 pinzas +51 cuerpo a cuerpo, 4 garras +51 cuerpo a cuerpo
Daño: mordisco 4d8+16, cornada 4d6+8, pinzas 4d6+8, garras 4d6+8
Frente/Alcance: 5' × 5' / 10'
Ataques especiales: la peor pesadilla, agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, *convocar noctámbulo*
Cualidades especiales: rasgos de abominación, regeneración 15, RC 44, RD 40/+8, inmunidad a sonido
Tiros de salvación: Fort +31, Ref +25, Vol +29
Características: Fue 42, Des 17, Con 29, Int 16, Sab 24, Car 36
Habilidades: Arte (tejer sueños) +46, Averiguar intenciones +35, Avistar +50, Buscar +28, Concentración +52, Diplomacia +17, Esconderse +42, Escuchar +50, Escapismo +46, Escudriñar +46, Moverse sigilosamente +46, Saber (sueños) +46.
Dotes: Apresurar aptitud sortílega, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (cornada), Soltura con un arma (garra), Soltura con un arma (mordisco), Soltura con un arma (pinzas).

Clima/terreno: cualquiera
Organización: solitario, par o solitario más 1-4 noctámbulos
Nivel de desafío: 31
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: 41-65 DG (Grande); 66-84 DG (Enorme); 85-110 DG (Gargantuesco)

Las larvas oníricas son la progenie bastarda de las deidades de la imaginación, los deseos y los sueños.

La mayoría de las criaturas conocen el sobresalto de una noche de terror: una explosión de horror que despierta al durmiente de un sueño mortal. Las larvas oníricas son los terrores nocturnos que escapan del sueño al mundo real, pesadillas hechas realidad. No poseen forma específica, pero en su lugar son la peor pesadilla de cada criatura; cada observador ve a una larva onírica la primera vez, como su más temible y terrible criatura inimaginable. Para aquellos que sobreviven a esta espantosa visión, la larva onírica aparece como una gran forma humanoide compuesta por miles de reptantes larvas de gusano. Las larvas oníricas tienen cuernos, una boca cruel repleta de afilados colmillos, cuatro brazos que acaban en garras y cuatro brazos rematados con pinzas.

Nadie sabe cuantas larvas oníricas infestan las variadas regiones de los sueños. La mayoría de los durmientes, nunca sueñan los sueños prohibidos que envían los pensamientos a una pesadilla autoperpetuada que esconde y atrapa a una larva onírica. Tales sueños prohibidos solamente son disparados normalmente con el descubrimiento de ciertos manuscritos divinos prohibidos, que han sido purgados en su mayoría del multiverso. Sin embargo, aún así, a veces una larva onírica es

molestada (o convocada a propósito). Cuando esto sucede, sigue al soñador de vuelta al mundo real, e intenta hundir a toda la creación en una verdadera pesadilla de su propia invención.

Combate

La mera visión de una larva onírica mata a todos excepto a las mentes más fuertes. La larva onírica que realiza un buen agarrón sobre sus enemigos, los puede enviar físicamente a una pesadilla especialmente preparada por un tiempo. La larva onírica rara vez hace algo sin convocar a un noctámbulo para que le ayude a traer los horrores de la noche al día.



La peor pesadilla (Sb): cada vez que una criatura viviente contempla por primera vez a una larva onírica específica a una distancia de 30' (o con un efecto de escudriñar), el sujeto ve la imagen de la más terrible criatura inimaginable. Esto no es una ilusión o una fantasmagoría; la larva onírica se convierte verdaderamente, sólo por ese instante, en la peor pesadilla del sujeto. Incluso si es contemplada simultáneamente por docenas de criaturas diferentes, la larva onírica parece diferente para cada una de ellas. Las criaturas inmunes al miedo o a efectos enajenadores (o protegidas con conjuros de *protección contra el mal o custodia contra la muerte*) son inmunes a la peor pesadilla; los demás deben realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 43) o morir a causa del horror sobrenatural revelado. Los supervivientes (y aquellos que hayan resucitado) son inmunes al efecto de esa larva onírica específica en el futuro.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *volar, acelerar, pesadilla, rociada prismática*; 2/ día – *sueño* (ver capítulo 2). Nivel lanzador 31.°; salvación CD 23 + nivel del conjuro.

Agarrón mejorado (Ex): si la larva onírica impacta con una garra o una pinza, realiza el daño normal e intenta comenzar un agarrón como una acción gratuita sin provocar ataque de oportunidad. La larva onírica puede usar el agarrón mejorado en una criatura de cualquier tamaño. La larva onírica tiene la opción de realizar el agarrón normalmente, utilizando simplemente la s garras o pinzas para sujetar al oponente, o usar enviar (ver abajo) sobre un oponente. Cada prueba con éxito de agarrar que realice durante asaltos sucesivos, automáticamente causa el daño anotado para el ataque que establece la presa, amenos que utilice enviar en la víctima.

Enviar (Sb): las víctimas apresadas pueden ser enviadas físicamente a una pesadilla, a elección de la larva onírica, en la siguiente acción de la larva onírica después de haber establecido la presa. Las víctimas deben realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 43) o ser aparentemente envueltas en miles de gusanos de los que forman el cuerpo de la larva onírica. *Realmente, la víctima es lanzada a un torbellino aullante de sueños donde no puede realizar acción alguna, sólo observar.* La víctima retorna físicamente 2d4 asaltos más tarde, aparentemente expulsada del cuerpo de la larva onírica (pero aparece incluso si la larva onírica se ha marchado o no está presente). La víctima de la pesadilla recibe 4d6 puntos temporales de daño a Sabiduría, pero por lo demás es libre para actuar en el asalto en que regresa. Si la víctima recibe más puntos de daño de Sabiduría de los puntos que tiene en Sabiduría, los puntos extra se consideran daño temporal a la Constitución.

Convocar noctámbulo **(St):** cinco veces al día, una larva onírica puede convocar un noctámbulo (ver el *Manual de Monstruos*).

Rasgos de abominación: inmune a polimorfismo, petrificación, y otras formas de ataque que alteren la forma; no está sujeto a consunción de energía, consunción de característica, daño de característica, o muerte por daño masivo; inmune a los efectos enajenadores; resistencia al fuego y al frío 20; indetectabilidad; visión verdadera a voluntad; vista ciega 500'; telepatía hasta 1.000'.

Regeneración (Ex): la larva onírica recibe daño normal de armas legales o buenas o armas forjadas por un armero sonámbulo.

XIXECAL

Ajeno Colosal (frío)
Dados de golpe: 72d8 +1.080 (1.656 pg)
Iniciativa:+11 (Des +7, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 140'
CA: 64 (Tamaño –8, Des +7, natural +55)
Ataques: 2 garras +93 cuerpo a cuerpo, mordisco +87 cuerpo a cuerpo, estampida +87 cuerpo a cuerpo
Daño: garra 2d8 +28/ 19-20, mordisco 4d6 +14, estampida 4d6 +14
Frente/Alcance: 40' × 40' / 25'
Ataques especiales: desgarramiento 4d8 +42, frío, aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar dragón blanco*, consunción de Constitución
Cualidades especiales: rasgos de abominación, subtipo de frío, invierno terrible, curación rápida 30, regeneración 30, RC 48, RD 45/ +9

Tiros de salvación: Fort +55, Ref +47, Vol +39
Características: Fue 66, Des 13, Con 40, Int 12, Sab 8, Car 34
Habilidades: Avistar +76, Buscar +76, Concentración +90, Conocimiento de conjuros +76, Esconderse –9, Escuchar +49, Saber (arcano) +76, Saber (planos) +76, Saber (religión) +76,Trepar +103.
Dotes: Ataque poderoso, Alerta, Esquivar, Crítico mejorado (garra), Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos relampagueantes, Romper arma, Soltura con un arma (garra), Voluntad de hierro.
Dotes épicas: Velocidad cegadora (× 4), Crítico devastador (garra), Crítico arrollador (garra), conjuro clandestino (*invisibilidad mejorada*)

Clima/terreno: cualquier terreno
Organización: solitario o en compañía de 1d4´1 dragones blancos
Nivel de desafío: 36
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: 76-150 DG (Colosal)



Los xixecales nacen de los dioses cuyos ámbitos de poder incluyen el mal, el frío y el caos. Una tormenta épica se acerca, con un frío más allá de lo inimaginable. En su núcleo se mueve algo – un glaciar andante de 100' de altura o más. Su cuerpo níveo similar al hielo es vagamente humanoide, pero está siempre rodeado por una tormenta de hielo que grita y aúlla a su alrededor.

Dragones pálidos del blanco más puro vuelan a través de la tormenta, posándose en los hombros del coloso con impunidad. Más de una de las regiones árticas de un mundo proporciona un hogar para los hijos no deseados de la lujuria de la deidad del frío. Congelados durante todo el tiempo, los xixecales pueden ser liberados cuando algún cataclismo causa que el mundo tiemble y vibre, rompiendo la rígida prisión de hielo negro del xixecal.

De esta manera, los xixecales no precipitan un cambio de tiempo, pero pueden acompañarlo.

Combate

Los xixecales sobrepasan a la mayoría de criaturas simplemente por la aguda tormenta sobrenatural que les acompaña donde quiera que vayan. Aquellos que pueden resistir el castigo de la tormenta, están sujetos a las terribles garras, mordisco, estampida y aptitud de desgarramiento del xixecal. Sin mencionar el o los dragones blancos que normalmente acompañan al xixecal donde quiera que va, glorificándose en la glacial calamidad de su presencia.

Desgarramiento (Ex): si el xixecal impacta con ambas garras, se agarra al cuerpo del oponente y desgarra la carne. Este ataque ocasiona automáticamente 4d8 +42 puntos de daño.

Frío (Sb): un impacto de un ataque cuerpo a cuerpo de un xixecal ocasiona un frío entumecedor. El oponente debe realizar con éxito un tiro de salvación de Fortaleza (CD 58) o ser afectado como con un conjuro de *ralentizar* durante 10 asaltos.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *blasfemia, como de frío, profanar, disipación mayor, dominar monstruo, retener persona, invisibilidad mejorada, aura sacrílega*; 5/ día – *acelerar, tromba de meteoritos*. Nivel lanzador 36.°; salvación CD 32 + nivel del conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono de frío, 300', 3/día, daño 12d6, Fort mitad CD 61.

***Convocar dragón blanco* (St):** cinco veces al día, un xixecal puede convocar a un dragón blanco viejo (ver el *Manual de Monstruos*).

Consunción de Constitución (Sb): este efecto reduce permanentemente la puntuación de Constitución de un oponente vivo en 4 cuando la criatura es impacta por un golpetazo, mordisco o desgarro, o dos veces esa cantidad con un impacto o desgarro crítico. La criatura cura 20 puntos de daño (o 40 en un impacto o desgarro crítico) cuando drene Constitución, ganando cualquier exceso como puntos de golpe temporales. El ataque permite un tiro de salvación de Fortaleza (CD 58).

Rasgos de abominación: inmune a polimorfismo, petrificación, y otras formas de ataque que alteren la forma; no está sujeto a consunción de energía, consunción de característica, daño de

característica, o muerte por daño masivo; inmune a los efectos enajenadores; resistencia al fuego y al frío 20; indetectabilidad; visión verdadera a voluntad; vista ciega 500'; telepatía hasta 1.000'.

Subtipo de frío: inmune al daño por frío; recibe doble daño por fuego a menos que sea permitido un tiro de salvación para mitad de daño (la resistencia 20 al frío que la mayoría de las abominaciones tienen no es poseída por el xixecal), en cuyo caso recibe la mitad de daño si tiene éxito y doble daño si falla.

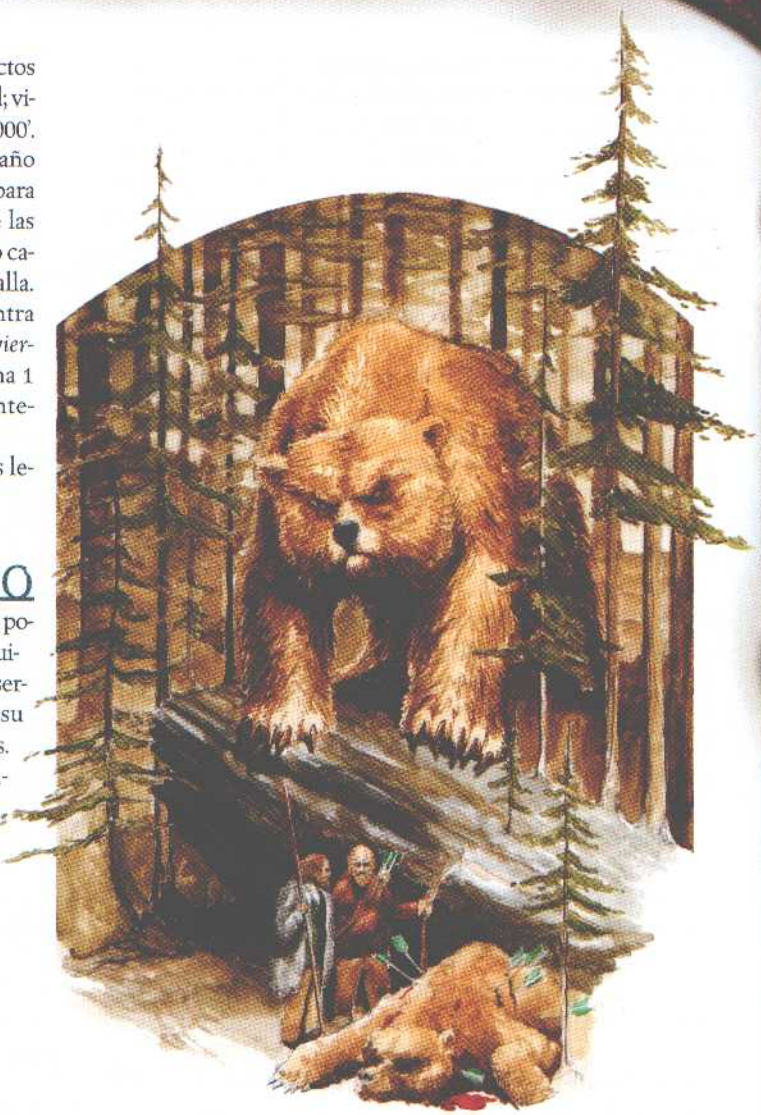
Invierno terrible (Sb): el xixecal siempre se encuentra en el centro del efecto de un conjuro permanente de *invierno terrible* (ver Capítulo 2). Si es disipado, el efecto retorna 1 minutos después, la única manera de quitar permanentemente el efecto es matar al xixecal que lo genera.

Regeneración: el xixecal recibe daño normal de armas legales, y doble daño de armas en llamas o ardientes.

ANIMAL LEGENDARIO

Los animales legendarios son animales de fuerza, velocidad y poder histórico. De acuerdo con algunas teorías, han sido imbuidos con un poder más allá del de cualquier otro animal para servir como defensores de la naturaleza. Cualquiera que sea su origen, los animales legendarios son extremadamente raros.

No todos los animales tienen una contrapartida legendaria, no hay gorriones legendarios, por ejemplo. Generalmente, sólo los predadores mayores y los mas grandes herbívoros de un clima particular tienen versiones legendarias.





Dos ejemplos se proporcionan aquí: el oso legendario y el tigre legendario.

OSO LEGENDARIO

El oso legendario no ataca normalmente a los humanos a pesar de su gran fuerza. La mayoría de la dieta de los osos consiste en plantas y pescado.

COMBATE

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

TIGRE LEGENDARIO

El tigre legendario se encuentra entre los más fieros y peligrosos de los depredadores del reino animal, midiendo de 8 a 10' de largo y pesando hasta 600 lbs.

COMBATE

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

	Oso legendario Animal Grande	Tigre legendario Animal Grande
Dado de Golpe:	20d8+140 (230 pg)	26d8+182 (299 pg)
Iniciativa:	+2 (Des)	+4 (Des)
Velocidad:	50'	50'
CA:	21 (Des +2, tamaño –1, natural +10)	23 (Des +4, tamaño –1, natural +10)
Ataques:	2 garras +27 cuerpo a cuerpo, mordisco +22 cuerpo a cuerpo	2 garras +29 cuerpo a cuerpo, mordisco +24 cuerpo a cuerpo
Daño:	garra 2d6+13, mordisco 4d6+6	garra 2d6+11, mordisco 2d8+5
Frente/Alcance:	5' × 10'/5'	5' × 10'/5'
Ataques especiales:	agarrón mejorado	abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 2d6+5
Cualidades especiales:	olfato	olfato
Tiros de salvación:	Fort +19, Ref +14, Vol +9	Fort +22, Ref +19, Vol +10
Características:	Str 36, Des 14, Con 24, Int 2, Sab 16, Car 12	Str 32, Des 18, Con 24, Int 2, Sab 14, Car 10
Habilidades:	Avistar +8, escuchar +8, Nadar +18	Avistar +7, Escuchar +5, Esconderse +8*, Moverse sigilosamente +12, Nadar +14, Saltar +15
Dotes:	—	—
Clima/terreno:	cualquier bosque, colina, montaña, llanura o bajo tierra	cualquier bosque, colina, montaña, llanura o bajo tierra
Organización:	solitario o pareja	solitario o pareja
Nivel de desafío:	9	10
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral	siempre neutral
Avance:	21-40 DG (Grande)	27-48 DG (Grande)

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el tigre legendario debe impactar con un mordisco. Si consigue una presa, puede desgarrar.

Desgarramiento (Ex): un tigre legendario puede realizar hasta dos ataques (+30 cuerpo a cuerpo) contra una criatura sujetada por sus patas traseras, ocasionando 2d6+5 puntos de daño con cada ataque. Si el tigre legendario se abalanza sobre un enemigo también puede desgarrarle.

Habilidades: el tigre legendario recibe un bonificador racial +8 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. *En áreas de hierba alta o maleza densa, el bonificador a esconderse aumenta a +16.

AZOTAMENTES ARQUETÍPICO

Aberración de tamaño Mediano
Dados de Golpe: 8d8+64 más 96 (224 pg)
Iniciativa: +13 (Des +9, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 90'
CA: 50 (Des +9, natural +7, introspectivo +20, suerte +12)
Ataques: 4 tentáculos +40 cuerpo a cuerpo
Daño: tentáculo 1d4 +28
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: explosión mental, psiónica, agarrón mejorado, extraer
Cualidades especiales: RC 35, telepatía, resistencia al fuego y frío 10, RD 20/+6 (3/-), curación rápida 23
Tiros de salvación: Fort +22, Ref +21, Vol +27
Características: Fue 27, Des 29, Con 27, Int 34, Sab 32, Car 32
Habilidades: Avistar +33, Concentración +29, Diplomacia +13, Esconderse +28, Escuchar +32, Engañar +30, Intimidar +32, Moverse sigilosamente +28, Saber (dos cualesquiera) +30
Dotes: Alerta, Ataque elástico, Conjurar en combate, Esquivar, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Movilidad, Pericia, Sutileza con un arma (tentáculo)
Dotes épicas: Curación rápida, Iniciativa superior, Piel blindada, Reducción al daño, Resistencia a conjuros mejorada

Clima /Terreno: cualquiera subterráneo
Organización: solitario, pareja o grupo (2 azotamentes arquetípicos más 4-8 ilícidos)
Valor de desafío: 23
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente legal maligno
Avance: por clase de personaje

Los azotamentes arquetípicos son para los azotamentes normales como los dioses para la mayoría de las criaturas. Representan los especimenes más insidiosos, crueles y poderosos de su raza. Sus poderes mentales están definitivamente refinados.

Los azotamentes arquetípicos no parecen muy diferentes de sus parientes menores, midiendo unos 6' de altura, con una forma generalmente humanoide. Su carne es elástica y de color malva, reluciendo con una secreción salivosa fría. La cabeza de un azotamentes arquetípico parece más bien un pulpo de cuatro tentáculos, haciéndolo más horrible con un par de hinchados ojos blancos. Su boca, asquerosamente similar a la de una lamprea, constantemente segrega una baba oleaginosa cuando no está succionando los cerebros de sus víctimas vivas.

Los azotamentes arquetípicos generalmente viven apartados de sus parientes menores. Si el paradero de un azotamentes arquetípico fuese conocido, los azotamentes normales intentarían llevarle sus problemas para que el azotamentes arquetípico los resolviera, o rescatarían el cerebro del azotamentes arquetípico para el beneficio del cerebro venerable,

en el centro de cada ciudad de los azotamentes. Algunas veces, los azotamentes arquetípicos aceptan el liderazgo de un gran imperio azotamentes y permanecen en secreto, como una potente fuerza tras la expansión de los azotamentes.

Los azotamentes arquetípicos hablan infracomún, común, celestial, infernal y dracónico, pero prefieren comunicarse telepáticamente.

COMBATE

A los azotamentes arquetípicos les gusta luchar a distancia, utilizando sus capacidades psiónicas, particularmente su *explosión mental* y *sugestión* para volver a sus enemigos uno contra otro (su *sugestión* favorita es hacer creer a un enemigo de mente débil que uno de sus compañeros es el azotamentes y que el azotamentes es uno de sus compañeros, un cambio supuestamente conseguido a través de los reputados poderes mentales tejedores de ilusiones del azotamentes). Prefieren alejarse de los luchadores, y si es posible, utilizar sus tentáculos sobre el lanzador de conjuros del grupo.



***Explosión mental* (St):** este ataque es un cono de 60' de largo. Cualquiera cogido dentro del cono debe realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 38) o será aturdido durante 3d4 asaltos. Los azotamentes a menudo cazan utilizando este poder y luego arrastran a una o dos víctimas para alimentarse con ellas.

Psiónica (St): a voluntad – *detectar pensamientos, desplazamiento de plano, hechizar , sugestión, monstruo, levitar, proyección astral*; 3/ día –*acelerar, disipación mayor, ver lo invisible*. Nivel de lanzador 23.; salvación CD 34 + nivel de conjuro.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el azotamentes debe impactar a una criatura de un tamaño Pequeño hasta Grande con sus tentáculos. Si consigue una presa, une el tentáculo a la cabeza de la víctima. Un azotamentes puede agarrar a una criatura Enorme o mayor, pero sólo si puede de alguna forma alcanzar la cabeza del enemigo.

Después de una presa con éxito, el azotamentes puede intentar unir los demás tentáculos con una sola prueba de agarrar o una prueba de escapismo, pero recibe un bonificador de circunstancia +2 por cada tentáculo que tuviese unido al comienzo del turno del oponente.

Extraer (Ex): un azotamentes que comienza su turno con sus cuatro tentáculos fijados a su víctima y que mantiene con éxito su agarre, extrae automáticamente el cerebro de su víctima, matando instantáneamente a la criatura.

Telepatía (Sb): los azotamentes arquetípicos pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 1000' que sepa un idioma.

CÓMO CREAR UNA CRIATURA ARQUETÍPICA

"Arquetípico" es una criatura genérica que puede ser añadida a cualquier criatura (llamada a partir de ahora como criatura base).

Entre la población de cada tipo de criatura hay algunos especimenes que son los más débiles, los peores ejemplos. De la misa manera, cada población tiene sus arquetípicos; los más fuertes, los mas astutos, los más afortunados y los más poderosos de la especie. Las criaturas arquetípicas pueden representar la mítica Primera criatura, creada en su perfección por alguna deidad, o quizás un punto final de la evolución de esa raza tras miles de años de constante mejora. Algunas veces, los arquetípicos aparecen accidentalmente, cuando todos los factores son correctos.

El tipo de la criatura base permanece inalterado. La criatura arquetípica utiliza todas las estadísticas y cualidades especiales de la criatura base excepto lo que está anotado a continuación.

DG: una criatura arquetípica siempre tiene los puntos de golpe máximos. Las criaturas arquetípicas también ganan 12 puntos de golpe adicionales por DG.

Velocidad: la velocidad de una criatura arquetípica se triplica, para todos los tipos de movimiento.

CA: la criatura arquetípica gana un bonificador introspectivo +12 y un bonificador de suerte +12 a la CA. También gana un bonificador de armadura natural +5 (si la criatura ya tenía armadura natural, utiliza el que sea mayor).

Ataques: una criatura arquetípica realiza todos sus ataques con un bonificador de suerte +25 en la tirada de ataque.

Daño: una criatura arquetípica obtiene un bonificador de suerte +20 en las tiradas de daño para todos los ataques de cuerpo a cuerpo y arrojadizos a distancia.

Ataques especiales: los ataques especiales de una criatura arquetípica, si los tiene, ganan todos un bonificador introspectivo +13, si es aplicable. Por ejemplo, una criatura arquetípica puede tener un ataque especial que duerma a todos sus enemigos si fallan un tiro de salvación de Voluntad (CD 15); aplicando el bonificador se incrementaría la CD a 28. De la misma manera, podría tener una capacidad especial que le permitiera desgarrar; en este caso, el bonificador introspectivo +13 se aplicaría como un +13 al daño. El bonificador introspectivo +13 sólo se puede aplicar una vez a una capacidad especial dada.

Un ejemplo de un ataque especial en el que no se aplicaría este bonificador introspectivo sería el acoso onírico de la saga nocturna (ver el *Manual de Monstruos*).

Aptitudes sortílegas (St) o psiónica (St): si la criatura base posee aptitudes sortílegas, gana un +15 al nivel de lanzador para usar esas aptitudes. Por ejemplo, una criatura que

utilice sus aptitudes sortílegas a 10.º nivel, utiliza esas aptitudes a 25.º nivel como criatura arquetípica. También gana la aptitud de usar *disipación mayor, acelerar* y *ver lo invisible* tres veces al día, incluso si no tenía antes aptitudes sortílegas, como un lanzador de 15.º nivel.

Cualidades especiales: una criatura arquetípica retiene todas las cualidades especiales de la criatura base y gana también las siguientes.

- Resistencia 10 al fuego y al frío. Si la criatura ya poseía resistencia, utiliza la mejor.
- Reducción al daño 20/+6. Si la criatura ya poseía reducción, utiliza la mejor.
- Resistencia a conjuros igual al VD de la criatura arquetípica +10. Si la criatura ya poseía resistencia a conjuros, utiliza la mejor.
- Curación rápida 20. Si la criatura ya poseía curación rápida utiliza la mejor.

Tiros de salvación: la criatura arquetípica gana un bonificador introspectivo +10 a todos sus tiros de salvación.

Características: todas las puntuaciones de características son 15 puntos más altas que las de la criatura base.

Habilidades: la criatura arquetípica gana un bonificador de competencia +10 a todas las pruebas de habilidad.

Dotes: las mismas que la criatura base, más dos dotes adicionales.

Clima/terreno: cualquier terreno y bajo tierra

Organización: igual que la criatura base

Valor de desafío: hasta 6 DG, como la criatura base +18; de 7 DG a 15 DG, como la criatura base +15; 16+ DG, como la criatura base +12

Tesoro: estándar por la criatura del VD ajustado

Alineamiento: igual que la criatura base

Avance: igual que la criatura base

BRAQUIURUS

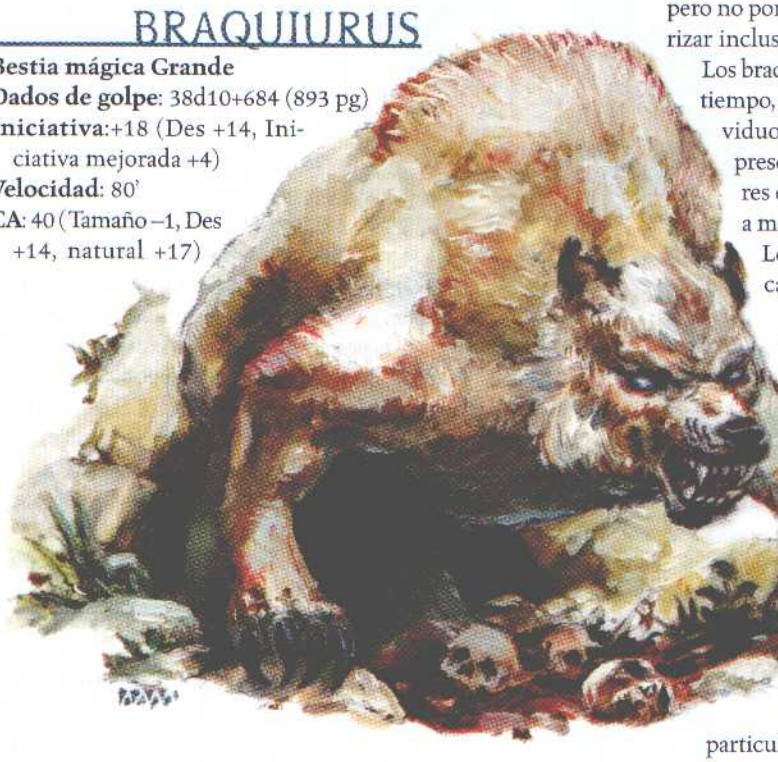
Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 38d10+684 (893 pg)

Iniciativa:+18 (Des +14, Iniciativa mejorada +4)

Velocidad: 80'

CA: 40 (Tamaño –1, Des +14, natural +17)



Ataques: 2 garras +48 cuerpo a cuerpo, mordisco +46 cuerpo a cuerpo

Daño: garra 2d6+10/ 19-20, mordisco 3d6+5/19-20

Frente/Alcance: 5' × 10'/10'

Ataques especiales: aullido espantoso, despedazar 15d6+25

Cualidades especiales: lucha a ciegas 240', RD 30/+5, visión en la oscuridad 60', curación rápida 10, visión en la penumbra, RC 32, olfato, resistencia 20 a ácido, fuego, frío, electricidad y sonido

Tiros de salvación: Fort +41, Ref +37, Vol +25

Características: Fue 30, Des 38, Con 47, Int 18, Sab 32, Car 19

Habilidades: Avistar +35, Esconderse +20, Escuchar +33, Moverse sigilosamente +34.

Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Crítico mejorado (garra), Crítico mejorado (mordisco), Derribo mejorado, Embestida mejorada, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos relampagueantes, Soltura con un arma (garra), Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro.

Dotes épicas: Velocidad cegadora (× 2)

Clima/terreno: cualquier terreno

Organización: solitario, pareja o manada (5-10)

Nivel de desafío: 23

Tesoro: estándar

Alineamiento: habitualmente legal neutral

Avance: 39-48 DG (Grande); 49-58 DG (Enorme); 59-66 DG (Gargantuesco); 67-135 DG (Colosal)

Los braquiurus son el linaje primordial del cual descienden todos los lobos y cánidos menores. El mitológico lobo de Fenris mismo desciende directamente de la estirpe del braquiurus.

Los braquiurus aparecen como grandes lobos con una melena erizada de piel blanca y rojo tostado. Sus garras y colmillos, incluso para su tamaño extremo, parecen demasiado grandes, pero no por ello torpes. El aullido del braquiurus puede aterrorizar incluso al más endurecido y experimentado aventurero.

Los braquiurus vagan por las antiguas sabanas perdidas en el tiempo, zonas salvajes de otros planos, o como simples individuos entre su parentela menor en mundos donde su presencia pasa generalmente desapercibida. Los cazadores exotéricos aprecian las pieles de braquiurus, aunque a menudo ese cazador se convierte en el cazado.

Los braquiurus hablan común y pueden comunicarse con todos los lobos.

COMBATE

Los braquiurus son sencillos cuando merodean. Desatan su aullido espantoso para romper el grupo de los oponentes, eligen entones a una víctima que este huyendo o a una que haya sido dejada atrás por sus compañeros. La táctica favorita del braquiurus es utilizar primero Derribo mejorado en un oponente, entonces se lanza para desgarrar al enemigo con la aptitud del mismo nombre. Los braquiurus que trabajan en equipo, son particularmente letales para enemigos derribados.

Aullido espantoso (Sb): como una acción estándar, el braquiurus puede emitir un aullido con un radio de 60' que afecta a oponentes con menos niveles o DG que los que posee el braquiurus. Las criaturas afectadas deben realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 33) o estarán estremecidas. Un éxito indica que el objetivo es inmune al aullido espantoso del braquiurus durante un día.

Despedazar (Ex): si el braquiurus derriba con éxito a un oponente, se agarra al cuerpo del mismo y desgarra su carne. Este ataque causa automáticamente 15d6+25 puntos de daño.

Si un oponente cae boca abajo por cualquier motivo (quizá como resultado del derribo por parte del Derribo mejorado de otro braquiurus) en una zona que un braquiurus amenaza, el braquiurus puede también desgarrar a la víctima como una acción gratuita (considéralo el ataque de oportunidad del braquiurus para este asalto), incluso si no ha tenido que ver con el derribo del oponente.

CÁMARA VIVIENTE

Constructo Colosal
Dados de Golpe: 96d10 (528 pg)
Iniciativa: –2 (Des)
Velocidad: 10' (no puede correr)
CA: 60 (Des –2, tamaño –8, natural +60)
Ataques: 2 *golpetazos* +99 cuerpo a cuerpo
Daño: *golpetazo 10d6+35*
Frente/Alcance: 40' × 40'/25'
Ataques especiales: *cautiverio*
Cualidades especiales: recognición, *seguridad*, rasgos de constructo, inmunidad a la magia, RD 30/+7
Tiros de salvación: Fort +32, Ref +30, Vol +33
Características: Fue 80, Des 7, Con –, Int 9, Sab 12, Car 7

Clima /Terreno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 33
Tesoro: estándar (ver texto)
Alineamiento: neutral
Avance: no

Una cámara viviente es justamente eso, una cámara animada mágicamente, construida por los más poderosos magos épicos para guardar y proteger sus posesiones.

Una cámara viviente es principalmente una entidad defensiva, diseñada para guardar tesoros de todo tipo, aunque puede atacar si es necesario. Posee un conjunto de poderosas funciones mágicas que le permiten anular incluso los intentos más agresivos de penetrar en su interior. Incluso criaturas vivas pueden ser guardadas en su interior, encerradas cuidadosamente para un futuro interrogatorio.

El aspecto por defecto de una cámara viviente es la de una estructura de piedra pardo grisácea de 50' por 50' y que tiene 10' de altura, pero una vez construida, la cámara viviente puede transformarse en una variedad de formas para adaptarse a unas dimensiones en particular, siempre y cuando la cantidad de almacenamiento sea 25.000' cúbicos. Las cámaras largas y estrechas son comunes, asi como las altas y enjutas. La forma final no importa mientras el volumen sea constante. Las cámaras vivientes pueden formar pies para moverse como una acción gratuita.

Para acceder a una cámara, su creador debe llamarla de donde se encuentre apartada a través del uso del conjuro *recado*. La cámara no tiene una apertura obvia; sin embargo, los objetos pueden ser almacenados y recuperados nombrándolos (la cámara viviente proporciona un inventario a su creador si recibe una petición). El objeto que va a ser almacenado empieza a hundirse en la forma de la cámara viviente, como si estuviera hecha de barro. Asimismo, los objetos recuperados salen en un momento de la forma de la cámara viviente. Almacenar y recuperar objetos de esta forma lleva un asalto por transacción.

Las criaturas que no sean el dueño de la cámara y deseen acceder a los objetos que guarda, deben destruir la cámara para hacerlo. Si una cámara viviente es destruida, todos los objetos y criaturas en su interior emergen hacia fuera.

COMBATE

La cámara viviente no posee formas de ataque cuerpo a cuerpo, pero se beneficia de una gran variedad de ataques y defensas mágicas.

***Cautiverio* (St):** como una acción gratis dos veces al día, una cámara viviente puede proyectar un cono de 60'. Las criaturas atrapadas dentro del cono deben realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 58) o ser afectadas igual que con el conjuro *cautiverio*, excepto que las criaturas son almacenadas en el interior de la cámara viviente. La cámara viviente puede retener hasta dos criaturas de tamaño Gargantuesco, ocho criaturas Enormes, treinta y dos Grandes, ciento veintiocho criaturas de tamaño Mediano, y así sucesivamente. Esto supone que el resto de la cámara se encuentra relativamente vacía, por lo que una gran cantidad de tesoro reduce el número de criaturas que una cámara viviente puede contener.

Si *libertad* es lanzado en el mismo sitio donde la víctima del *cautiverio* desapareció, la víctima es liberada, aunque no aparece donde desapareció, sino en un espacio adyacente dondequiera que la cámara viviente esté físicamente ubicada.

Recognición (Ex): una vez construida, la cámara viviente sólo responde ante su dueño; ningún otro ser puede acceder a su interior. La cámara viviente no es engañada por criaturas disfrazadas y puede distinguir entre su verdadero dueño y réplicas falsas, incluso a través de disfraces utilizando *cambiar de forma, alterar el propio aspecto, cambio de aspecto, polimorfar, similitud* y *simulacro*, asi como efectos similares. La cámara viviente responderá, sin embargo, al resultado del conjuro *clonar*.

***Seguridad* (St):** a voluntad, una cámara viviente puede utilizar un poder que combina los efectos de *recluir* y *desplazamiento de plano* para volver la cámara viviente invisible a cualquier forma de visión y adivinación, y al mismo tiempo se transporta a un lugar aleatorio del plano Astral. Cuando se encuentra en modo *seguridad*, la cámara viviente responde a un *recado* de su dueño, volviendo a la localización que abandonó y volviéndose intangible de nuevo.

Las criaturas y objetos almacenados dentro de la cámara viviente se considera como si estuviesen bajo los efectos de *recluir*, tanto si la cámara lo está como si no. A menudo, las criaturas son llevadas al interior de la cámara vía *recluir*, pero a veces las criaturas inconscientes o sumisas son guardadas como objetos, en cuyo caso no reciben un tiro de salvación para evitar el efecto.

Rasgos de constructo: inmune a los efectos enajenadores (encantamientos, hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pau-

tas, y efectos de moral), y a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza a menos que también afecte a objetos. No pude curar daño (aunque regeneración y curación rápida todavía se aplican, si las tiene). No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado o resucitado. Visión en la oscuridad 60'.

Inmunidad a la magia (Ex): una cámara viviente es inmune a todos los efectos mágicos y efectos sobrenaturales, excepto a lo siguiente: un conjuro de *libertad* lanzado sobre ella, hace que posponga el uso de su propio poder de *cautiverio* durante 10 asaltos.

CAZADOR ALBO

Los cazadores albos son fatas malévolas que aparecen en las frías noches de luna, para cazar a los viajeros por deporte, seleccionando a su presa, cazándola y arrastrándola dentro del reino nocturno de la Corte sombría para aprisionarla para siempre.

Aunque son difíciles de ver, debido al aliento mágico de su montura, los cazadores albos se asemejan a hombres o elfos demacrados, pero con los rasgos afilados y exagerados, siempre perturbadores al contemplarlos. Todo en el cazador es blanco, desde la salvaje melena de su cabeza, hasta los perlados y luminiscentes botones de su chaqueta. A medianoche, cuando la temperatura está bajo cero, el cazador aparece al principio como una niebla turbia acompañada por los ecos del repicar de los cascos. Desmontado y al descubierto, el cazador albo parece una aparición fantasmal a la luz de la luna, pero no es un muerto viviente.

Un cazador albo monta un magnífico corcel volador, una montura nívea cuyo aliento expulsa vaharadas en forma de grandes nubes de vapores gélidos y cuyos azules ojos brillan fríamente en la oscuridad. Se dice que aquel que es elegido como presa de un cazador albo, conoce su destino funesto por el repiqueteo de los cascos y por el brillo titilante de esos ojos que vienen hacia él a través de la niebla.

COMBATE

El cazador albo prefiere cargar contra su presa mientras monta a caballo, cortándole con su *espada larga +6 afilada de ligadura* según cabalga hacia ella. Un impacto crítico (o el golpe que mate o haga caer inconsciente a su presa) de esta espada no hiere a la presa del cazador. En su lugar, el cuerpo de la víctima es transportado como con el conjuro *ligadura del alma* intensificado hasta nivel 16.º (CD 30) en un brillante diamante blanco al final de la empuñadura de la espada. El cazador entonces retorna a su reino, llevándose a su prisionero para esclavizarlo.

	Cazador albo **Fata de tamaño Mediano (frío)**	**Corcel albo** **Bestia mágica Grande (frío)**
Dados de Golpe:	46d6+598 (759 pg)	12d10+36 (102 pg)
Iniciativa:	+19 (Des +11, Iniciativa superior)	+8 (Des +4, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad:	30'	40', volar 90' (buena)
CA:	46 (Des +11, introspectivo +15, natural +10)	23 (tamaño –1, Des +4, natural +10)
Ataques:	espada larga +6 afilada de ligadura +46/+41/+36/+31 cuerpo a cuerpo	2 pezuñas +17 cuerpo a cuerpo, mordisco +15 cuerpo a cuerpo
Daño:	espada larga +6 afilada de ligadura 1d8+27/15-20	pezuña 3d6+6, mordisco 5d8+3
Frente/Alcance:	5' × 5'/5'	5' × 10'/5'
Ataques especiales:	resistencia al frío 50, RC 36, RD 20/+6	resistencia al frío, caminar por el aire, proyección astral y etereidad, círculo mágico contra el bien, aliento nublado, RC 20, RD 10/+3, inmunidades
Tiros de salvación:	Fort +28, Ref +36, Vol +31	Fort +11, Ref +18, Vol +5
Características:	Fue 38, Des 33, Con 36, Int 31, Sab 23, Car 26	Fue 22, Des 18, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 14
Habilidades:	Avistar +38, Buscar +40, Escuchar +35, Intimidar +38, Intuir la dirección +28, Montar +33, Supervivencia +36	Avistar +12, Escuchar +12
Dotes:	Alerta, Ataque al galope, Ataque poderoso, Ataque torbellino Carga impetuosa, Combate montado, Crítico mejorado (espada larga), Esquivar, Gran Hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Movilidad, Pericia, Pisotear, Rastrear, Soltura con un arma (espada larga)	Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Iniciativa mejorada
Dotes épicas:	Carga terrible, Crítico arrollador (espada larga), Iniciativa superior, Soltura épica con un arma (espada larga)	
Clima/terreno:	cualquiera frío	cualquiera frío
Organización:	solitario o compañía (2-5)	solitario (con jinete)
Valor de desafío:	25	9
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral maligno	siempre neutral maligno
Avance:	47+ DG (Medio)	13-24 DG (Grande); 25+36 DG (Enorme)

Raramente un cazador albo encuentra a alguien lo suficientemente formidable para que represente un desafío para él, pero en esas ocasiones utiliza sus aptitudes sortílegas para superar a esos enemigos, haciéndoles más fácil de capturar. Si la víctima del cazador consigue escapar durante una hora, o tiene éxito en derrotar a la criatura feérica, la caza no ha acabado. El cazador albo no puede ser muerto mientras esté de caza (ver abajo). Volverá la próxima noche iluminada por al luna que haga frío, con un segundo cazador para que le ayude, e intentará otra vez capturar a su víctima. Si vuelve a fallar, este patrón se repetirá cada noche apropiada, hasta que el prisionero sea capturado o hasta que hayan transcurrido cinco noches. Si la víctima escapa las cinco noches, nunca volverá a molestarla un cazador albo.



Trasladarse a un lugar más cálido sólo retrasa lo inevitable. El cazador albo espera la hora propicia, aguardando años si es necesario, sólo para aparecer de nuevo cuando las condiciones nocturnas sean las adecuadas. Desplazarse a un plano de existencia diferente no termina con la caza; el cazador albo seguirá a su presa a cualquier lugar del multiverso durante esa hora, y él y sus compañeros pueden aparecer en cualquier plano y empezar la caza de nuevo siempre que haya luz lunar y temperaturas gélidas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *desplazamiento de plano, discernir ubicación, impacto verdadero, nube brumosa, retener monstruo*; 3/ día – *ancla dimensional, dominar monstruo, disipación mayor*; 1/ día – *disyunción de Mordenkainen, recordar contingencia y resurrección**. Nivel lanzador 23.º; salvación CD 18+ nivel de conjuro.

**Recordar contingencia y resurrección* es una variación de un conjuro épico que se encuentra en el Capítulo 2: conjuros épicos. Cuando es matado, el cazador albo es realmente transportado, con su montura, de vuelta al reino feérico, donde es resucitado y se le permite volver a comenzar la caza de nuevo. La única manera de exterminar de verdad a un cazador albo es derrotarlo en su plano natal después de que este conjuro épico haya sido usado ese día.

CORCEL ALBO

La montura del cazador albo es una bestia sobrenatural de extraordinaria elegancia y habilidad. Es completamente leal al cazador y no dejará que nadie se le acerque ni la monte.

Combate

Un corcel albo puede atacar con dos pezuñas y realizar un mordisco atroz cada asalto.

Caminar por el aire (Sb): un corcel albo puede cabalgar a través del aire igual que por el suelo, como si estuviese afectado por el conjuro *caminar por el aire* de forma permanente.

Proyección astral y etereidad (Sb): estas aptitudes funcionan igual que los conjuros del mismo nombre como si estuviesen lanzados por un lanzador de 20.º nivel.

Círculo mágico contra el bien (Sb): esta aptitud duplica constantemente los efectos del conjuro. Un corcel albo no puede suprimir esta aptitud.

Aliento nublado (Sb): el aliento de un corcel albo funciona igual que el conjuro *niebla de oscurecimiento* de manera permanente.

Inmunidades (Ex): el corcel albo es inmune a todos los conjuros o aptitudes de *hechizar* o *retener*.

COLOSO

Un coloso, como su nombre indica, es un constructo similar a un gólem de tamaño Colosal. Los colosos son autómatas creados mágicamente, de un poder cercano al divino. Construir uno envuelve el empleo de magia épica y fuerzas elementales.

COMBATE

Los colosos son casi imparables en combate, y raramente pierden un objetivo que han elegido apalear. Siguen las instrucciones explícitamente y son incapaces de realizar ninguna estrategia o táctica.

El creador de un coloso puede darle órdenes si el coloso se encuentra a menos de 120' y puede ver y oír a su creador. Si no recibe órdenes, el coloso normalmente sigue la última instrucción lo mejor que puede, aunque si es atacado devolverá el ataque. El creador puede dar al coloso un programa simple que gobierne sus acciones en su ausencia, tal como "ataca a todas las criaturas que entren en este semiplano" (o sólo a un tipo específico de criatura).

	Coloso de piedra Constructo Colosal	Coloso de carne Constructo Colosal	Coloso de hierro Constructo Colosal
Dado de Golpe:	64d10 (352 pg)	100d10 (550 pg)	96d10 (528 pg)
Iniciativa:	–3 (Des)	+2 (–2 Des, Iniciativa mejorada +4)	–2 (Des)
Velocidad:	40' (no puede correr)	40' (no puede correr)	50' (no puede correr)
CA:	44 (–8 tamaño, –3 Des, +45 natural)	45(–8 tamaño, –2 es, +25 natural, +20 profana)	60 (-8 tamaño, –2 Des, +60 natural)
Ataques:	2 golpetazos +70 cuerpo a cuerpo	clava Colosal +79 cuerpo a cuerpo o 2 golpetazos +79 cuerpo a cuerpo o arrojar un objeto +65 a distancia	2 golpetazos +99 cuerpo a cuerpo
Daño:	golpetazo 8d6+30	clava Colosal 6d6+18 o 2 golpetazos 4d6+12 o arrojar un objeto (que pese 10 toneladas o menos) 4d6+12	golpetazo 12d6+35
Frente/Alcance:	40' × 40'/ 25'	40' × 40'/ 25' (alcance 40' con la clava Colosal)	40' × 40'/ 25'
Ataques especiales:	rasgos de constructo, inmunidad a la magia, campo antimagia, RD 30/+6	rasgos de constructo, inmunidad a la magia, afinidad con energía negativa, RD 20/+7	rasgos de constructo, inmunidad a la magia, campo antimagia, inoxidable, RD 30/+7
Tiros de salvación:	Fort +21, Ref +18, Vol +21	Fort +33, Ref +31, Vol +33	Fort +32, Ref +30, Vol +33
Características:	Fue 70, Des 5, Con –, Int 7, Sab 10, Car 5	Fue 35, Des 6, Con–, Int 1 o como el espíritu controlador, Sab 11 o como el espíritu controlador, Car 3 o como el espíritu controlador	Fue 80, Des 7, Con –, Int 9, Sab 12, Car 7
Habilidades:	—	ninguna o como el espíritu controlador	—
Clima/terreno:	cualquiera	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario	solitario	solitario
Nivel de desafío:	24	27	33
Tesoro:	no	no	no
Alineamiento:	habitualmente neutral	neutral maligno o neutral	normalmente neutral
Avance:	65-192 DG (Colosal)	ninguno (las características pueden variar dependiendo del nivel del espíritu poseedor)	97-288 DG (Colosal)

Rasgos de constructo: inmune a los efectos enajenadores (encantamientos, hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas, y efectos de moral), y a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza a menos que también afecte a objetos. No pude curar daño (aunque regeneración y curación rápida todavía se aplican, si las tiene). No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado o resucitado. Visión en la oscuridad 60'.

Inmunidad a la magia (Ex): un coloso resiste completamente la mayoría de los efectos mágicos y sobrenaturales, excepto donde se diga lo contrario.

Campo antimágia (Ex): un coloso genera constantemente un campo antimágia de 100' de radio. El campo es una barrera invisible que es impermeable a la mayoría de efectos mágicos, incluyendo conjuros, aptitudes sortílegas, y aptitudes sobrenaturales. Asimismo, previene el funcionamiento de objetos mágicos o conjuros dentro de sus límites, excepto por las propias aptitudes sobrenaturales del coloso. Este efecto es por lo demás como un *campo antimagia* lanzado por un lanzador de 25.º nivel.

Construcción

El coste de construcción dado para cada coloso toma en cuenta el cuerpo físico y todos los materiales y componentes de conjuro que se consumen o son parte permanente del mismo. Excepto para los requerimientos más duros, construir un coloso no es como construir un gólem.

COLOSO DE PIEDRA

El coloso de piedra mide 70' de altura y pesa alrededor de 250.000 lbs. Su cuerpo es de piedra cincelada, frecuentemente estilizada a gusto de su creador. Por ejemplo, puede ser una réplica exacta tallada a imagen de su egoísta creador. Un coloso de piedra no puede hablar o realizar cualquier sonido bucal.

Combate

Los colosos de piedra son oponentes formidables, siendo muy difícil dañarles físicamente.

Estallar (Sb): un coloso de piedra puede usar *estallar* como una acción gratuita una vez cada dos asaltos, contra el arma de un oponente u otro objeto, como un lanzador de 24.º nivel.

Inmunidad a la magia (Ex): un coloso es inmune a los conjuros, aptitudes sortílegas y efectos sobrenaturales, excepto a los siguientes. Un *transmutar roca en barro* lo ralenti-

za (como los conjuros de *ralentizar*) durante 1 asalto, sin tiro de salvación, mientras que *transmutar barro en roca* cura todos sus puntos de vida perdidos. Un conjuro *de la piedra a la carne* no tiene efecto sobre un coloso de piedra.

Construcción

El cuerpo de un coloso de piedra está tallado a partir de un solo bloque de piedra dura, como el granito, que pese al menos 375.000 lbs.

El coloso cuesta 760.000 po crearlo, lo que incluye 100.000 po por el cuerpo.

Montar el cuerpo requiere una prueba con éxito de Arte (escultura) o Arte (masonería) (CD 37).

El creador debe ser de nivel 25.° y ser capaz de lanzar conjuros épicos. Completar el ritual consume 30.600 PX del lanzador y requiere *geas/empeño, deseo limitado, polimorfar cualquier objeto* y *estallar.*

COLOSO DE CARNE

El epítome del arte del nigromante, un coloso de carne que siembra el terror y la destrucción a su paso.

Como una horrible masa humanoide de carne putrefacta, el coloso de carne no parece nada más que un zombi Colosal, pero es de hecho un constructo de gran poder. Los componentes de su construcción, sólo son revelados por la tosca textura de su piel grisácea.

Un coloso de carne conoce todos los lenguajes que hablaba en vida el fantasma que actúa como su espíritu controlador. Cuando el espíritu controlador es eliminado, murmura en todas las lenguas de los cadáveres que lo componen.

Combate

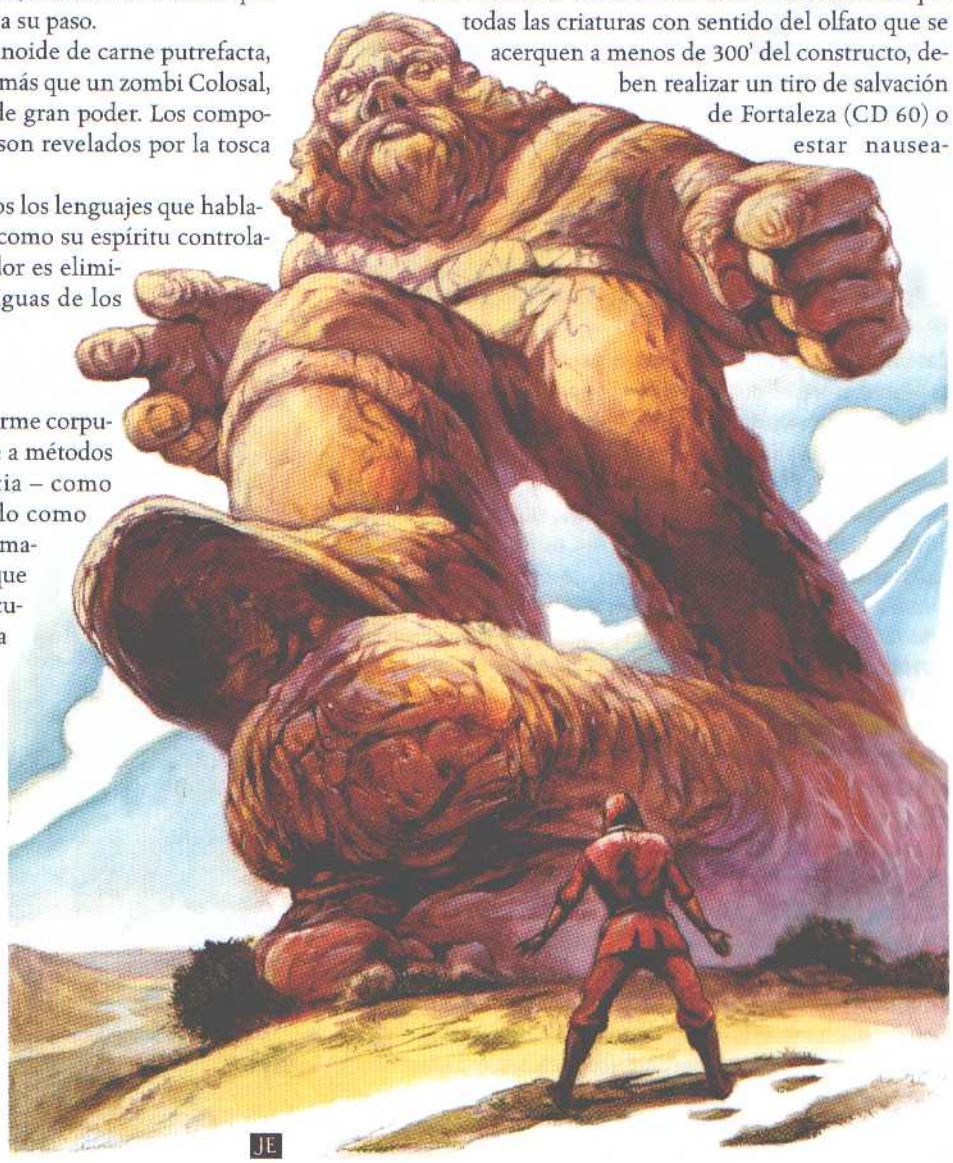
Difícil de manejar debido a su enorme corpulencia, un coloso de carne recurre a métodos simples que no requieren pericia – como arrancar un árbol de raíz y usarlo como una enorme clava, levantar carromatos o barracas (o cualquier objeto que pese menos de 10 toneladas) y sacudirlos como guijarros, atrapando a los enemigos y arrojándolos contra muros, con un crujido de satisfacción, o simplemente aplastando a cualquiera que le moleste contra la tierra ensangrentada.

Presencia espantosa (Ex): un coloso de carne irradia maldad a todo lo que está vivo, causando que todos aquellos que se encuentren a una milla de él, deban realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 56). Aquellos que superen la tirada están estremecidos. Los que fallen por 20 puntos o menos están asustados. Aquellos que fallen por una diferencia de 21 a 40 puntos, están despavoridos. Aquellos que fallen por más de 41 puntos están aterrados (ver 'Sumario de condiciones' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Apariencia horrenda (Sb): una vez al día, el espíritu controlador en el interior de la carne del coloso puede obtener la energía negativa latente en el constructo para transformar su semblante en un rostro horrible de mirada lasciva: todos los que se encuentren a menos de 300' que vean esto deben realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 56) o recibir 2d4 puntos de daño temporal a Fuerza, Destreza o Constitución.

Pisotear (Ex): concentrando toda su energía en un ataque (como si fuese una acción de asalto completo), un coloso de carne puede pisotear a un enemigo adyacente (esto es, a cualquiera que se encuentre dentro de su área de amenaza). Su modificador a la tirada de ataque para este ataque especial es +65 (+75 básico, Des –2, tamaño –8). Si tiene éxito, el pisotear causa doble daño (8d6+24) y sujeta a la víctima hasta que el coloso decida liberarla.

Hedor (Ex): el fétido hedor a carroña que rodea a un coloso de carne es tan absolutamente nauseabundo que todas las criaturas con sentido del olfato que se acerquen a menos de 300' del constructo, deben realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 60) o estar nausea-



JE



das (incapaces de atacar, lanzar conjuros, concentrarse en conjuros, o hacer cualquier cosa que requiera atención, excepto para movimientos simples o acciones equivalente a moverse por asalto). Aquellos que tengan éxito en su tiro de salvación reciben una penalización por circunstancia de –4 a todas las tiradas de ataque, salvación, y pruebas de habilidad para los próximos 2d6+4 minutos.

Inmunidad a la magia (Ex): un coloso de carne es inmune a todos los efectos mágicos y sobrenaturales excepto aquellos que utilicen la energía negativa (ver abajo).

Afinidad con energía negativa (Sb): un coloso de carne retiene algún residuo de la energía negativa que una vez animó los cadáveres con los cuales ha sido creado. Cualquier conjuro de energía negativa que tenga como objetivo al coloso, repara el daño recibido por el coloso al ritmo de 1d10 puntos por nivel del conjuro.

Construcción

Sólo un maestro nigromante de poder insuperable puede crear un coloso de carne. Los cuerpos de no menos de trescientos cadáveres de tamaño Mediano, animados con anterioridad, deben ser despojados de su carne y sus huesos, los cuales son derretidos en dos grandes cubas. La pasta semilíquida de huesos y carne resultante, es colocada sobre un nuevo esqueleto articulado de gran tamaño, al cual es aplicada la carne derretida como si fuese arcilla húmeda, para moldear la figura. Finalmente, el nigromante debe ligar un fantasma de al menos 10 DG (cuanto más poderoso, mucho mejor) dentro del coloso para que actúe como su espíritu controlador. Sin el espíritu controlador, el coloso no es más que un zombi desproporcionado; con él, funciona como un gólem de gran tamaño y apariencia repugnante. Si no hay disponible un fantasma, el nigromante puede ocupar el coloso él mismo lanzando *trasmigración*.

El coloso cuesta 760.000 po crearlo, lo que incluye 100.000 po por el cuerpo. Ensamblar el cuerpo no requiere gran habilidad, y muchos colosos de carne revelan el hecho de sus formas toscas.

El creador debe ser de 29.º nivel y ser capaz de lanzar conjuros épicos. Completar el ritual consume 30.600 PX del creador y requiere *trasmigración, deseo limitado, polimorfar cualquier objeto* o *dedo de la muerte*.

COLOSO DE HIERRO

Un coloso de hierro mide al menos 80' de altura y pesa alrededor de 350.000 lbs. Puede ser moldeado de cualquier manera, igual que un coloso de piedra, aunque siempre muestra armaduras de algún tipo. Sus rasgos son mucho más suaves que los presentados por un coloso de piedra. Los colosos de hierro a menudo portan exóticas armas Enormes en una mano.

Un coloso de hierro no puede hablar o realizar sonidos vocales.



Combate

Cuando un coloso de hierro impacta (lo cual ocurre casi todo el tiempo), su golpe es casi siempre potencialmente letal debido a que la regla de muerte por daño masivo (ver el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*) puede utilizarse a menudo.

Arma de aliento (Sb): un cono de gas venenoso, 80', como acción gratis cada 1d4 asaltos, daño inicial 3d6 temporal Con, daño secundario 2d6 temporal Con, Fort mitad (CD 58).

Inmunidad a la magia (Ex): un coloso de hierro es inmune a todos los efectos mágicos y sobrenaturales, exceptuando lo siguiente: un efecto eléctrico restaura 1 punto de golpe al coloso de hierro por cada tres puntos de daño que ocasionara de otro modo.

Inoxidable (Ex): un coloso de hierro no es afectado por los ataques oxidantes, al contrario que los gólem de hierro más pequeños.

Construcción

El cuerpo de un coloso de hierro es esculpido con 150.000 lbs de hierro puro.

El coloso cuesta 1.000.000 po crearlo, lo que incluye 100.500 po por el cuerpo. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba con éxito de Arte (fabricación de armaduras) o Arte (fabricación de armas) (CD 42).

El creador debe ser de nivel 35.º y capaz de lanzar conjuros épicos. Completar el ritual consume 50.000 PX del creador y requiere *nube aniquiladora, geas / empeño, deseo limitado y polimorfar cualquier objeto.*

DEMILICHE

Muerto viviente Diminuto
Dados de golpe: 21d12 (130 pg)
Iniciativa:+7 (Des +3, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: volar 180' (perfecto)
CA: 51 (Tamaño +4, Des +3, natural +5, *brazales de armadura* +8, *anillo de protección* +2, +21 introspectivo)
Ataques: toque +21 cuerpo a cuerpo
Daño: toque 10d6 +20 más toque paralizante
Frente/Alcance: 1' × 1'/0'
Ataques especiales: atrapar el alma, aura de miedo, toque paralizante, mago lanzador de conjuros de 21.º nivel, Conjurar sin moverse automático perfecto, aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: inmunidad a la magia, transferencia de filacteria, resistencia a expulsión +20, RD 30/-, rasgos de muerto viviente, resistencia 20 al ácido, fuego y sonido, inmune al frío, electricidad, polimorfar, y ataques enajenadores.
Tiros de salvación: Fort +10, Ref +12, Vol +17
Características: Fue 10, Des 16 (con *guantes*), Con -, Int 39 (con *diadema*), Sab 24, Car 20
Habilidades: Alquimia +38, Averiguar intenciones +26, Avistar +26 Buscar +38, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +38, Esconderse +27, Escuchar +26, Escudriñar +27, Moverse sigilosamente +27, Saber (arcano, muertos vivientes) +38, Saber (planos, dragones, historia, local) +28.
Dotes: Ampliar conjuro, Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Dureza. Elaborar poción, Escribir rollo de pergamino, Fabricar objetos maravillosos, Iniciativa mejorada, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Reflejos relampagueantes.
Dotes épicas: Apresurar conjuro automático, Lanzamiento épico de conjuros, Capacidad de conjuros mejorada (10.º), Magia persistente.

Clima/terreno: cualquier terreno
Organización: solitario
Nivel de desafío: 29
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral maligno
Avance: por clase de personaje

Los demiliches son más sabios, más ancianos, y mucho más mortales que los liches comunes.

Un demiliche a menudo aparece como un simple cráneo cuyas cuencas oculares y dentales han sido sustituidas con costosas gemas. Otros demiliches pueden aparecer como huesos con gemas incrustadas de otro tipo, como una mano esquelética o una espina dorsal. Las gemas brillan malévolamente con la luz de las almas siendo lentamente devoradas.

Los liches particularmente poderosos a veces aprenden el secreto de tallar gemas de almas, y por ello evolucionan hasta ser demiliches. Los demiliches son libres para vagar en forma astral por planos lejanos, dejando atrás sus restos físicos en oscuras tumbas de terror. En su deambular por los planos, que abarca siglos, los demiliches buscan descubrir todos los secretos del multiverso, y aún más, aplicarse al estudio de conjuros épicos, la localización de artefactos únicos, y las claves para liberar y controlar a abominaciones aprisionadas. Muchos desarrollan sus planes mucho más profundamente, lo que finalmente les conduce a obtener el control de vastas extensiones del multiverso, o incluso otorgarles la chispa de la divinidad.

Los demiliches hablan los idiomas que conocían como liches y cuando estaban vivos.

COMBATE

Mientras que los demiliches están más inclinados al conocimiento de conjuros maléficos y magia defensiva, normalmente se conforman con confiar en sus defensas innatas y su inmunidad a la magia, asi como su capacidad de absorber el alma directamente de los cuerpos de aquellos que les desagradan.

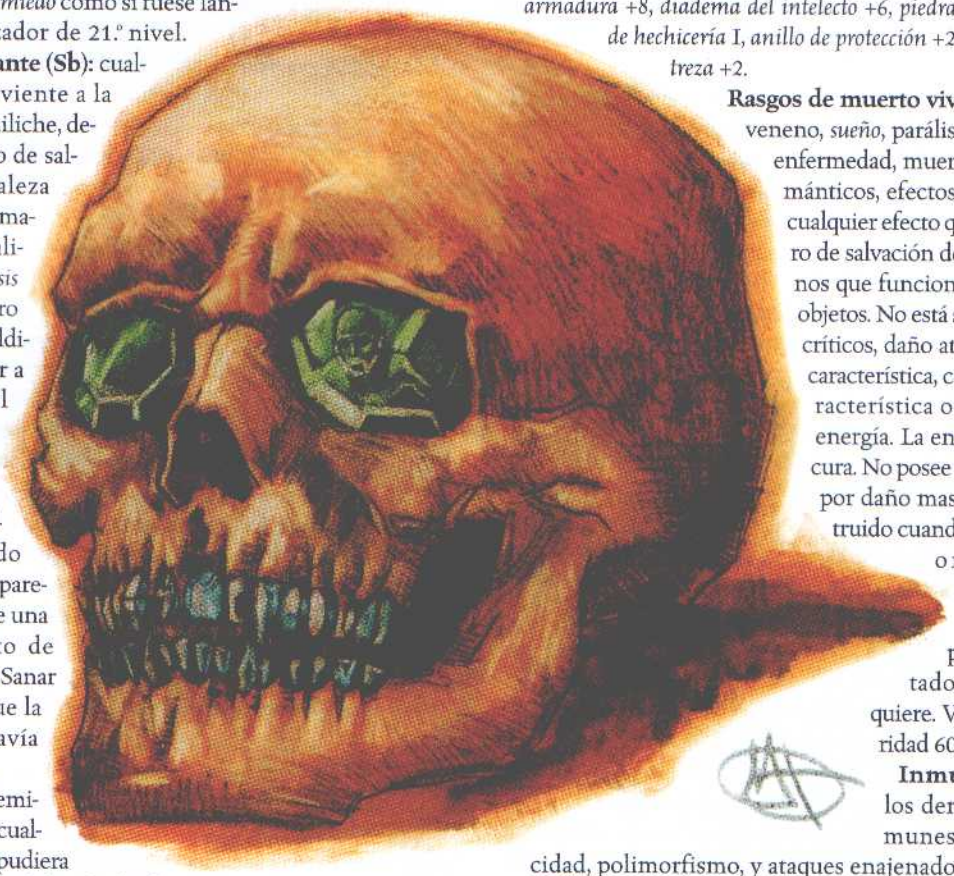
Atrapar el alma (Sb): un demiliche puede atrapar las almas de hasta ocho criaturas vivientes al día. Para usar este poder, selecciona cualquier objetivo que pueda ver a menos de 300'. El objetivo tiene permitido realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 36). Si el objetivo consigue su tiro de salvación, gana 4 niveles negativos (esto no cuenta como un uso de atrapar el alma). Si el objetivo falla su tiro de salvación, el alma del sujeto es extraída instantáneamente del cuerpo y atrapada en una de las gemas incorporadas a la forma del demiliche. La gema brilla malévolamente durante 24 horas, indicando el alma cautiva que se encuentra en su interior. El cuerpo sin alma se colapsa en un solo asalto, reduciéndose a polvo. Si se le deja que se las arregle solo, el demiliche devora lentamente el al-

ma durante 24 horas; al final de ese tiempo el alma es completamente absorbida, y la víctima desaparece para siempre.

Si el demiliche es vencido antes de que el alma sea devorada, romper la gema liberará el alma, la cual, después de este tiempo, buscará la otra vida o retornará a su cuerpo mediante *resurrección, resurrección verdadera, clonar o milagro.* Una víctima potencial protegida con un conjuro de *protección contra la muerte* no es inmune a atrapar el alma, pero recibe un bonificador +5 a su tiro de salvación de Fortaleza. *Protección contra la energía negativa* es efectiva contra la pérdida de niveles.

Aura de miedo (Sb): los demiliches están envueltos en una terrible aura de muerte y maldad. Las criaturas con menos de 5 DG en un radio de 60' que miren al demiliche deben tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad (CD 19) o serán afectados por *miedo* como si fuese lanzado por un lanzador de 21.º nivel.

Toque paralizante (Sb): cualquier criatura viviente a la que toque un demiliche, debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 36) o ser permanentemente paralizada. *Quitar parálisis* o cualquier conjuro que quite una maldición puede liberar a la víctima (ver el conjuro *lanzar maldición*). Este efecto no puede ser disipado. Cualquiera paralizado por un demiliche parece muerto, aunque una prueba con éxito de Avistar (CD 20) o Sanar (CD 15) revela que la víctima está todavía viva.



Conjuros: el demiliche puede lanzar cualquier conjuro que pudiera lanzar como liche. El demiliche de ejemplo era un mago de 21.er nivel (conjuros al día: 4/13/6/6/6/6/5/5/5/5/1). El último espacio de conjuro es un espacio de 10.º nivel y está disponible para conjuros metamágicos de nivel 0 a 9.º.

Conjurar sin moverse automático perfecto (Ex): un demiliche puede lanzar todos los conjuros que conoce sin realizar gestos.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *alterar el propio aspecto, proyección astral, crear muertos vivientes mayores, crear muertos vivientes, campanas fúnebres, enervación, disipación mayor, dañar* (normalmente para curarse), *convocar monstruo I-IX, telecinesis, némesis inexorable*; 2/ día – *aliado mayor de los planos.* Los demiliches pueden utilizar esas aptitudes como lanzadores de conjuros de nivel igual a su nivel de lanzador, pero la CD de salvación para todos es 36.

Inmunidad a la magia (Ex): los demiliches son inmunes a todos los efectos mágicos y sobrenaturales, excepto a los siguientes. Un conjuro de *estallar* afecta a un demiliche como si fuese una criatura cristalina, pero ocasiona la mitad del daño indicado normalmente. Un conjuro de *disipar el mal* ocasiona 3d6 puntos de daño (salvación Fort para mitad de daño). El conjuro *castigo divino* afecta al demiliche con normalidad.

Transferencia de filacteria (Sb): diademas, cinturones, anillos, capas, y otros objetos que se pueden llevar puestos, que estén muy cerca de la filacteria del demiliche, transfieren todos sus beneficios al demiliche sin importar lo lejos que se encuentren el demiliche y la filacteria. Los límites habituales en el tipo de objetos utilizados simultáneamente se siguen aplicando. El demiliche de ejemplo "lleva puestos" *brazales de armadura +8, diadema del intelecto +6, piedra Ioun rosa, anillo de hechicería I, anillo de protección +2 y guantes de Destreza +2.*

Rasgos de muerto viviente: inmune a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos nigrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado, sólo puede ser resucitado si la criatura quiere. Visión en la oscuridad 60'.

Inmunidades (Ex): los demiliches son inmunes al frío, electricidad, polimorfismo, y ataques enajenadores.

CÓMO CREAR UN DEMILICHE

Un "demiliche" es una plantilla que puede ser añadida a cualquier liche. Utiliza todas las características del liche y aptitudes especiales excepto las anotadas aquí.

La forma del demiliche se concentra en una simple porción de su cuerpo original, normalmente su cráneo. Parte del proceso de convertirse en demiliche incluye la incorporación de costosas joyas en la parte del cuerpo que permanece; ver cómo crear gemas de almas, más abajo.

Tamaño: los liches de tamaño Mediano y Grande se convierten el demiliches Diminutos, los liches Enormes se convierten en demiliches Pequeños, los liches Gargantuescos se convierten en demiliches de tamaño Mediano, y los liches Colosales se convierten en demiliches Grandes.

Dado de Golpe: como el liche.

Velocidad: reemplazar con volar 180' (perfecto) o la velocidad de vuelo sobrenatural (no natural), lo que sea mejor.

CA: el demiliche retiene el bonificador +5 de armadura natural y gana un bonificador introspectivo a la CA igual a sus Dados de Golpe, así como un probable ajuste por tamaño a la CA (por ejemplo, un +4 por su nuevo tamaño Diminuto para un liche anteriormente de tamaño Mediano).

Ataques: el demiliche gana un ataque mejorado de toque sobre su forma previa de liche (ahora utiliza todo su cráneo volador para realizar el ataque de toque), incluyendo el toque paralizante. El ataque de toque del demiliche utiliza energía negativa que ocasiona 10d6+20 puntos de daño a criaturas vivientes (sin tiro de salvación). Los liches con otros ataques naturales los pierden.

Ataques especiales: el demiliche retiene todos los ataques especiales del liche y además gana los que se describen abajo.

Atrapar el alma (*Sb*): un demiliche puede atrapar las almas de hasta ocho criaturas vivientes al día. Para usar este poder, selecciona cualquier objetivo que pueda ver a menos de 300'. El objetivo tiene permitido realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 36). Si el objetivo consigue su tiro de salvación, gana 4 niveles negativos (esto no cuenta como un uso de atrapar el alma). Si el objetivo falla su tiro de salvación, el alma del sujeto es extraída instantáneamente del cuerpo y atrapada en una de las gemas incorporadas a la forma del demiliche. La gema brilla malévolamente durante 24 horas, indicando el alma cautiva que se encuentra en su interior. El cuerpo sin alma se colapsa en un solo asalto, reduciéndose a polvo. Si se le deja que se las arregle solo, el demiliche devora lentamente el alma durante 24 horas; al final de ese tiempo el alma es completamente absorbida, y la víctima desaparece para siempre.

Si el demiliche es vencido antes de que el alma sea devorada, romper la gema liberará el alma, la cual, después de este tiempo, buscará la otra vida o retornará a su cuerpo mediante *resurrección, resurrección verdadera, clonar o milagro*. Una víctima potencial protegida con un conjuro de *protección contra la muerte* no es inmune a atrapar el alma, pero recibe un bonificador +5 a su tiro de salvación de Fortaleza. *Protección contra la energía negativa* es efectiva contra la pérdida de niveles.

Aura de miedo (*Sb*): los demiliches están envueltos en una terrible aura de muerte y maldad. Las criaturas con menos de 5 DG en un radio de 60' que miren al demiliche deben tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad (CD 19) o serán afectados por *miedo* como si fuese lanzado por un lanzador de 21.° nivel.

Toque paralizante (*Sb*): cualquier criatura viviente a la que toque un demiliche, debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 36) ser permanentemente paralizada. *Quitar parálisis* o cualquier conjuro que quite una maldición, puede liberar a la víctima (ver el conjuro *lanzar maldición*). Este efecto no puede ser disipado. Cualquiera paralizado por un demiliche parece muerto, aunque una prueba con éxito de Avistar (CD 20) o Sanar (CD 15) revela que la víctima está todavía viva.

Conjuros: el demiliche puede lanzar cualquier conjuro que pudiera lanzar como liche.

Conjurar sin moverse automático perfecto (*Ex*): un demiliche puede lanzar todos los conjuros que conoce sin realizar gestos.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *alterar el propio aspecto, proyección astral, crear muertos vivientes mayores, crear muertos vivientes, campanas fúnebres, enervación, disipación mayor, dañar* (normalmente para curarse), *convocar monstruo I-IX, telecinesis, némesis inexorable*; 2/ día – *aliado mayor de los planos*. Los demiliches pueden utilizar esas aptitudes como lanzadores de conjuros de nivel igual a su nivel de lanzador, pero las CD de salvación son iguales a 10+ los DG del demiliche + el modificador de Carisma del demiliche.

Cualidades especiales: el demiliche retiene todas las cualidades especiales del liche y también las que describen abajo.

Inmunidad a la magia (*Ex*): los demiliches son inmunes a todos los efectos mágicos y sobrenaturales, excepto a los siguientes. Un conjuro de *estallar* afecta a un demiliche como si fuese una criatura cristalina, pero ocasiona la mitad del daño indicado normalmente. Un conjuro de *disipar el mal* ocasiona 3d6 puntos de daño (salvación Fort para mitad de daño). El conjuro *castigo divino* afecta al demiliche con normalidad.

Transferencia de filacteria (*Sb*): diademas, cinturones, anillos, capas, y otros objetos que se pueden llevar puestos, que estén muy cerca de la filacteria del demiliche, transfieren todos sus beneficios al demiliche sin importar lo lejos que se encuentren el demiliche y la filacteríia. Los límites habituales en el tipo de objetos utilizados simultáneamente se siguen aplicando.

Rasgos de muerto viviente: inmune a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos nigrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado, sólo puede ser resucitado si la criatura quiere. Visión en la oscuridad 60'.

Inmunidades (*Ex*): los demiliches son inmunes al frío, electricidad, polimorfismo, y ataques enajenadores.

Resistencia a expulsión (*Ex*): un demiliche posee una resistencia a expulsión +20.

Reducción al daño (*Sb*): un demiliche pierde cualquier reducción al daño previa que poseyera, y en su lugar obtiene reducción al daño 30/– (30 puntos de daño se restan de todos los ataques cuerpo a cuerpo sin importar el bonificador de mejora). Las armas vorpalinas, sin importar su bonificador de mejora, ignoran esta reducción al daño pero sólo ocasionan la mitad de daño al demiliche (los demiliches no pueden ser decapitados).

Resistencias (*Ex*): los demiliches poseen resistencia 20 al ácido, fuego y sonido.

Tiros de salvación: igual que el liche.

Características: el demiliche gana +10 a Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Habilidades: el demiliche recibe un bonificador racial +20 a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Esconderse, Escuchar y Moverse en Silencio.

Dotes: igual que el liche.

Dotes épicas: los demiliches obtiene las dotes de Velocidad cegadora, Magia persistente y Apresurar conjuro automático.

Clima/terreno: igual que el liche.

Organización: solitario o consistorio (1 demiliche y 3-6 liches).

Valor de desafío: igual que el liche +6.

Tesoro: el mismo que el liche.

Alineamiento: cualquiera maligno.
Avance: por clase de personaje.

PERSONAJES DEMILICHES

El proceso de convertirse en demiliche puede ser llevado a cabo sólo por un liche que actúe por propia voluntad. El demiliche retiene todas las características de clase que tenía como liche.

CÓMO CREAR GEMAS DE ALMAS

Los liches poseen filacterias que les permiten reaparecer 1d10 días después de su muerte aparente, igual que hacen los demiliches. Los demiliches tienen también ocho gemas de almas, cada una de las cuales actúa por derecho propio como una filacteria. Si todas las gemas del demiliche, al igual que la filacteria del liche, no son destruidas después de que el demiliche haya sido derrotado, el demiliche reaparece 1d10 días después de su aparente muerte. Las gemas de almas también permiten al demiliche utilizar su poder más devastador, atrapar el alma (ver arriba).

Cada demiliche debe fabricar sus propias gemas de almas, lo cual requiera la dote Fabricar objeto maravilloso. El liche debe ser un mago, hechicero o clérigo de al menos nivel 21. Cada gema de almas cuesta 120.000 po y 4.800 PX crearla y tiene un nivel de lanzador igual al nivel de lanzador del creador en el momento de su creación.

Las gemas de alma son gemas de forma ovoide de calidad maravillosa. Son siempre incorporadas directamente en la forma concentrada del demiliche. Por ejemplo, el cráneo de un demiliche podría colocar las gemas en las oquedades de los ojos y los dientes, mientras que una mano demiliche podría integrar las gemas como articulaciones falsas.

DRAGÓN AVANZADO

Los dragones en el *Manual de Monstruos* – y las nuevas variedades presentadas en este capítulo – tienen doce categorías de edad, desde cría hasta gran sierpe. Las reglas de avance en el *Manual de Monstruos* permiten a los dragones en teoría una progresión infinita incluso más allá del estado de gran sierpe. Este libro permite a los dragones mejorar más sus dados de golpe conforme progresan a cotas de poder épico.

Categoría de edad: un dragón estándar (incluyendo a todos los dragones en el *Manual de Monstruos* y en el *Compendio de monstruos: monstruos de Faerun*) gana una "categoría virtual de edad" por cada tres Dados de Golpe que obtiene más allá del estado de gran sierpe. Un dragón rojo de 64 DG, con 21 DG más que una gran sierpe estándar, ha ganado siete categorías virtuales de edad, lo que significa que su categoría efectiva de edad es 19. Las aptitudes que funcionan una vez al día por categoría de edad o que de otra manera utilizan la categoría de edad de los dragones como parte de un cálculo, utilizan este número cambiado.

Los dragones épicos (el dragón de fuerza y el dragón prismático presentados en este capítulo) ganan una categoría de edad por cada 5 DG más allá de gran sierpe.

Tamaño: un elemento importante del avance del dragón es incrementar su tamaño. Los dragones que no alcanzan el tamaño Colosal en el estado de gran sierpe, nunca pueden alcanzarlo de acuerdo a las reglas estándar de avance. Cuando avances a un dragón, ten en cuenta su grupo de tamaño base: menores (dragones blancos, negros, de oropel y de cobre), ordinarios (dragones verdes, azules y broncíneos), mayores (plata, rojo y dorado), o épicos (dragones de fuerza o prismáticos). Un dragón que es Menudo como cría está en el grupo menor, un dragón que es Pequeño como cría y nunca alcanza el tamaño Colosal esta en el grupo ordinario, y un dragón que es de Pequeño a Grande como cría y alcanza el tamaño Colosal en el estado de gran sierpe, está en el grupo mayor.

Un dragón menor se convierte en Colosal cuando gana dos categorías de edad (6 Dados de Golpe) más allá de gran sierpe. Aumenta más de Colosal cuando gana cuatro categorías de edad adicionales (12 DG). Así, una gran sierpe blanca Colosal alcanza el tamaño Colosal a 42 DG y mayor de Colosal a 54 DG, mientras que una gran sierpe de bronce se convierte en Colosal a 45 DG y mayor de Colosal a 57 DG.

Un dragón ordinario se convierte en Colosal cuando obtiene una categoría de edad (3 Dados de Golpe) más allá de gran sierpe. Aumenta más de Colosal cuando obtiene cuatro categorías de edad adicionales (12 DG). Así, una gran sierpe verde Colosal alcanza el tamaño Colosal a 41 DG y mayor de Colosal a 53 DG, mientras que un dragón de bronce se convierte en Colosal a 42 DG y mayor de Colosal a 54 DG.

Un gran dragón aumenta más de Colosal cuando obtiene cuatro categorías de edad adicional (12 DG) más de las que necesita para alcanzar el tamaño Colosal. Así, un dragón argénteo o rojo alcanza el tamaño mayor de Colosal a 52 DG, mientras que un dragón áureo se convierte en un tamaño mayor de Colosal a 50 DG.

Los dragones épicos, que ya son de un tamaño mayor que Colosal para cuando alcanzan el estado de gran sierpe, no incrementan su tamaño después.

Utiliza la información presentada bajo la entrada del dragón épico, abajo, para determinar las estadísticas de un dragón mayor que Colosal.

Clase de armadura: el bonificador por armadura natural de un dragón se incrementa +1 por cada Dado de Golpe que obtiene más allá del estado de gran sierpe (puedes utilizar esta regla para el avance de los dragones menores también, ya que la armadura natural y los Dados de Golpe se incrementan al mismo ritmo).

Arma de aliento: si el arma de aliento del dragón hace daño, este daño aumenta normalmente en 2 dados por cada categoría virtual de edad que gana el dragón. Las dos excepciones en el *Manual de Monstruos* son los dragones de oropel y los dragones blancos, cuya arma de aliento se incrementa en sólo un dado por categoría de edad. La CD para el tiro de salvación contra el arma de aliento de un dragón permanece en 10 +1/2 Dados de Golpe del dragón + su modificador de Constitución.

Resistencia a conjuros: para dragones avanzados normales, la resistencia a conjuros aumenta en 2 por cada categoría de edad adicional. Para los dragones épicos, la resistencia a conjuros aumenta en 3 (para los dragones de fuerza) o 6 (para los dragones prismáticos) por categoría adicional de edad.

Velocidad: cuando un dragón se convierte en Colosal, su velocidad de vuelo aumenta 50' y su maniobrabilidad de vuelo se convierte en torpe. La velocidad en tierra de un dragón y otros movimientos especiales (nadar, excavar, y así sucesivamente) no cambian.

Puntuaciones de características: las puntuaciones de Fuerza y Constitución de una gran sierpe se incrementan ambas en +2 por cada categoría virtual de edad que gana el dragón. Su Destreza permanece inalterada. Su Inteligencia, Sabiduría y Carisma aumentan +2 cada dos categorías de edad que obtiene el dragón.

Capacidades especiales: los dragones no obtienen aptitudes sortílegas adicionales, pero su reducción al daño continúa aumentando según gana Dados de Golpe. Para la mayoría de los dragones (las excepciones comienzan por los dragones de fuerza y prismáticos), la reducción al daño de una gran sierpe se incrementa en 5/+1 por cada dos categorías de edad más allá de la etapa de sierpe. Los dragones épicos detallados en este capítulo, obtienen reducción al daño 10/+1 cada dos categorías de edad (10 Dados de Golpe) que obtengan más allá de la etapa de sierpe.

Nivel de lanzador: el nivel de lanzador de una gran sierpe aumenta en 2 por cada categoría virtual de edad que obtiene el dragón. Al igual que los dragones épicos descritos en este capítulo, los dragones avanzados ganan la dote Capacidad de conjuros mejorada como dote adicional una vez cada tres niveles de lanzador por encima del 20.º.

Dotes: al igual que los dragones ordinarios, los dragones avanzados reciben una dote por cada 4 Dados de Golpe que poseen. Las dotes que obtenga después de que el dragón alcance el estatus de gran sierpe pueden ser épicas.

Valor de desafío: para los dragones estándar, el VD aumenta en 2 cada categoría adicional de edad. Para los dragones épicos, el VD aumenta en 3 cada categoría adicional de edad.

Todas las demás características de los dragones son como las presentadas para los dragones en general y para las variedades específicas de dragones que se presentan en el *Manual de Monstruos* y otras fuentes.

EJEMPLO DE DRAGÓN AVANZADO

Este ejemplo utiliza un dragón rojo avanzado hasta 61 Dados de Golpe. Esto representa un incremento de 21 DG, o siete categorías virtuales de edad.

Gran sierpe roja, avanzada
Dragón Colosal + (Fuego)
Dado de Golpe: 61d12+1.037 (1.433 pg)
Iniciativa: +3 (Des)
Velocidad: 40', 250' volando (torpe)
CA: 70 (tamaño –8, Des +3, natural +60, *brazales* +5)
Ataques: mordisco +77 cuerpo a cuerpo, 2 garras +73 cuerpo a cuerpo, 2 alas +72 cuerpo a cuerpo, coletazo +72 cuerpo a cuerpo
Daño: mordisco 8d6+24, garra 4d8+12, ala 4d6+12, coletazo 4d8+36
Frente/Alcance: 40' × 80'/ 20'
Ataques especiales: aplastar 8d6+36, barrido con cola 4d6+36 (CD 57), arma de aliento, presencia espantosa (CD 51), conjuros (nivel de lanzador 33.º), aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: inmunidades, RD 35/+6, RC 46, vista ciega, sentidos agudos (visión en la oscuridad 7.600'), subtipo de fuego
Tiros de salvación: Fort +49, Ref +35, Vol +43
Características: Fue 59, Des 16 (con *guantes*),Con 45, Int 32, Sab 33, Car 32
Habilidades: Avistar +72, Buscar +72, Concentración +78, Conocimiento de conjuros +72, Diplomacia +78, Engañar +72, Equilibrio +33, Escapismo +36, Escuchar +72, Intimidar +78, Intuir la dirección +41, Nadar +54 Saber (arcano) +72, Saber (historia) +72, Saber (local) +72, Saber (naturaleza) +72, Saltar +85, Sanar +41, Tasación +44, Trepar +54.
Dotes: Acosador de sortílegos, Apresurar aptitud sortílega, Apresurar conjuro, Ataque poderoso, Capacidad de conjuros mejorada (10.º), Capacidad de conjuros mejorada (11.º), Capacidad de conjuros mejorada (12.º), Capacidad de conjuros mejorada (13.º), Conjurar en combate, Conjuro de oportunidad, Engarro, Esquivar, Flotar, Gran Hendedura, Hendedura, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con un arma (garra), Viraje brusco Visión en la oscuridad mejorada.
Valor de desafío: 39

Arma de aliento (Sb): cono de fuego, 80', daño 38d10, Ref mitad (CD 57).

Aptitudes sortílegas: 19/ día – *localizar objeto*; 3/ día – *sugestión*; 1/ día – *encontrar la senda, discernir ubicación*. Nivel de lanzador 33.º; salvación CD 21 + nivel de conjuro.

Inmunidades: *sueño, parálisis*.

Subtipo de fuego: inmunidad al fuego, doble daño por frío excepto en un tiro de salvación con éxito.

Conjuros de hechicero conocidos (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7/2/ 2/1/1; CD base 21 + nivel de conjuro): 0 – *atontar, leer magia, marca arcana, mano del mago, prestidigitación, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º— *agrandar, causar miedo, retirada expeditiva, reducir, ventriloquia*; 2.º— *oscuridad, detectar pensamientos, imagen múltiple, ver lo invisible, telaraña*; 3.º— acelerar, *arma mágica mayor, bola de fuego, muro de viento*; 4.º— *confusión, polimorfar a otro, polimorfarse, piel pétrea*; 5.º— *transmigración, pasamiento, teleportarse, muro de fuerza*; 6.º— *de la carne a la piedra, disipación mayor, visión verdadera*; 7.º— *controlar muertos vivientes, bola de fuego de explosión retardada, rociada prismática*; 8.º — *etereidad, horrible marchitamiento, símbolo*; 9.º— *deseo, tromba de meteoritos, palabra poderosa matar*.

Posesiones: brazales de armadura +5, guantes de Destreza +6, anillo de retorno de conjuros, anillo mayor de resistencia elemental (frío), diamante del caos, 2.000 po.

DRAGON ÉPICO

Al igual que los otros dragones, los dragones de fuerza y prismáticos, son criaturas reptiles gigantes y aladas. Los dragones épicos están completamente fuera de las categorías comúnmente aceptadas de los dragones metálicos y cromáticos, y pueden originarse en otro plano de existencia. Son muy distintos de los dragones comunes descritos en el *Manual de Monstruos* por su tremendo tamaño (incluso al salir del huevo), su promedio de vida mayor (con los correspondientes aumentos en poder según envejecen), y su maestría de formas inusuales de energía, la energía de la fuerza y prismática.

Mientras que los dragones comunes son fácilmente clasificados por alineamiento y temperamento, los dragones épicos muestran muchas más variación individual en esas áreas. Los dragones de ambas variedades son normalmente neutrales, persiguiendo sus propios intereses más que las grandes causas de los conflictos de alineamiento. Algunos son extremadamente

egoístas e irritables, mientras que otros son caritativos como los dragones dorados. Sin embargo, al igual que los demás dragones, casi todos los dragones épicos codician y atesoran riquezas.

Todos los dragones épicos hablan dracónico.

Categorías de edad de los dragones épicos

	Categoría	Edad (años)
1	Cría	0-10
2	Muy joven	11-30
3	Joven	31-50
4	Juvenil	51-100
5	Joven adulto	101-200
6	Adulto	201-400
7	Adulto maduro	401-800
8	Viejo	801-1.200
9	Muy viejo	1.201-1.600
10	Venerable	1.601-2.000
11	Sierpe	2.001-2.400
12	Gran sierpe	2.401+

COMBATE

Los dragones épicos comparten todas las características de combate de los dragones normales, según se describen en el *Manual de Monstruos*. Incluso las crías de los dragones épicos son de tamaño Enorme y, sin embargo, son capaces de realizar ataques de coletazos y aplastamiento. Aunque no existe una categoría de tamaño mayor que Colosal, los más viejos de los dragones épicos tienen más alcance y ocasionan más daño con sus ataques que otros dragones de tamaño Colosal, como se muestra en las tablas de Frente y alcance de los dragones épicos y Ataques de los dragones épicos, más abajo. Además, el arma de aliento de los más ancianos de los dragones épicos es un cono mayor que los que poseen la mayoría de los dragones de tamaño Colosal. El modificador por tamaño de esos dragones permanece en –8.

Frente y alcance de los dragones épicos

Tamaño	Frente	Alcance
Enorme	10' × 20'	10'
Gargantuesco	20' × 40'	15'
Colosal	40' × 80'	15'
Colosal+	40' × 80'	20'

Ataques de dragones épicos

Tamaño	1 mordisco	2 garras	2 alas	1 coletazo	1 aplastamiento	1 barrido de cola
Enorme	2d8	1d6	1d8	2d6	2d8	2d4
Gargantuesco	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colosal	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8
Colosal+	8d6	4d8	4d6	4d8	8d6	4d6

Armas de aliento de los dragones épicos

Tamaño	Cono* (Longitud)
Enorme	50'
Gargantuesco	60'
Colosal	70'
Colosal+	80'

*un cono tiene una altura y anchura igual a su longitud

Las crías de los dragones épicos poseen ciertas capacidades que los dragones comunes no adquieren hasta más tarde, incluyendo la presencia espantosa, el lanzamiento de conjuros y la resistencia a conjuros. Un dragón épico con un nivel de lanzador por encima de 20.º gana la dote Capacidad de conjuros mejorada como dote adicional una vez cada tres niveles posteriores al 20.º. Cualquier dragón épico puede elegir dotes épicas para las cuales cumpla los prerrequisitos. Los dragones épicos tienen acceso a las dotes de dragones que aparecen en el *Manual de Monstruos*, así como a las dotes adicionales que se describen en este libro.

Potenciar aptitud sortílega: un dragón épico puede aplicar la dote Potenciar conjuro a una de sus aptitudes sortílegas que pueda usar al menos dos veces al día. Si el dragón tiene un uso limitado de la aptitud sortílega (3/día, por ejemplo), la aptitud potenciada gasta dos usos de dicha aptitud. Si el dragón puede usar la aptitud a voluntad, no hay coste por potenciar la aptitud. El dragón no necesita especificar la aptitud cuando elige esta dote; la puede aplicar a cualquier aptitud sortílega que posea.

Maximizar aptitud sortílega: el dragón épico puede aplicar la dote Maximizar conjuro a una de sus aptitudes sortílegas que pueda usar al menos tres veces al día. Si el dragón tiene un uso limitado de la aptitud sortílega (3/día, por ejemplo), la aptitud potenciada gasta tres usos de dicha aptitud. Si el dragón puede usar la aptitud a voluntad, no hay coste por maximizar la aptitud. El dragón no necesita especificar la aptitud cuando elige esta dote; la puede aplicar a cualquier aptitud sortílega que posea.

Los dragones épicos vuelan incluso más rápido que los dragones normales, y pueden cubrir grandes distancias.

Velocidades terrestres de los dragones épicos

	Velocidad de vuelo		
	250'	300'	350'
Una hora			
Normal	40 millas	50 millas	60 millas
Apresurándose	80 millas	100 millas	120 millas
Un día			
Normal	320 millas	400 millas	480 millas

Excepto por lo dicho aquí, los dragones épicos se ajustan a la información general que se aplica a todos los dragones que se da en el *Manual de Monstruos*.

DRAGÓN DE FUERZA

Dragón (Fuerza)

Clima/terreno: cualquier terreno y bajo tierra

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 prole)

Valor de desafío: cría 13, muy joven 19, joven 21, juvenil 25, joven adulto 28, adulto 31, adulto maduro 35, viejo 37, muy viejo 39, venerable 43, sierpe 50 y gran sierpe 59

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: cría 21-24 DG (Enorme); muy joven 26-29 DG (Enorme); joven 31-34 DG (Gargantuesco); juvenil 36-39 DG (Gargantuesco); joven adulto 41-44 DG (Gargantuesco); adulto 46-49 DG (Gargantuesco); adulto maduro 51-54 DG (Colosal); viejo 56-59 DG (Colosal); muy viejo 61-64 DG (Colosal); venerable 66-69 DG (Colosal); sierpe 71-74 DG (Colosal+); gran sierpe 76+ DG (Colosal+)

LOS DRAGONES DE FUERZA POR EDAD

Edad	Tamaño	Dado de Golpe(pg)	CA	Bonf. Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma de aliento(CD)	Miedo CD	RC
Cría	E	20d12+100 (230)	31 (tamaño –2, desvío +4, natural +19)	+28	+17	+12	+16	5d12 (25)	24	24
Muy joven	E	25d12+150 (312)	38 (tamaño –2, desvío +6, natural +24)	+35	+20	+14	+20	10d12 (28)	28	27
Joven	G	30d12+210 (405)	43 (tamaño –4, desvío +8, natural +29)	+40	+24	+17	+25	15d12 (32)	33	30
Juvenil	G	35d12+315 (542)	50 (tamaño –4, desvío +10, natural +39)	+47	+28	+19	+29	20d12 (36)	37	33
Joven adulto	G	40d12+440 (700)	57 (tamaño –4, desvío +12, natural +39)	+54	+33	+22	+34	25d12 (41)	42	36
Adulto	G	45d12+585 (877)	64 (tamaño –4, desvío +14, natural +44)	+61	+37	+24	+38	30d12 (45)	46	39
Adulto maduro	C	50d12+750 (1.075)	67 (tamaño –8, desvío +16, natural +49)	+64	+42	+27	+43	35d12 (50)	51	42
Viejo	C	55d12+935 (1.292)	74 (tamaño –8, desvío +18, natural +54)	+71	+46	+29	+47	40d12 (54)	55	45
Muy viejo	C	60d12+1.140 (1.530)	81 (tamaño –8, desvío +20, natural +59)	+78	+51	+32	+52	45d12 (59)	60	48
Venerable	C	65d12+1.365 (1.787)	88 (tamaño –8, desvío +22, natural +64)	+85	+55	+34	+56	50d12 (63)	64	51
Sierpe	C+	70d12+1.610 (2.065)	95 (tamaño –8, desvío +24, natural +69)	+92	+60	+37	+61	55d12 (68)	69	54
Gran sierpe	C+	75d12+1.875 (2.362)	102 (tamaño –8, desvío +26, natural +74)	+99	+64	+39	+65	60d12 (72)	73	57

CAPACIDADES DEL DRAGÓN DE FUERZA POR EDAD

Edad	velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitud especial	Nivel lanzador
Cría	60', vuelo 250' (pobre)	31	10	21	18	19	18	Reducción al daño 15/+2, fuerza de desvío, inmune a fuerza	3.º
Muy joven	60', vuelo 250' (pobre)	35	10	23	22	23	22	—	6.º
Joven	60', vuelo 300' (torpe)	39	10	25	26	27	26	Reducción al daño 20/+4	9.º
Juvenil	60', vuelo 300' (torpe)	43	10	29	30	31	30	*Esfera elástica de Otiluke*, contorno borroso	12.º
Joven adulto	60', vuelo 300' (torpe)	47	10	33	34	35	34	Reducción al daño 30/+6	15.º
Adulto	60', vuelo 300' (torpe)	51	10	37	38	39	38	*Muro de fuerza*	18.º
Adulto maduro	60', vuelo 300' (torpe)	55	10	41	42	43	42	Reducción al daño 40/+8	21.º
Viejo	60', vuelo 300' (torpe)	59	10	45	46	47	46	*Jaula de fuerza*, desplazamiento	24.º
Muy viejo	60', vuelo 300' (torpe)	63	10	49	50	51	50	Reducción al daño 50/+10	27.º
Venerable	60', vuelo 300' (torpe)	67	10	53	54	55	54	*Laberinto*	30.º
Sierpe	60', vuelo 350' (torpe)	71	10	57	58	59	58	Reducción al daño 60/+12	33.º
Gran sierpe	60', vuelo 350' (torpe)	75	10	61	62	63	62	*Esfera telequinética de Otiluke*, invisibilidad	27.º

Los dragones de fuerza son arrogantes y reservados, con tendencia a preferir la soledad y el aislamiento de las que consideran criaturas menores. Las únicas criaturas que respetan son otros dragones prismáticos y ciertas deidades.

La cría de un dragón de fuerza sale del huevo con el tamaño de una cabaña de granjero, y emerge cubierta de escamas brillantes como si fuesen pequeños diamantes. Según madura, sus escamas se van haciendo menos brillantes, pero todavía refractan la luz, a menudo envolviendo al dragón en una reluciente neblina de luz. Las grandes sierpes de fuerza son invisibles por naturaleza, ya que la luz pasa suavemente a través de sus cuerpos. Las escamas translúcidas de un dragón de fuerza se espesan y endurecen con la edad, haciendo las pieles de las grandes sierpes casi tan impenetrables como un *muro de fuerza*. Al contrario que los dragones no épicos, los dragones de fuerza no poseen olor en absoluto.

Los dragones de fuerza hacen sus guaridas en regiones remotas lejos de la civilización, pero no muestran preferencia por un tipo de terreno u otro. Bosques antiguos, vastos desiertos, abismos subterráneos abiertos, todos son guaridas potenciales para estos reclusivos seres. A pesar de su tamaño tan grande, los dragones de fuerza comen muy poco, alternando periodos activos de caza con grandes periodos de sueño. Comen cualquier tipo de carne, pero los sabios especulan que también se nutren de los efectos de fuerza o incluso de poder mágico puro.

Combate

Los dragones de fuerza rara vez buscan el combate, pero luchan a diestro y siniestro con ferocidad increíble contra los intrusos que penetran en sus dominios, atacando incesantemente hasta que el enemigo muere o es expulsado. Tienen poco interés en la conversación, ya que dudan que cualquier intelecto inferior posea un conocimiento que sobrepase el suyo. Prefieren utilizar su arma de aliento para atacar, y utilizan sus aptitudes sortílegas para separa a sus oponentes y confinar a enemigos poderosos.

Arma de aliento (Sb): un dragón de fuerza posee un tipo de arma de aliento, un cono de fuerza que desgarra a las criaturas y objetos en su área con efectos devastadores.

Inmunidad a la fuerza (Ex): un dragón de fuerza no puede ser dañado por ningún efecto de fuerza, incluidos *proyectiles mágicos, runas explosivas, espada de Mordenkainen*, los

conjuros *esfera de Otiluke*, o cualquier otro conjuro con el descriptor de Fuerza. Se puede mover libremente a través de barreras de fuerza, como un *muro de fuerza*.

Fuerza de desvío (Sb): un dragón de fuerza está protegido por un escudo de fuerza que le proporciona un bonificados de desvío a su CA. El bonificador de desvío es igual a su bonificador de Carisma.

Contorno borroso (Sb): cuando un dragón de fuerza alcanza la edad juvenil, la fuerza que rodea sus cuerpo distorsiona la luz a su alrededor, por lo que es difícil discernir la localización exacta del dragón. Esto funciona como un conjuro continuo de *contorno borroso*, otorgando al dragón una ocultación media (20% de posibilidades de fallar).

Desplazamiento (Sb): la fuerza de desvío de un dragón viejo de fuerza curva la luz incluso más extremadamente, otorgando al dragón el beneficio del conjuro de *desplazamiento* (ocultación total, 50% de posibilidades de fallar). Esto sustituye a su capacidad de *contorno borroso*.

Invisibilidad (Sb): una gran sierpe de fuerza es una criatura de fuerza pura, y es completamente invisible (como si estuviese protegida por *invisibilidad mejorada*). Una criatura que pueda ver criaturas invisibles tiene que vérselas todavía con la capacidad de *desplazamiento* del dragón.

Aptitudes sortílegas: 3/ día – *jaula de fuerza, laberinto, esfera elástica de Otiluke, esfera telequinética de Otiluke, muro de fuerza.*



Ejemplo de dragón de fuerza, adulto

Dragón Gargantuesco (fuerza)
Dado de Golpe: 45d12+585 (877 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 60', volando 300' (torpe)
CA: 64 (tamaño –4, desvío +14, natural +44)
Ataques: mordisco +61 cuerpo a cuerpo, 2 garras +56 cuerpo a cuerpo, 2 alas +56 cuerpo a cuerpo, coletazo +56 cuerpo a cuerpo
Daño: mordisco 4d6+20, garra 2d8+10, alas 2d6+10, coletazo 2d8+30
Frente/Alcance: 20' × 40'/ 15'
Ataques especiales: aplastar 4d6+30 (CD 45), barrido (con cola) 2d6+30 (CD 45), arma de aliento, presencia espantosa (CD 46), conjuros (nivel de lanzador 18.º), aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: inmunidades, RD 30/+6, RC 39, vista ciega, sentidos agudos, fuerza de desvío, contorno borroso (20% posibilidad de fallar)
Tiros de salvación: Fort +37, Ref +24, Vol +38
Características: Fue 51, Des 10, Con 37, Int 38, Sab 39, Car 38
Habilidades: Alquimia +36, Averiguar intenciones +38, Avistar +76* Buscar +74*, Concentración +58, Conocimiento de conjuros +59, Diplomacia +59, Engañar +38, Escapismo +45, Escuchar +61, Escudriñar +59, Intimidar +61, Saber (arcano) +59, Saber (geografía) +59, Saber (historia) +59, Saber (local) +59, Saber (naturaleza) +59, Saber (planos) +59, Saber (realeza y nobleza) +59, Saber (religión) +59, Tasación +36.
Dotes: Alerta, Hendedura, Reflejos de combate, Potenciar aptitud sortílega, Ataque en vuelo, Flotar, Iniciativa mejorada, Maximizar aptitud sortílega, Ataque poderoso, Conocimiento de conjuros, Romper arma, Viraje brusco

---

Clima/terreno: cualquier terreno y bajo tierra
Organización: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 prole)
Valor de desafío: 31
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: normalmente neutral
Avance: 46-49 DG (Gargantuesco)

Arma de aliento (Sb): como de fuerza, 60', daño 30d12, Ref mitad (CD 45).

Aptitudes sortílegas: 3/ día – *esfera elástica de Otiluke, muro de fuerza.* Nivel de lanzador 18.º; CD salvación 24 + nivel de conjuro.

Inmunidades (Ex): inmune a *sueño* y parálisis, inmune a los efectos de fuerza.

Conjuros de hechicero conocidos (6/10/10/9/9/9/9/8/7/5; CD base 24 + nivel de conjuro): o – *abrir / cerrar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, llamarada, marca arcana, sonido fantasma, remendar;* 1.º— *cambio de aspecto, comprensión idiomá-*

tica, detectar puertas secretas, impacto verdadero, proyectil mágico; 2.°*— fuerza de toro, gracia felina, imagen múltiple, localizar objeto, oscuridad;* 3.°*— acelerar, bola de fuego, clariaudiéncia/clarividencia, rayo relampagueante;* 4.°*— escudriñar, hechizar monstruo, invisibilidad mejorada, piel pétrea;* 5.°*— contactar con otro plano, retener monstruo, teleportar; sueño;* 6.°*— analizar esencia mágica, disipación mayor, visión verdadera;* 7.°*— convocar monstruo* VII*, desvío de conjuros, jaula de fuerza;* 8.°*— polimorfar cualquier objeto, protección contra conjuros;* 9.°*— detener el tiempo.*

Posesiones: bola de cristal con visión verdadera, ceño de los ojos, perla de poder* (conjuro de 7.° nivel), 8.000 po.

*Variante de la *túnica de los ojos*; sus beneficios ya están incluidos en los modificadores de Avistar y Buscar.

RAGÓN PRISMÁTICO

Dragón (luz)

Clima/terreno: cualquier terreno y bajo tierra

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 prole)

Valor de desafío: cría 14, muy joven 16, joven 22, juvenil 30, joven adulto 34, adulto 39, adulto maduro 43, viejo 48, muy viejo 52, venerable 57, sierpe 61 y gran sierpe 66

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: cría 24-27 DG (Enorme); muy joven 29-32 DG (Enorme); joven 34-37 DG (Gargantuesco); juvenil 39-42 DG (Gargantuesco); joven adulto 44-47 DG (Gargantuesco); adulto 49-52 DG (Gargantuesco); adulto maduro 54-57 DG (Colosal); viejo 59-62 DG (Colosal); muy viejo 64-67 DG (Colosal); venerable 69-72 DG (Colosal+); sierpe 74-77 DG (Colosal+); gran sierpe 79+ DG (Colosal+)

Los dragones prismáticos son extravagantes, bien parecidos y encantadores, muy distintos de los reservados dragones de fuerza, sin importar que sean sus innegables superiores. Disfrutan de la salvaje diversidad de la vida, particularmente el increíble espectro de la per-

OS DRAGONES PRISMÁTICOS POR EDAD

Edad	tamaño	Dado de Golpe(pg)	CA	Bonf. Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma de aliento(CD)	CD Miedo	RC
Cría	E	23d12+138 (287)	35 (tamaño –2, desvío +5,) natural +22	+30	+19	+13	+18	27	26	24
Muy joven	E	28d12+196 (378)	42 (tamaño –2, desvío +7, natural +27)	+37	+23	+16	+23	31	31	30
Joven	G	33d12+297 (511) natural +32)	47 (tamaño –4, desvío +9,	+42	+27	+18	+27	35	35	36
Juvenil	G	38d12+418 (665)	54 (tamaño –4, desvío +11, natural +37)	+49	+32	+21	+32	40	40	42
Joven adulto	G	43d12+559 (838)	61 (tamaño –4, desvío +13, natural +42)	+56	+36	+23	+36	44	44	48
Adulto	C	48d12+720 (1.032)	64 (tamaño –8, desvío +15, natural +47)	+59	+41	+26	+41	49	49	54
Adulto maduro	C	53d12+901 (1.245)	71 (tamaño –8, desvío +11, natural +52)	+66	+45	+28	+45	53	53	60
Viejo	C	58d12+1.102 (1.479)	78 (tamaño –8, desvío +19, natural +57)	+73	+50	+31	+50	58	58	66
Muy viejo	C	63d12+1.323 (1.732)	85 (tamaño –8, desvío +21, *natural +62)*	+80	+54	+33	+54	62	62	68
Venerable	C+	68d12+1.564 (2.006)	92 (tamaño –8, desvío +23, natural +67)	+87	+59	+36	+59	67	67	74
Sierpe	C+	73d12+1.825 (2.299)	99 (tamaño –8, desvío +25, natural +72)	+94	+63	+38	+63	71	71	80
Gran sierpe	C+	78d12+2.106(2.613)	106 (tamaño –8, desvío +27, natural +77)	+101	+68	+41	+68	76	76	86

APACIDADES DEL DRAGÓN PRISMÁTICO POR EDAD

Edad	velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitud especial	Nivel lanzador
Cría	60', vuelo 250' (pobre)	29	10	23	20	21	20	Reducción al daño 15/+3, fuerza de desvío, inmune a luz y ceguera, *pauta hipnótica*	5.°
Muy joven	60', vuelo 250' (pobre)	33	10	25	24	25	24	—	8.°
Joven	60', vuelo 300' (torpe)	37	10	29	28	29	28	Reducción al daño 20/+5	11.°
Juvenil	60', vuelo 300' (torpe)	41	10	33	32	33	32	*Pauta iridiscente*	13.°
Joven adulto	60', vuelo 300' (torpe)	45	10	37	36	37	36	Reducción al daño 30/+7	17.°
Adulto	60', vuelo 300' (torpe)	49	10	41	40	41	40	*Rayo solar*	20.°
Adulto maduro	60', vuelo 300' (torpe)	53	10	45	44	45	44	Reducción al daño 40/+10	23.°
Viejo	60', vuelo 300' (torpe)	57	10	49	48	49	48	*Explosión solar*	26.°
Muy viejo	60', vuelo 300' (torpe)	61	10	53	52	53	52	Reducción al daño 50/+12	29.°
Venerable	60', vuelo 350' (torpe)	65	10	57	56	57	56	*Muro prismático*	32.°
Sierpe	60', vuelo 350' (torpe)	69	10	61	60	61	60	Reducción al daño 60/+15	35.°
Gran sierpe	60', vuelo 350' (torpe)	73	10	65	64	65	64	*Esfera prismática*	38.°

sonalidad humana. Aunque raramente se aventuran en comunidades humanoides, disfrutan de los que visitan sus lejanas guaridas y raramente atacan a una criatura a menos que sean provocados.

Una cría de dragón prismático está cubierta de escamas pequeñas, brillantes y reflectantes, y rodeada por una luminosa aura de luz multicolor. Incluso las escamas de una gran sierpe son muy pequeñas y finas, haciendo que parezcan tan lisas como las de una serpiente, aunque las brillantes escamas son prácticamente invulnerables. Al igual que los dragones de fuerza, los dragones prismáticos carecen por completo de olor.

Los dragones prismáticos hacen sus guaridas donde les place. Mientras que algunos prefieren remotas desolaciones alejadas de cualquier signo de civilización, otros eligen vivir en cavernas marinas justo a las afueras del puerto de una ciudad, con vistas a una bulliciosa ciudad comercial, o en un bosque justo más allá de las tierras de pasto de un villorrio. Parece que comen poca cantidad con relación a su gran tamaño, y generalmente tiene cuidado de cazar en un gran territorio para evitar agotar los recursos o enojar a los ganaderos locales. Comen cualquier tipo de carne, y pueden de hecho adquirir sustento de la luz.



Combate

Los dragones prismáticos sólo luchan si son atacados, prefiriendo ocuparse de los intrusos no invitados mediante la conversación para ampliar sus experiencias sobre las rarezas y manías de otras criaturas. Cuando uno lucha, utiliza su arma de aliento, ataques de cuerpo a cuerpo, y aptitudes sortílegas de una manera aterradora, seleccionando cuidadosamente el ataque adecuado para el oponente apropiado.

Arma de aliento (Sb): un dragón prismático posee un tipo de arma de aliento, un efecto de *rociada prismática*. El cono del arma de aliento es del tamaño indicado por el tamaño del dragón, no el cono normal del conjuro.

Fuerza de desvío (Sb): un dragón prismático está protegido por un escudo de brillante luz similar a una *capa de caos* que le proporciona un bonificador de desvío a su CA. El bonificador de desvío es igual a su bonificador de Carisma.

Inmune a la luz y ceguera (Ex): un dragón prismático no puede ser dañado por ninguna luz, incluyendo conjuros de Evocación [luz], *luz abrasadora* y los distintos conjuros *prismáticos* (*esfera, rociada, muro*). Además, son inmunes a cualquier conjuro o efecto que cause ceguera.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *pauta hipnótica, pauta iridiscente*; 3/ día – *esfera prismática, muro prismático, explosión solar, rayo solar.*

Ejemplo de dragón prismático, viejo

Dragón Colosal (Fuerza)
Dado de Golpe: 58d12 +1.102 (1.479 pg)
Iniciativa: +4 (Iniciativa mejorada)
Velocidad: 60', volando 300' (torpe)
CA: 78 (tamaño –8, desvío +19, natural +57)
Ataques: mordisco +74 cuerpo a cuerpo, 2 garras +69 cuerpo a cuerpo, 2 alas +68 cuerpo a cuerpo, coletazo +69 cuerpo a cuerpo
Daño: mordisco 4d8+23, garra 2d6 +11, alas 2d8+11, coletazo 4d6+34
Frente/Alcance: 40' × 80'/ 15'
Ataques especiales: aplastar 4d8+34 (CD 58), barrido (con cola) 2d8+34 (CD 58), arma de aliento, presencia espantosa (CD 58), conjuros (nivel de lanzador 26.º), aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: inmunidades, RD 40/+10, RC 66, vista ciega, sentidos agudos, fuerza de desvío
Tiros de salvación: Fort +50, Ref +31, Vol +50
Características: Fue 57, Des 10, Con 49, Int 48, Sab 49, Car 48
Habilidades: Abrir cerraduras +29, Averiguar intenciones +38, Avistar +77, Buscar +77, Concentración +77, Conocimiento de conjuros +77, Diplomacia +81, Engañar +48, Equilibrio +33, Escapismo +48, Esconderse + 13, Escuchar +77, Escudriñar +77, Inutilizar mecanismo +48, Intimidar +23, Intuir la dirección +48, Moverse sigilosamente +29, Piruetas +29, Saber (arcano) +77, Saber (geografía) +77, Saber (historia) +77, Saber (local) +77, Saber (naturaleza) +77, Saber (planos) +77, Saber (realeza y nobleza) +77, Saber (religión) +77, Sanar +48.
Dotes: Apresurar aptitud sortílega, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Capacidad de conjuros mejorada (9.º), Capacidad de conjuros mejorada (9.º), Conocimiento de conjuros (× 4), Engarro, Gran Hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Romper arma, Soltura con un arma (coletazo), Soltura con un arma (garra), Soltura con un arma (mordisco).

Clima/terreno: cualquier terreno y bajo tierra
Organización: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 prole)

Valor de desafío: 48
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: normalmente neutral
Avance: 59-62 DG (Colosal)

Arma de aliento (Sb): cono de *rociada prismática*, 70', efecto como el conjuro, Ref mitad (CD 58).

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *pauta hipnótica, pauta iridiscente*; 3/ día –*explosión solar, rayo solar*. Nivel lanzador 26.º; CD salvación 29 + nivel de conjuro.

Inmunidades (Ex): inmune a *sueño* y parálisis, inmune a los efectos de luz y ceguera.

Conjuros de hechicero conocidos (6/11/11/11/10/10/10/10/ 9/11; CD base 29 + nivel de conjuro): o – *detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, llamarada, marca arcana, prestidigitación, sonido fantasma, rayo de escarcha, remendar, resistencia*; 1.º— *agrandar, armadura de mago, escudo, sirviente invisible, impacto verdadero, proyectil mágico*; 2.º— *alterar el propio aspecto, contorno borroso, detectar pensamientos oscuridad, levitar*; 3.º— *acelerar, arma mágica mayor, bola de fuego, don de lenguas, intermitencia*; 4.º— *confusión, escudriñar, polimorfar a otro, polimorfarse, piel pétrea*; 5.º— *elaborar, exorcismo, muro de fuerza, pasamiento*; 6.º— *disipación mayor, campo antimágia, visión verdadera*; 7.º— *desvío de conjuros, jaula de fuerza, teleportar sin error, recluir*; 8.º— , *hechizar a las masas, ligadura mayor de los planos, símbolo*; 9.º— *cautiverio, , deseo, detener el tiempo, dominar monstruo, éxtasis temporal, umbral.*

Posesiones: bastón del cosmos, anillo de regeneración, 15.563 po.

ELEMENTAL PRIMARIO

Los elementales primarios son las encarnaciones más potentes de los elementales que componen la existencia.

COMBATE

Los elementales tienen una gran variedad de capacidades de combate y tácticas, pero todos poseen los mismos rasgos elementales.

Rasgos elementales: inmune a veneno, sueño, parálisis y aturdimiento. No están sujetos a impactos críticos.

ELEMENTAL PRIMARIO DE AIRE

Los elementales de aire se encuentran entre las criaturas más rápidas y más ágiles de la existencia. Los elementales primarios de aire son como tormentas cuando abandonan su propio plano interior del aire.

Un elemental primario de aire aparece como una nube cambiante amorfa. Retazos de vapor cambiante más oscuro asemejan unos rasgos parecidos a unos ojos y una boca.

Los elementales primarios de aire hablan aurano, aunque raramente eligen hacerlo. Sus voces suenan como el trueno.

Combate

Los elementales primarios de aire son los maestros del aire.

Maestría del aire (Ex): las criaturas voladoras sufren una penalización de –1 en sus tiradas de ataque y daño contra un elemental de aire.

Torbellino (Sb): el elemental se puede transformar en un torbellino una vez cada 10 minutos, y puede permanecer ene esa forma hasta un asalto por cada 2 DG que posea. En esta forma, el elemental puede moverse a través del aire u otra superficie a su velocidad de vuelo.

El torbellino de un elemental primario de aire tiene una anchura de 10' en la base, 40' en lo alto y una altura de hasta 80'. El elemental controla su altura exacta, pero ésta debe ser al menos de 10'.

Las criaturas de tamaño Gargantuesco o menores pueden recibir daño cuando son cogidas por el torbellino y levantadas por el aire. Una criatura afectada debe tener éxito en un tiro de salvación de Reflejos (CD 67) cuando entre en contacto con el torbellino o recibirá 4d8 puntos de daño. Debe tener éxito en un segundo tiro de salvación de Reflejos o será cogido y alzado por los poderosos vientos, recibiendo automáticamente 4d8 puntos de daño cada asalto. A una criatura voladora se le permite realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 67) cada asalto para escapar del torbellino. La criatura sigue recibiendo daño, pero puede salir del torbellino si el tiro de salvación tiene éxito.

El elemental puede lanzar a cualquier criatura que lleve cuando lo desee, depositándola dondequiera que el torbellino esté. Un elemental convocado siempre lanzará a las criaturas que tenga atrapadas antes de regresar a su plano natal. Si la base del torbellino toca el suelo, crea una nube giratoria formada por un remolino de escombros. La nube está centrada en el elemental y tiene un diámetro igual a la mitad de la altura del torbellino. La nube obstaculiza todo tipo de visión, incluyendo visión en la oscuridad, más allá de 5'. Las criaturas que se encuentren a 5' tienen una ocultación media, mientras que las que se encuentren a más de 5' poseen una ocultación total (ver el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*). Aquellos atrapados en la nube deben tener éxito en una prueba de Concentración (CD 67) si desean lanzar algún conjuro.



ELEMENTAL PRIMARIO DE TIERRA

Los elementales primarios de tierra son tan fuertes como los propios huesos de la tierra.

	Elemental de aire, primario Elemental Colosal (aire)	Elemental de tierra, primario Elemental Colosal (Tierra)
Dado de Golpe:	96d8+864 (1.296 pg)	96d8+960 (1.392 pg)
Iniciativa:	+24 (Des +16, +8 Iniciativa superior)	–1 (Des)
Velocidad:	volar 100' (perfecto)	20', cavar 40'
CA:	66 (tamaño –8, Des +16, natural +48)	49 (tamaño –8, Des –1, natural +48)
Ataques:	golpetazo +81/+76/+71/+66 cuerpo a cuerpo	golpetazo +83/+78/+73/+68 cuerpo a cuerpo
Daño:	golpetazo 4d8+16	golpetazo 4d10+24/19-20
Frente/Alcance:	40' × 40'/25'	40' × 40'/25'
Ataques especiales:	maestría del aire, torbellino	maestría de la tierra, empuje
Cualidades especiales:	rasgos de elemental, RD 35/+8, RC 42, subtipo de aire	rasgos de elemental, RD 35/+8 (más 9/–), RC 42, subtipo de tierra
Tiros de salvación:	Fort +43, Ref +68, Vol +35	Fort +60, Ref +33, Vol +35
Características:	Fue 32, Des 43, Con 28, Int 8, Sab 13, Car 13	Fue 43, Des 8, Con 31, Int 8, Sab 13, Car 13
Habilidades:	Avistar +75, Escuchar +75	Avistar +75, Escuchar +75
Dotes:	Alerta, Ataque elástico, Ataque en vuelo, Esquivar, Gran Ffortaleza, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo) Sutileza con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro	Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Gran hendedura, Hendedura, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro
Dotes épicas:	Iniciativa superior, Reflejos de combate mejorados, Velocidad cegadora (× 2)	Crítico arrollador (golpetazo), Crítico devastador (golpetazo), Reducción al daño (× 3), Soltura épica con un arma (golpetazo)
Clima/terreno:	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	35	35
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	normalmente neutral	normalmente neutral
Avance:	97-288 DG (Colosal)	97-288 DG (Colosal)

	Elemental de fuego, primario Elemental Colosal (Fuego)	Elemental de agua, primario Elemental Colosal (Agua)
Dado de Golpe:	96d8+864 (1.296 pg)	96d8+960 (1.392 pg)
Iniciativa:	+22 (Des +14, +8 Iniciativa superior)	+14 (Des)
Velocidad:	50'	20', nadar 90'
CA:	64 (tamaño –8, Des +14, natural +48)	64 (tamaño –8, Des +14, natural +48)
Ataques:	golpetazo +79/+74/+69/+64 cuerpo a cuerpo	golpetazo +81/+76/+71/+66 cuerpo a cuerpo
Daño:	golpetazo 4d8+16 más 4d8 fuego	golpetazo 4d10+24/19-20
Frente/Alcance:	40' × 40'/25'	40' × 40'/25'
Ataques especiales:	quemadura	maestría del agua, empapar, vórtice
Cualidades especiales:	rasgos de elemental, RD 35/+8, RC 42, subtipo de fuego	rasgos de elemental, RD 35/+8 (más 9/–), RC 42, subtipo de agua
Tiros de salvación:	Fort +43, Ref +66, Vol +39	Fort +60, Ref +48, Vol +35
Características:	Fue 32, Des 39, Con 28, Int 8, Sab 13, Car 13	Fue 42, Des 38, Con 31, Int 8, Sab 13, Car 13
Habilidades:	Avistar +75, Escuchar +75	Avistar +75, Escuchar +75
Dotes:	Alerta, Ataque elástico, Ataque poderoso, Esquivar, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo) Sutileza con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro	Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Esquivar, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro
Dotes épicas:	Carga terrible, Iniciativa superior, Velocidad cegadora, Voluntad épica	Crítico arrollador (golpetazo), Crítico devastador (golpetazo), Reducción al daño (× 3)
Clima/terreno:	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	35	35
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	normalmente neutral	normalmente neutral
Avance:	97-288 DG (Colosal)	97-288 DG (Colosal)

Un elemental primario de tierra parece un colosal humanoide de piedra. Cuando es convocado al plano Material (por un conjuro épico creado a medida), está constituido por cualquier tipo de suciedad, piedras, metales preciosos y gemas que fuesen utilizados para conjurarlo. El elemental siempre tiene un rostro frío e inexpresivo, con una abertura similar a una boca y dos ojos que brillan como gemas de múltiples caras. Un elemental primario de tierra se yergue al menos 70' de alto y pesa unas 250.000 lbs o más.

Los elementales de tierra hablan térraro con una voz que suena como el retumbar de un terremoto.



Combate

Un elemental primario de tierra disfruta machacando objetos (o enemigos) y reduciéndolos a polvo.

Maestría de la tierra (Ex): un elemental de tierra obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto él como su oponente están tocando el suelo. Si el oponente es una criatura aérea o acuática, el elemental recibe una penalización de –4 a sus tiradas de ataque y daño (estos modificadores no están incluidos en el bloque de estadísticas).

Empuje (Ex): un elemental de tierra puede comenzar una maniobra de embestida sin provocar un ataque de oportunidad. Los modificadores de combate dados en maestría de la tierra, también se aplican a las pruebas enfrentadas de fuerza del elemental.

ELEMENTAL PRIMARIO DE FUEGO

Los elementales primarios de fuego son rápidos y ágiles, la personificación de las llamas de la furia.

Un elemental primario de fuego se asemeja a una colosal cortina de llamas con dos apéndices similares a brazos a cada lado. Esos "brazos" parece que destellan al interior del cuerpo flamígero de la criatura, sólo para emerger unos segundos después. Los únicos rasgos faciales, son dos manchas de una llama azul brillante, las cuales parecen funcionar como ojos.

Un elemental primario de fuego no puede entrar al agua o cualquier líquido no inflamable. Al contrario que los elementales menores de fuego, un elemental primario de fuego puede intentar evaporar un cuerpo de agua pequeño si está bloqueado. Un elemental primario de fuego mide al menos 65' de altura pero solamente pesa 24 lbs.

Los elementales primarios de fuego hablan ígnaro con una voz similar al sonido de una ladera de una montaña quemándose.

Combate

Un elemental primario de fuego intenta quemar criaturas y objetos del plano Material y reducirlos a cenizas.

Quemadura (Ex): aquellos impactados por el golpetazo de un elemental primario de fuego deben tener éxito en un tiro de salvación de Reflejos (CD 67) o se incendiarán. Las llamas queman durante 1d4 asaltos (ver 'Incendiándose' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). Una criatura que se esté quemando puede utilizar una acción equivalente a moverse para apagar las llamas.

Las criaturas que impacten a un elemental de fuego con armas naturales o desarmadas se prenderán fuego como si hubiesen sido atacadas por el elemental, y se incendiarán a menos que tengan éxito en un tiro de salvación de Reflejos.

Subtipo de fuego (Ex): inmunidad al fuego, doble daño por frío excepto con un tiro de salvación con éxito.



ELEMENTAL PRIMARIO DE AGUA

Un elemental primario de agua es la tempestad personificada del vasto océano.

Un elemental primario de agua parece una ola enorme encrespada con olas más pequeñas por brazos. Dos orbes de un verde oscuro surgen del frente de la ola, sirviéndole como ojos. Un elemental primario de agua no se puede aventurar más lejos de 360' del cuerpo del agua de la cual emergió.

Los elementales de agua hablan acuano con la voz de un vendaval oceánico.

Combate

Un elemental primario de agua puede golpear y apalear a sus oponentes hasta la muerte.

Maestría del agua (Ex): un elemental de agua gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto él como su oponente tocan agua. Si el oponente o el elemental están en tierra, el elemental recibe una penalización de –4 a los tiros de ataque y daño (estos modificadores no están incluidos en el bloque de estadísticas).

Un elemental primario de agua puede ser una seria amenaza para cualquier barco que se cruce en su camino. Puede volcar fácilmente incluso grandes naves (barcos de hasta 460' de largo) y detener embarcaciones imponentes (barcos de menos de 960' de longitud). Incluso embarcaciones inmensas que surcan el océano (barcos de menos de 1.960' de longitud) pueden ser ralentizados hasta la mitad de su velocidad.

Empapar (Ex): el contacto del elemental apaga antorchas, fogatas, lámparas expuestas, y otras llamas abiertas de origen no mágico si son de un tamaño Gargantuesco o menor. La criatura puede disipar fuegos mágicos que toque como un *disipar magia* lanzado por un lanzador de un nivel igual a los DG totales del elemental (96).

Vórtice (Sb): el elemental se puede transformar en un remolino una vez cada 10 minutos, siempre que esté bajo el agua, y permanece en esa forma hasta 1 asalto por cada 2 DG que posea (48 asaltos). En su forma de remolino, el elemental se puede mover a través del agua o del fondo a su velocidad de nadar. El vórtice tiene 5' de anchura en su base, hasta 50' de anchura en la cima, y hasta unos 80' de altura. El elemental controla su altura exacta, pero esta debe ser al menos de 10'. Las criaturas de tamaño Gargantuesco o menores pueden recibir daño cuando son atrapadas en un vórtice y pueden ser levantadas por el. Una criatura afectada debe tener éxito en un tiro de salvación de Reflejos (CD 68) cuando entra en contacto con un vórtice o recibirá 4d10 puntos de daño. Debe tener éxito en un segundo tiro de salvación de Reflejos (CD 68) o será cogida y arrastrada por las poderosas corrientes, recibiendo automáticamente 4d10 puntos de daño cada asalto. A una criatura que pueda nadar se le permite un tiro de salvación de Reflejos (CD 68) cada asalto para escapar del vórtice. La criatura sigue recibiendo daño, pero puede salir del remolino si el tiro de salvación tiene éxito.

El elemental puede lanzar a cualquier criatura que lleve cuando lo desee, depositándolo donde quiera que esté el remolino. Un elemental convocado siempre lanzará a las criaturas que tenga atrapadas antes de regresar a su plano natal. Si la base del remolino toca el fondo, crea una nube giratoria formada por un remolino de escombros. La nube está centrada en el elemental y tiene un diámetro igual a la mitad de la altura del torbellino. La nube obstaculiza todo tipo de visión, incluyendo visión en la oscuridad, más allá de 5'. Las criaturas que se encuentren a 5' tienen una ocultación media, mientras que las que se encuentren a más de 5' poseen una ocultación total (ver el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*). Aquellos atrapados en la nube deben tener éxito en una prueba de Concentración (CD 68) si desean lanzar algún conjuro.



ESPÍRITU LOCAL

Cieno Colosal
Dado de Golpe: 70d10+1.400 +40 (1.825 pg)
Iniciativa: –2 (Des)
Velocidad: 5', cavar 5'
CA: 0 (Des –2, tamaño –8)
Ataques: 10 golpetazos +64 cuerpo a cuerpo
Daño: golpetazo 4d10+20
Frente/Alcance: varia (ver texto)
Ataques especiales: esclavizar, agarrón mejorado, constreñir 4d10+30
Cualidades especiales: visión ciega 200', curación rápida 50, rasgos de cieno
Tiros de salvación: Fort +43, Ref +21, Vol +30
Características: Fue 50, Des 6, Con 50, Int - , Sab 24, Car 26

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 30
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente cualquiera maligno
Avance: ninguno

Algunas veces una parte del paisaje se anima por si misma como una sola entidad. Un "espíritu local", un genius loci, es ese lugar, de naturaleza maligna.

Un espíritu local es difícil de ver, ya que parece igual que cualquier otra sección del paisaje. Uno puede aparecer como una montaña, un valle aislado, un pequeño lago, una caverna profunda, un campo, una luna pequeña, o un planeta (muy pequeño) entero. Pese al hecho de que es una criatura, su forma duplica casi exactamente todas las texturas y cualidades del paisaje natural, tanto que incluso los animales y plantas viven y crecen sobre los espíritus locales como si fuesen parte del ambiente natural.

Un espíritu local no tiene inteligencia por si mismo, más bien "imita" la consciéncia de cualquier criatura que este esclavizando actualmente (ver abajo), si la hay. Una criatura esclavizada por el espíritu local habita el terreno o paisaje de cualquier manera que disponga para ello; algunos esclavos viven en estructuras (en realidad parte del espíritu local), mientras que otros anidan en los árboles o en madrigueras. Cada espíritu local tiene una sola criatura esclavizada a la vez, aunque otras criaturas pueden habitar la superficie del espíritu local.



Cualquier criatura entrando en un espíritu local que realice con éxito una prueba de Supervivencia (CD 31) se dará cuenta de que pasa algo, aunque es difícil decir exactamente el qué; al menos hasta que el paisaje comienza a moverse y empieza a golpear, agarrar y aplastar, quitando la vida a todos los intrusos. El espíritu local se alimenta ocasionalmente absorbiendo alguna criatura muerta recientemente dentro de sí mismo.

Los espíritus locales son generados espontáneamente en lugares que han permanecido tranquilos durante largas eras. Con el tiempo, la personalidad del lugar pasa a convertirse de una metáfora en un hecho. La mayoría son malévolos, persiguiendo a los intrusos con regocijo, pero unos pocos son benévolos, ofreciendo un refugio seguro para el pueblo silvano.

Los espíritus locales no hablan directamente, aunque pueden hacerlo a través de su esclavo actual.

COMBATE

Los espíritus locales pueden atacar a cualquier criatura que esté en su superficie con partes animadas de si mismo, realizando terroríficos golpetazos. También dirigen a sus esclavos contra aquellos a los que atacan. Si el esclavo muere, eligen a uno de sus enemigos como su próximo esclavo. Una vez que un espíritu local anima una parte de si mismo para atacar, como un árbol o una columna de tierra, los bordes de su forma masiva son más claros, y la criatura se encuentra preparada para atacar (las pruebas de Supervivencia para determinar la extensión del espíritu local ya no son necesarios). La parte animada del espíritu local tiene un alcance de 15'.

Esclavizar (Sb): un espíritu local puede usar el conjuro épico *esclavizar* una vez por asalto como una acción gratis, hasta que esclavice con éxito a un enemigo (Vol CD 53 para resistir). Una vez que tiene un esclavo, no puede esclavizar a otro hasta que el actual esclavo muera, sea *aprisionado*, o sea apartado de cualquier otra forma de enmedio. Un esclavo es liberado si el espíritu local que lo aprisiona es exterminado. Un espíritu local puede obligar a su esclavo a que permanezca con él, aunque puede liberarlo temporalmente para que visite lugares cercanos y atraiga a víctimas incautas. De hecho, los "propósitos" del espíritu local están influenciados de alguna manera por su esclavo actual. El espíritu local no tiene puntuación de Inteligencia él mismo; por ello, la emulación de la Inteligencia de su esclavo a veces le transfiere actitudes y objetivos. Sin embargo, un esclavo sólo puede llegar a influir a su inamovible dueño hasta este punto, y no puede conscientemente liberarse del espíritu local que le mantiene prisionero.

Agarrón mejorado (Ex): si el espíritu local impacta a una criatura Gargantuesca o menor con su golpetazo, realiza el daño normal e intenta comenzar una presa como una acción gratuita, sin que esto provoque un ataque de oportunidad. El espíritu local tiene la elección de continuar normalmente con la presa, o puede simplemente utilizar la parte de su cuerpo que realiza la presa para sujetar a su objetivo. Cada prueba con éxito de agarrar en los asaltos sucesivos ocasiona automáticamente daño por golpetazo, además del daño por constricción.

MD

Constricción (Ex): un espíritu local puede aplastar a sus oponentes, realizando 4d10+30 puntos de daño contundente, después de realizar con éxito una prueba de agarrar.

Rasgos de cieno: un cieno es una criatura amorfa o cambiante. Los cienos son inmunes a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento y polimorfismo. No poseen un frente o una espalda claros, por lo que no están sujetos a impactos críticos o flanqueo. No tienen puntuaciones de Inteligencia y, por tanto, son inmunes a efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmas, patrones, y efectos de moral).

ESPORA MU

Planta Colosal
Dados de Golpe: 35d8+315 (472 pg)
Iniciativa: –3 (Des)
Velocidad: 40'
CA: 27 (Des –3, tamaño –8, natural +28)
Ataques: 4 zarcillos +31 cuerpo a cuerpo, mordisco +26 cuerpo a cuerpo
Daño: *zarcillo 2d6+13, mordisco 4d6+6*
Frente/Alcance: 40' × 40' /25'
Ataques especiales: esporas expectoradas, agarrón mejorado, tragar
Cualidades especiales: resistencia al ácido 20, visión ciega 210', RD 25/+5, curación rápida 10, rasgos de planta, pegajoso
Tiros de salvación: Fort +28, Ref +8, Vol +20
Características: Fue 36, Des 5, Con 29 Int 18, Sab 28, Car 28

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario, pareja o pólipo (3-7)
Valor de desafío: 21
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente caótico neutral
Avance: 36+ DG (Colosal)

Criaturas con el tamaño de una secoya, de un hongo maligno llamado espora mu, viajan a través de las tierras donde el crepúsculo es perpetuo.

Una espora mu aparece como un hongo venenoso andante que se yergue a 60' de altura o incluso más. El ancho sombrero moteado de una espora mu está invertido comparado con el sombrero de un hongo venenoso común; apunta hacia arriba y le sirve como una gran boca. Un nido de zarcillos cargado de esporas se extiende desde los laterales de la criatura. Las esporas mu pasan en la oscuridad la mayor parte de su tiempo, pareciendo negras a la sombra, pero a la luz, una espora mu es de un brillante color rojo.



Las esporas mu vagan por los mundos donde la luz del sol rara vez brilla totalmente; a menudo, esto significa dominios subterráneos de vasto tamaño, aunque algunas esporas mu viven bajo el follaje, un follaje más increíble incluso que ellas mismas. Algunas viven a la sombra de montañas o estructuras gigantes. Las esporas mu atacan a cualquier criatura que encuentren, buscando alimento.

Las esporas mu hablan común y térraro.

COMBATE

A una espora mu puede ser difícil acercarse debido a sus esporas expectorantes y aquellos que lo consiguen para atacar en cuerpo a cuerpo, se encuentran pronto inmovilizados o incluso engullidos.

Espora expectorada (Sb): una vez cada 1d4 asaltos, una espora mu puede liberar una nube de esporas cavadoras. Estas esporas se consideran como un arma de aliento con un cono de 100'. Las esporas realizan 20d8 puntos de daño a todas las criaturas y estructuras en el área, o la mitad de daño a cualquier criatura que consiga con éxito un tiro de salvación de Reflejos (CD 36).

Agarrón mejorado (Ex): si una espora mu impacta con un zarcillo, realiza el daño normal y comienza una presa como una acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. El agarrón mejorado sólo funciona contra criaturas de tamaño Gargantuesco o menor. La espora mu tiene la opción de seguir con la presa normalmente, transferir a la víctima a su boca como una acción gratuita, o simplemente utilizar el zarcillo para sujetar a la presa. Cada prueba de agarrar con éxito cada asalto siguiente ocasiona automáticamente el daño del zarcillo.

Tragar (Ex): si la espora mu comienza su turno con un oponente sujeto a su boca, puede intentar una nueva prueba de agarrar (como si estuviese sujetando al oponente). Si tiene éxito, se traga a su presa y esta recibe el daño por mordisco.

Una criatura engullida recibe el doble de daño del mordisco de la espora mu cada asalto. Una criatura que haya sido tragada se considera que está agarrada, mientras que la criatura que se lo tragó no. Una criatura que haya sido tragada puede abrirse camino cortando con un arma perforante o cortante, si puede ocasionar 33 puntos de daño de esta forma, o puede intentar escapar a la presa. Si la criatura que ha sido tragada elige la última opción, un éxito la coloca otra vez en la boca de la espora mu, donde puede ser mordida o tragada otra vez.

Pegajoso (Ex): zarcillos pegajosos cubren una espora mu, muchos más que los cuatro zarcillos principales que utiliza la espora para atacar. Cualquier criatura que toque o impacte a la espora con éxito con un arma de cuerpo a cuerpo está sujeto a una prueba gratis de agarrón mejorado por la espora mu, como si la espora hubiese conseguido atacar con éxito a la criatura con uno de sus zarcillos. La criatura que este sujetando el arma debe soltarla de inmediato, o se procederá con la prueba de agarrar. Si el sujeto suelta su arma, el arma es engullida el siguiente asalto. Las criaturas que atacan a una espora mu en

cuerpo a cuerpo sin armas que puedan liberar (como aquellas que sólo poseen ataques naturales), no tienen esta opción.

Rasgos de planta: inmune a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento y polimorfismo; no está sujeta a impactos críticos o efectos mentales.

FORMA ÍGNEA

Muerto viviente Grande (incorpóreo, calor)
Dados de Golpe: 35d12 (227 pg)
Iniciativa: +17 (Des +9, Iniciativa superior +8)
Velocidad: 30', volar 60' (bueno)
CA: 48 (Des +9, desvío +10, tamaño –1, introspectivo +20)
Ataques: toque incorpóreo +25 cuerpo a cuerpo
Daño: toque incorpóreo 2d6 más fuego ardiente
Frente/Alcance: 5' × 5' /10'
Ataques especiales: fuego ardiente, crear engendro, aptitudes sortílegos
Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, rasgos de incorpóreo, resistencia a expulsión +6, subtipo de fuego, aura de fuego, RC 36, RD 20/+6
Tiros de salvación: Fort +13, Ref +20, Vol +26
Características: Fue -, Des 29, Con –, Int 21, Sab 25, Car 31
Habilidades: Averiguar intención +15, Avistar +47, Buscar +17, Diplomacia +13, Escuchar +36, Esconderse +25, Intimidar +24, Intuir la dirección +17
Dotes: Alerta, Ataque elástico, Ataque de torbellino, Esquivar, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate
Dotes épicas: Acosador de sortílegos, Iniciativa superior, Reflejos de combate mejorados, Velocidad cegadora

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario o banda (2-5)
Valor de desafío: 26
Tesoro: no
Alineamiento: siempre legal maligno
Avance: 36-42 DG (Grande); 43-70 DG (Enorme)

Una forma ígnea es una manifestación de malicia al rojo blanco, el espíritu de un condenado en la otra vida a una eternidad de condenación abrasadora.

Una forma ígnea aparece como un humanoide incorpóreo de 10' de altura hecho de fuego ardiente, llamas al rojo blanco que crepitan con un energía fría. El único rasgo discernible de una forma ígnea son sus dos ojos rojizos perforantes. Las formas ígneas generalmente se encuentran lejos del plano Material, algunas veces acompañadas de uno o dos tumularios de lava.

COMBATE

Las formas ígneas prefieren acercarse a sus oponentes debido a su fuego ardiente mortal.

Fuego ardiente (Sb): las criaturas vivientes que reciben daño del toque incorpóreo de una forma ígnea se incendian con el fuego ardiente; una cascada de llamas al rojo blanco cubre sus cuerpos, y deben tener éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD 27) o perder permanentemente 6 puntos de Constitución. El oponente debe continuar realizando tiros de salvación cada asalto durante los próximos 6 asaltos (7 asaltos en total) para evitar que sean consumidos permanentemente otros 6 puntos de Constitución. La criatura cura 30 puntos de daño cuando drena 6 puntos de Constitución, ganando cualquier exceso como puntos de vida temporales. Si el oponente es exterminado con el fuego ardiente, sólo quedan cenizas calcinadas de la víctima.

Los puntos de vida perdidos debido al fuego ardiente nunca se curan de manera natural y no pueden ser recuperados mágicamente: se pierden para siempre.

Crear engendro (Sb): cualquier humanoide exterminado por una forma ígnea se convierte en un tumulario de lava en 1d4 asaltos. Los tumularios de lava están a las órdenes de la forma ígnea que les ha creado y permanecen esclavizados hasta su muerte. No poseen ninguna de las capacidades que tenían en vida.

Aptitudes sortílegas: 3/ día – *tormenta de fuego, nube incendiaria*. Nivel de lanzador 24.°; salvación CD 20 + nivel de conjuro.

Rasgos de incorpóreo: sólo puede ser dañada por otras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 o mejores, o magia, con un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corpórea. Puede atravesar objetos sólidos a voluntad, y su propio ataque puede atravesar las armaduras. Siempre se mueve sigilosamente.

Rasgos de muerto viviente: inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos necrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado, sólo puede ser resucitado si la criatura es voluntaria. Visión en la oscuridad 60'.

Subtipo de calor: inmune al daño por calor; recibe doble daño por frío a menos que saque un tiro de salvación con éxito.

Aura de calor (Sb): un aura de calor se propaga en un radio de 10' alrededor de la forma ígnea. Todas las criaturas del subtipo de calor (incluida la forma ígnea) se considera que tiene resistencia a expulsión +6 (si es un muerto viviente) y curación rápida 10. Las criaturas sujetas a daño por calor reciben 2d10 puntos de daño cada asalto que permanecen dentro del aura de frío.

GÓLEM

Los gólem son autómatas de gran poder creados mágicamente. Construir uno envuelve el empleo de poderosas fuerzas mágicas y elementales.

Estos gólem comparten todas las características normales de los gólem y sus rasgos de constructo, como se describen en el *Manual de Monstruos*.

GÓLEM DE MITHRIL

Un gólem de mithril se yergue 18' de altura y pesa alrededor de 12.000 lbs. Puede ser esculpido de cualquier manera, pero a menudo parece un humanoide de superficie lisa.

Un gólem de mithril no puede hablar o realizar sonidos vocales, ni posee olor distinguible. Se mueve con una gracia y una agilidad que desmienten su tamaño y , al contrario que la mayoría de los gólem, puede correr igual que una criatura normal.

Combate

Los gólem de mithril son enemigos mortales, particularmente de aquellos que esperan que sean tan pesados como los gólem de hierro.

Presteza (Sb): una vez por asalto, el gólem de mithril puede realizar una acción parcial adicional (ya sea antes o después de sus otras acciones en el asalto).

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de mithril es inmune a todos los efectos mágicos y sobrenaturales, excepto a los siguientes. Un conjuro de *ralentizar* niega su presteza durante 1d4 turnos, mientras que un conjuro de *acelerar* restaura 1d6 puntos de golpe por nivel del lanzador (máximo 10d6) o restaura su presteza, si ha sido negada previamente por un conjuro de *ralentizar*. Múltiples conjuros de *ralentizar* simplemente amplían la duración del efecto.

Construcción

El cuerpo de un gólem de mithril está esculpido con 8 toneladas y media de hierro puro y luego está polimorfado en mithril (utilizando el conjuro *polimorfar cualquier objeto*).

Un gólem de mithril cuesta crearlo 250.000 piezas de oro, las cuales incluyen 5.000 po por el cuerpo. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba de Arte (fabricación de armaduras) o Arte (fabricación de armas) (CD 30).

El creador debe ser de nivel 25°, tener la dote Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, y ser capaz de lanzar conjuros arcanos. Completar el ritual consume 5.000 PX del creador y requiere *geas/empeño, acelerar, polimorfar cualquier objeto* y *deseo*.



GÓLEM ADAMANTINO

Un gólem adamantino se alza hasta cinco veces la altura de un humano y pesa alrededor de 32.000 lbs. Generalmente se asemeja a un gólem de hierro Enorme, pero con un brillo adamantino único.

Un gólem adamantino no puede hablar o realizar sonidos vocales, ni posee olor distinguible. Se mueve con un pesado pero tranquilo paso a la mitad de velocidad de un humano normal. Cada paso que da, hace que el suelo tiemble a cientos de pies en todas direcciones.

Combate

Los gólem adamantinos utilizan su impresionante poder físico para reducir a sus enemigos a pulpa.

	Gólem de mithril Constructo Enorme	Gólem adamantino Constructo Enorme
Dado de Golpe:	36d10 (198 pg)	54d10 (297 pg)
Iniciativa:	+4 (Des)	–1 (Des)
Velocidad:	40'	20' (no puedo correr)
CA:	42 (tamaño –2, Des +4, natural +26, acelerar +4)	37 (tamaño –2, Des –1, natural +30)
Ataques:	2 golpetazos +39 cuerpo a cuerpo	2 golpetazos +58 cuerpo a cuerpo
Daño:	golpetazo 4d10+14	golpetazo 6d10+20
Frente/Alcance:	10' × 10'/10'	10' × 10'/10'
Ataques especiales:	—	pisotear
Cualidades especiales:	rasgo de constructo, inmunidad a la magia, RD 50/+5, presteza	rasgos de constructo, inmunidad a la magia, RD 50/+7
Tiros de salvación:	Fort +12, Ref +16, Vol +12	Fort +18, Ref +17, Vol +18
Características:	Fue 39, Des 19, Con -, Int -, Sab 11, Car 1	Fue 51, Des 9, Con -, Int -, Sab 11, Car 1
Clima /Terreno:	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	21	25
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral	siempre neutral
Avance:	37-54 DG (Enorme); 55-72 DG (Gargantuesco)	55-82 DG (Enorme); 83-108 DG (Gargantuesco)

Pisotear (Ex): como una acción estándar durante su turno cada asalto, el gólem adamantino puede literalmente correr sobre un oponente de al menos una categoría de tamaño menor que él mismo. El pisoteo ocasiona 8d10+30 puntos de daño contundente. Los enemigos pisoteados pueden intentar o bien un ataque de oportunidad con una penalización de –4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 57) para recibir la mitad de daño.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem adamantino es inmune a todos los efectos mágicos y sobrenaturales.

Construcción

El cuerpo de un gólem adamantino está esculpido con 45.000 lbs de hierro puro y luego está polimorfado en adamantita (utilizando en conjuro *polimorfar cualquier objeto*).

Un gólem adamantino cuesta crearlo 500.000 piezas de oro, las cuales incluyer 25.000 po por el cuerpo. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba de Arte (fabricación de armaduras) o Arte (fabricación de armas) (CD 40).

El creador debe ser de nivel 30.º, tener la dote Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, y ser capaz de lanzar conjuros arcanos. Completar el ritual consume 10.000 PX del creador y requiere *geas/empeño, acelerar, mano aplastante de Bigby, polimorfar cualquier objeto* y *deseo.*



GUSANO QUE CAMINA

Cieno de tamaño Mediano
Dados de Golpe: 23d10+46+10 (297 pg)
Iniciativa: +8 (Des +4, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 30'
CA: 47 (Des +4, *brazales* +8, *anillo* +3, *amuleto* +2, introspectivo +20)
Ataques: *bastón* +4 +15/+10 cuerpo a cuerpo
Daño: *bastón* +4 1d6 +4
Frente/Alcance: 5' × 5' /5'
Ataques especiales: envolver, presencia espantosa, aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: visión ciega 300', RC 36, descorporeizarse, rasgos de cieno
Tiros de salvación: Fort +11, Ref +14, Vol +17
Características: Fue 10, Des 14 (18 con *guantes*), Con 13 (15 con una *piedra ioun*), Int 20 (26 con una *diadema del intelecto*), Sab 12, Car 8
Habilidades: Alquimia +34, Conocimiento de conjuros +34, Concentración +27, Esconderse +24, Escuchar +21, Escudriñar +23, Intuir la dirección +21, Moverse sigilosamente +24, Saber (dos cualquiera) +34, Saber (otros cuatro) +11.
Dotes: Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Dureza, Escribir rollo de pergamino, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar poción, Iniciativa mejorada, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Reflejos rápidos
Dotes épicas: Capacidad de conjuros mejorada (10.º), Capacidad de conjuros mejorada (11.º)

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 26
Tesoro: como personaje
Alineamiento: cualquiera maligno
Avance: por personaje

Un gusano que camina es la memoria maligna de un lanzador arcano de conjuros cuya voluntad y personalidad han sobrevivido a la disolución de su cuerpo y se han transferido al enjambre de gusanos que devoraron su cadáver.

Repugnante y espantoso de contemplar, un gusano que camina está compuesto de cientos de gusanos o lombrices que se retuercen y agitan constantemente mientras , de alguna manera, mantienen una forma vagamente humanoide. Normalmente se disfraza cuando abandona su guarida, a menudo con una capa y una capucha, a veces acompañado por una mascara. Aquellos que se han encontrado anteriormente con uno, reconocen invariablemente el olor a arcilla y a tierra que le acompaña.

El proceso para llegar a convertirse en un gusano que camina es impredecible, y ocurre espontáneamente cuando un lanzador arcano de conjuros maligno con una gran fuerza de personalidad perece con la cabeza llena de conjuros preparados o sin lanzar. Su consciencia pasa a los ciegos gusanos sin mente que devoran su carne muerta, permitiéndole volver a caminar con un nuevo aspecto.

Un gusano que camina raramente habla, aunque retiene el conocimiento de todos los idiomas que conoció en vida, asi como los que ha aprendido desde entonces. Todas las sabandijas del tipo que componen su forma obedecen sus silenciosas órdenes sin dudar.

COMBATE

Un gusano que camina generalmente entra en combate con los conjuros *acelerar, imagen múltiple, desplazamiento, globo de*

invulnerabilidad y escudo funcionando. Prefiere luchar contra los oponentes con sus conjuros ofensivos, pero si se ve obligado al cuerpo a cuerpo, procederá a utilizar su aptitud de envolver como un potente disuasorio.

Conjuros: un gusano que camina puede lanzar cualquier conjuro que pueda lanzar como personaje. Este gusano de ejemplo es un mago de nivel 23.º (conjuros al día: 4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1/1). Los últimos espacios de conjuros son espacios de conjuros de nivel 10.º y 11.º respectivamente, y están disponibles para conjuros de metamagia de 0 -9.º.

Aptitudes sortílegas: 1/ día - *Amistad con los animales* (sabandijas), *animal mensajero* (sabandijas), *convocar plaga* (sabandijas), *convocar sabandija* (como *convocar aliado de la naturaleza*, excepto que convoca 10 DG de sabandijas por nivel), *crecimiento animal* (sabandijas), *formas de animal* (sabandijas), *marabunta*, *plaga de sabandijas* (como *plaga de insectos*), *sabandija Colosal* (como *sabandija gigante* pero puede incrementar el tamaño de la criatura de Grande a Gargantuesco y de Enorme a Colosal), *sabandija gigante*, *trance animal* (sabandijas). Nivel de lanzador 20.º; CD salvación 9 + nivel de conjuro.

Envolver (Ex): un gusano que camina puede elegir envolver a un oponente que no sea más de una categoría de tamaño mayor que él. El gusano intenta abrazar a la víctima, y con un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, la víctima es cubierta completamente y rodeada por una masa de sabandijas, recibiendo 100 puntos de daño por los mordiscos de las sabandijas que se lanzan a por su última comida. Una víctima que gaste una acción de asalto completo se puede liberar del abrazo y alejarse del gusano la mitad de su velocidad si lo desea, pero no puede hacer nada más. Por otro lado, cada asalto que una víctima permanece abrazada, recibe otros 100 puntos de daño. Los constructos son inmunes a este ataque.

Conjuros : el gusano que camina puede lanzar cualquier conjuro que tenía cuando estaba vivo. También obtiene varias capacidades relacionadas.

Presencia espantosa (Sb): cuando un gusano que camina envuelve a su víctima, ésta debe realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del gusano + modificador de Carisma del gusano). Aquellos que lo consiguen están estremecidos. Aquellos que fallan por 5 puntos o menos están asustados. Los que fallan de 6 a 10 puntos están despavoridos. Los que fallan por 11 puntos o más, están aterrados. Ver la sección del sumario de condiciones en el Capítulo 3 de la *Guías del* DUNGEON MASTER para las descripciones de todas esas condiciones, las cuales persisten durante 1d4 asaltos. Aquellos que han contemplado a un gusano utilizar este ataque anteriormente, reciben un bonificador +5 a sus tiros de salvación. La víctima del ataque de envolver del gusano recibe una penalización de –5 a su tiro de salvación.

Descorporeizarse (Ex): si se encuentra gravemente amenazado, el gusano que camina puede descorporeizarse como una acción gratuita, simplemente cayendo en un montos de gusanos individuales que se deslizan rápidamente alejándose, enterrándose en la tierra para escapar, deslizándose a través de agujeros entre las paredes o de alguna manera similar. Mientras alguna de las sabandijas sobreviva, podrá reproducirse y crear un nuevo cuerpo para albergar la inteligencia y la personalidad del mago.



Descorporeizarse es una táctica peligrosa, por que una vez separadas, las sabandijas son como cualquier otra sabandija. Asimismo, el gusano tiene posibilidades de perder todo su equipo. Sin embargo, la descorporeización asegura que al menos un gusano (sino docenas de ellos), conseguirán evadirse arrastrándose y continuarán asegurando la existencia del gusano que camina.

Rasgos de cieno: un cieno es una criatura amorfa o cambiante. Los cienos son inmunes a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, polimorfismo. No poseen un frente o una espalda claros, por lo que no están sujetos a impactos críticos o flanqueo. Los cienos son ciegos, pero tienen la aptitud de visión ciega. *Nota:* al contrario que el resto de los cienos , un gusano que camina sí tiene puntuación de Inteligencia y, por tanto, no es inmune a efectos enajenadores .

Posesiones: pergaminos de *bola de fuego* (lanzador de 10.º nivel), *teleportar sin error*, *nube ácida*, *nube incendiaria*, *cambiar de forma*, *lamento de la banshee*, *puño cerrado de Bigby*, *horrible marchitamiento*, *laberinto*, *convocar monstruo IX*; *pociones de curar heridas graves*, *alterar el propio aspecto*, *acelerar*, *volar*. Otro equipamiento mágico: *amuleto de armadura natural +2*, *brazales de armadura +8*, *anillo de protección +3*, *bastón +4*, *cetro de absorción*, *guantes de Destreza +4*, *diadema del intelecto +6*, *piedra ioun rosa*, *alas de vuelo*.

CÓMO CREAR UN GUSANO QUE CAMINA

El "gusano que camina" es una criatura genérica que puede ser añadida a cualquier hechicero o mago maligno. Utiliza todas las estadísticas del original, aptitudes especiales y equipo, excepto lo que se diga aquí.

Tipo: el tipo de personaje cambia a cieno (es una criatura compuesta de cientos de gusanos reptantes discretos).

Dado de Golpe: increméntalo a 10. Como criaturas amorfas, los gusanos que caminan también ganan el beneficio de los cienos de puntos de golpe adicionales dependiendo de su tamaño (por ejemplo, una criatura de tamaño Mediano gana +10 puntos de golpe).

CA: la masa de gusanos que forma esta criatura, cada una cuidando de su seguridad, en total otorga un bonificador introspectivo +20 a la CA.

Ataque especial: un gusano que camina retiene todos los ataques especiales del personaje. También adquiere un ataque especial, envolver.

Envolver (Ex): un gusano que camina puede elegir envolver a un oponente que no sea más de una categoría de tamaño mayor que él. El gusano intenta abrazar a la víctima, y con un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, la víctima es cubierta completamente y rodeada por una masa de sabandijas, recibiendo 100 puntos de daño por los mordiscos de las sabandijas que lanzan a por su última comida. Una víctima que gaste una acción de asalto completo se puede liberar del abrazo y alejarse del gusano la mitad de su velocidad si lo desea, pero no puede hacer nada más. Por otro lado, cada asalto que una víctima permanece abrazada, recibe otros 100 puntos de daño. Los constructos son inmunes a este ataque.

Conjuros : el gusano que camina puede lanzar cualquier conjuro que tenía cuando estaba vivo.

Aptitudes sortílegas: 1/ día - *Amistad con los animales* (sabandijas), *animal mensajero* (sabandijas), *convocar plaga* (sabandijas), *convocar sabandija* (como *convocar aliado de la naturaleza*, excepto que convoca 10 DG de sabandijas por nivel), *crecimiento animal* (sabandijas), *formas de animal* (sabandijas), *marabunta, plaga de sabandijas* (como *plaga de insectos*), *sabandija Colosal* (como *sabandija gigante* pero puede incrementar el tamaño de la criatura de Grande a Gargantuesco y de Enorme a Colosal), *sabandija gigante, trance animal* (sabandijas). Nivel de lanzador 20.º.

Cualidades especiales: un gusano que camina retiene cualquier capacidad especial que tuviera en vida y gana además las que se mencionan a continuación.

Visión ciega (Ex): un gusano que camina tiene visión ciega a 300'.

Resistencia a conjuros (Ex): un gusano que camina posee una resistencia a conjuros igual a su valor de desafío +10.

Presencia espantosa (Sb): cuando un gusano que camina envuelve a su víctima, , esta debe realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 +1/2 DG del gusano + modificador de Carisma del gusano). Aquellos que lo consiguen están estremecidos. Aquellos que fallan por 5 puntos o menos están asustados. Los que fallas de 6 a 10 puntos están despavoridos. Los que fallan por 11 puntos o más, están aterrados. Ver la sección del sumario de condiciones en el Capítulo 3 de la *Guías del* DUNGEON MASTER para las descripciones de todas esas condiciones, las cuales persisten durante 1d4 asaltos. Aquellos que han contemplado a un gusano utilizar este ataque anteriormente, reciben un bonificador +5 a sus tiros de salvación. La víctima del ataque de envolver del gusano recibe una penalización de –5 a su tiro de salvación.

Descorporeizarse (Ex): si se encuentra gravemente amenazado, el gusano que camina puede descorporeizarse como una acción gratuita, simplemente cayendo en un montón de gusanos individuales que se deslizan rápidamente alejándose, enterrándose en la tierra para escapar, deslizándose a través de agujeros entre las paredes o de alguna manera similar. Mientras alguna de las sabandijas sobreviva, podrá reproducirse y crear un nuevo cuerpo para albergar la inteligencia y la personalidad del mago.

Descorporeizarse es una táctica peligrosa, por que una vez separadas, las sabandijas son como cualquier otra sabandija. Asimismo, el gusano tiene posibilidades de perder todo su equipo. Sin embargo, la descorporeización asegura que al menos un gusano (sino docenas de ellos), conseguirán evadirse arrastrándose y continuarán asegurando la existencia del gusano que camina.

Rasgos de cieno: un cieno es una criatura amorfa o cambiante. Los cienos son inmunes a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, polimorfismo. No poseen un frente o una espalda claros, por lo que no están sujetos a impactos críticos o flanqueo. Los cienos son ciegos, pero tienen la aptitud de visión ciega. *Nota:* al contrario que el resto de los cienos , un gusano que camina sí tiene puntuación de Inteligencia y, por tanto, no es inmune a efectos enajenadores .

Tiros de salvación: igual que el personaje.

Características: igual que el personaje.

Habilidades: las mismas que el personaje, excepto que un gusano que camina recibe un bonif. racial +20 a las pruebas de Esconderse, Intuir la dirección, escuchar y Mov. sigilosamente.

Dotes: igual que el personaje.

Dotes épicas: igual que el personaje.

Clima/Terreno: cualquiera

Organización: solitario, ocasionalmente con seguidores o amo.

Valor de desafío: igual que el personaje +3.

Tesoro: igual que el personaje.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Avance: por clase de personaje.

PERSONAJES GUSANOS QUE CAMINAN

El proceso de convertirse en gusano que camina es comprendido muy poco por lanzadores que no sean épicos. Realizando preparativos arcanos en un camposanto, un poderoso lanzador de conjuros puede mejorar las probabilidades de que emerja del suelo un gusano que camina.

El camposanto debe estar cuidado durante un año y un día antes del enterramiento, vertiendo sangre cada luna nueva y sembrando carne cruda en el suelo durante cada luna llena. Entonces, durante una ceremonia que dura toda la noche, el cuerpo es enterrado en un elaborado ritual que, el lanzador espera, atraiga a una gran cantidad de gusanos. El lanzador que realiza el ritual debe gastar 10.000 po en raros ingredientes para la ceremonia. Más adelante, el ritual requiere el sacrificio de 2.000 PX y el uso de los siguientes conjuros: *deseo limitado, polimorfar cualquier objeto, convocar plaga* (intensificado a 7.º nivel), y *simpatía*.

Aunque el ritual se realice correctamente, sólo hay una oportunidad de que el difunto lanzador de conjuros se levante como un gusano que camina. Por cada conjuro no lanzado en el momento de la muerte (o espacio de conjuros sin usar si es un lanzador espontáneo), hay un 1% de posibilidades de que un gusano se deslice desde la tierra del sepulcro. Así, un lanzador de conjuros muerto, con 40 conjuros preparados sin lanzar, tiene un 40% de posibilidades de alzarse como un gusano que camina al final de la ceremonia.

Algunos gusanos se alzan espontáneamente de sepulcros normales, pero es un suceso extremadamente raro. Un conjuro épico puede crear gusanos que caminan cada vez sin error.

REUNIÓN DE GUSANOS

Conjuración (Curación)
CD de Conocimiento de conjuros: 49
Componentes : V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 7 días
Objetivo: una criatura muerta tocada
Duración: permanente
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)
Desarrollo: 441.000 po; 9 días; 17.640 PX. Simientes: *vida* (CD 27), *transformar* (CD 21). Factores: cambiar tipo de criatura a cieno (+5 CD), añadir las aptitudes sortílegas, extraordinarias y sobrenaturales al gusano que camina (+40 CD). Factores mitigantes: incrementar tiempo de lanzamiento en 10 minutos (–20 CD), incrementar tiempo de lanzamiento en 7 días (–14 CD).

Cuando este conjuro es lanzado, los gusanos reptan y se arrastran abriéndose camino de forma inexorable hacia el cadáver tocado. En el transcurso de la próxima semana, consumen toda la carne del cuerpo y, cuando el último pedacito del cuerpo es devorado, la criatura retorna a una semblanza de vida en la forma de un gusano que camina.



HAGUNEMNON (MALEABLE)

Cambiaformas Grande
Dados de Golpe: 44d8+616 (814 pg)
Iniciativa: +17 (Des +13, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 50'
CA: 50 (tamaño –1, Des +13, +28 armadura natural)
Ataques: 5 golpetazos +53 cuerpo a cuerpo
Daño: golpetazo 2d6+21/19-20
Frente/Alcance: 5' × 5' (enroscada)/10'
Ataques especiales: psiónica, desestabilizar forma
Cualidades especiales: alterar forma, RD 25/+6, visión en la oscuridad 120', inmunidades, regeneración 50, resistencia a conjuros 39
Tiros de salvación: Fort +40, Ref +39, Vol +32
Características: Fue 53, Des 37, Con 39, Int 20, Sab 23, Car 34
Habilidades: Averiguar intenciones +21, Avistar +15, Disfrazarse +32, Diplomacia +16, Esconderse +9, Engañar +32, Intimidar +14
Dotes: Aguante, Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Esquivar, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro
Dotes épicas: Crítico arrollador (golpetazo), Crítico devastador (golpetazo), Velocidad cegadora

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 29
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico neutral
Avance: 45-59 DG (Grande); 60-74 DG (Enorme); 75-89 DG (Enorme)

El cambiaformas definitivo, un hagunemnon puede asumir las aptitudes extraordinarias de cualquier otra criatura que no sea una deidad. Los hagunemnon, también conocidos como maleables, no tienen forma natural; siempre aparecen de manera inestable, incorporando los atributos físicos de dos, tres o más criaturas simultáneamente. Sus formas bullen llenas de posibilidades, y rara vez algún atributo dura mas de un minuto. Incluso los recién nacidos son corrientes de carne, siempre cambiando.

Corrompidos con el caos en el momento de la creación de su raza, a los maleables se les niega la estabilidad de la que gozan las demás razas. Esto les ha instilado un profundo odio a todas aquellos seres que no son cambiaformas (toleran a otros cambiaformas, pero les miran con desdén, por permanecer con la misma forma durante horas o días a la vez). Los hagunemnon viajan incesantemente, buscando nuevas criaturas que duplicar y nuevas aptitudes extraordinarias que asumir. Su xenofobia generalmente resulta en su intento de asesinar a otros seres después de copiarlos.

Los hagunemnon tienen un idioma que siempre está evolucionando y que cambia tan rápidamente que sólo otro hagunemnon puede entenderlo. Pueden entender y hablar el idioma de cualquier otra criatura.

COMBATE

Los hagunemnon son oportunistas, valiéndose de cualquier forma de ataque que les sirva en ese momento. Siempre desarrollándose, raramente repiten la misma táctica. Pero si dan con una buena combinación de aptitudes extraordinarias (como la

visión ciega y la presencia espantosa de un dragón, junto con el mordisco venenoso de un yuan-ti y la capacidad de cavar de un xorn), pueden aguantar con ello durante algún tiempo.

Psiónica (St): a voluntad – *apertura, detectar pensamientos, desplazamiento de plano, excursión etérea, indetectabilidad, puerta dimensional, sugestión.* Nivel lanzador 20.°, salvación CD 22.

Desestabilizar forma (Sb): si el maleable impacta con dos o más ataques en el mismo asalto, desestabiliza parcialmente la forma física de su enemigo. El cuerpo de su enemigo hierve y cambia de una manera incontrolada, ocasionando 4d6+31 puntos de daño adicionales, asi como 2 puntos de daño temporal a la Constitución. Si la víctima es drenada hasta llegar a 0 puntos de Constitución, su cuerpo muerto es como un fluido claro que se esfuma a menos que sea preservado de alguna forma por los amigos de la víctima.

Alterar forma (Ex): un hagunemnon puede asumir la forma física de cualquier combinación de criaturas no deíficas al mismo tiempo como una acción gratuita. De hecho, la forma del maleable bulle constantemente, y requiere una acción equivalente a moverse cada asalto para el maleable el mantener una cierta forma (incluso si esa forma es una combinación de varias formas). Cualquiera que sea su forma actual, el maleable retiene sus propias cualidades especiales. Además, gana la ventaja de hasta cuatro aptitudes extraordinarias de las formas que mimetiza (pero no aptitudes sortílegas o poderes sobrenaturales). La forma asumida no puede ser menor que una pulga ni mayor de 200' en su extensión más larga (asegúrate de tener en cuenta las reglas por alcance y los modificadores por tamaño a la CA y ataques cuerpo a cuerpo). Los rasgos incorpóreos también pueden ser asumidos, los cuales cuentan como una sola aptitud extraordinaria.



Si el hagunemnon asume una forma parcial que le confiere una aptitud extraordinaria ya poseída por la criatura, sólo la mejor de las dos aptitudes es retenida.

No importa su forma, el hagunemnon no puede realizar más de cinco ataques utilizando una acción de asalto completo. Sin embargo, puede sustituir una forma de ataque cuerpo a cuerpo por uno de sus golpetazos, utilizando su propio modificador de ataque y modificador de Fuerza para el daño, pero utilizando el tipo de daño básico apropiado para el tipo de ataque. Por ejemplo, si el maleable se cambia con la forma de la cabeza de un dragón, cambia uno de sus golpetazos por un mordisco, mientras que retiene sus otros cuatro golpetazos, o alguna otra combinación de ataques cuerpo a cuerpo que no exceda de cuatro.

HA-NAGA

Aberración Colosal
Dados de Golpe: 20d8+220 (310 pg)
Iniciativa: +22 (Des +14, Iniciativa superior +8)
Velocidad: 60', volar 120' (perfecto)
CA: 40 (tamaño –8, Des +14, +24 armadura natural)
Ataques: látigo anillo +21 cuerpo a cuerpo, aguijón +19 cuerpo a cuerpo, mordisco +13 cuerpo a cuerpo
Daño: látigo anillo 4d6+8, aguijón 2d8+4 más veneno, mordisco 4d8+4
Frente/Alcance: 15' × 15' (enroscada)/15'
Ataques especiales: mirada hechizadora, veneno, agarrón mejorado, constricción 4d6+12
Cualidades especiales: volar, RC 30, RD 15/+7
Tiros de salvación: Fort +17, Ref +22, Vol +22
Características: Fue 27, Des 38, Con 32, Int 35, Sab 31, Car 36
Habilidades: Avistar +17, Buscar +22, Escapismo +24, Esconderse +29, Conocimiento de conjuros +22, Moverse sigilosamente +30
Dotes: Apresurar conjuro, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Esquivar, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos rápidos, Sutileza con un arma (aguijón), Sutileza con un arma (látigo anillo)
Dotes épicas: Iniciativa superior

Clima/Terreno: templados y tierras cálidas o bajo tierra
Organización: solitario o nidada (2-4)
Valor de desafío: 22
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente caótico maligno
Avance: 21-40 DG (Colosal)

La ha-naga es una imponente y poderosa señora naga, a menudo adorada por espíritus naga como una diosa.

La ha-naga tiene la misma forma general que una naga, aunque de poder y tamaño inmenso, creciendo hasta 100' o más. Una ha-naga no tiene color, en su lugar adopta los colores y matices de sus escamas a los de su entorno, como los camaleones. La cabeza de una ha-naga es de la clásica mujer hermosa o la de un hombre agraciado.

Las ha-nagas prefieren hacer sus refugios en las ruinas de antiguas civilizaciones, una vez han llevado la ruina a esos lugares, por supuesto. El lugar favorito de una ha-naga para ubicar su refugio es un antiguo centro de sociedad; un templo, una sala del trono, o un coliseo. Es en este lugar donde la ha-naga reúne juntos los tesoros de la sociedad, trayendo arte, joyería elegante y la historia escrita como un tributo a su propio proceso de devastación.

COMBATE

La ha-naga posee la capacidad de volar, enrollándose y enroscándose por el aire de una manera similar al movimiento de una serpiente en el agua. Usa esto en su beneficio, girando arriba y alrededor de sus enemigos según utiliza su mirada para atacar o lanza conjuros. Como sus parientes menores, prefiere utilizar conjuros en el combate, dejando el cuerpo a cuerpo como último recurso. Cuando se enzarza en un combate, su rápida velocidad y raudos reflejos la convierten en un enemigo formidable, golpeando con su cola o constriñendo con su cuerpo a sus oponentes.

Vuelo (Sb): como el conjuro de *volar*, 1290 (perfecto). Esta aptitud le otorga a la ha-naga un bonificador de circunstancia +6 a sus pruebas de Moverse sigilosamente.

Mirada hechizadora (Sb): como *hechizar a las masas*, 90', salvación Vol (CD 33).

Aptitud camaleónica (Ex): la ha-naga puede combinarse con su entorno, concediéndole un bonificador de circunstancia +8 a las pruebas de Esconderse.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud , la hanaga debe impactar con su ataque de látigo anillo. Si tiene éxito puede constreñir.

Constricción (Ex): la ha-naga realiza 4d6+12 puntos de daño con un ataque de presa que tenga éxito contra criaturas de tamaño Enorme o menores.

Veneno (Ex): aguijón, salvación Fort (CD 31); daño inicial y secundario 2d8 Constitución temporal.

Conjuros: la ha-naga lanza conjuros como un hechicero de 21.er nivel, y puede también lanzar conjuros de clérigo y conjuros de los cominos de Caos y el Mal como conjuros arcanos (salvación CD 33 + nivel de conjuro).

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Desarmar mejorado, Dureza, Esquivar, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo)

Dotes épicas: Crítico arrollador (golpetazo), Crítico devastador (golpetazo), Conjuro clandestino (*teleportarse sin error*)

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario, pareja o corte (5-9)
Valor de desafío: 25
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre legal maligno
Avance: 51-56 DG (Mediano); 57-60 DG (Grande); 61-66 DG (Enorme); 67-70 DG (Gargantuesco); 71+ DG (Colosal)

Los hunefer son las momias de los semidioses cuyo poder no ha partido definitivamente a los reinos astrales.

Los hunefer están marchitos y desecados. Sus rasgos se esconden tras lienzos funerarios envejecidos por el tiempo. Se mueven con una celeridad increíble, defendiendo rápida y eficientemente sus lugares de descanso. La mayoría de los hunefer están inscritos con los símbolos y los dibujos de los ídolos que fueron importantes para la momia semideífica. Los hunefer buscan siempre volver a capturar su esencia divina, aunque la separación de la carne (el hunefer) y el espíritu (aislado en el reino astral) es difícil de sortear. El hunefer es, en conjunto, un ser totalmente diferente, que es dirigido por las memorias muertas de su cuerpo de antiguo poder, aunque destinado a no poseerlo nunca. Si un dios muerto se alzara de su tumba en el plano Astral, la carne desechada de un hunefer no estaría mejor (o peor) que antes, excepto por la rabia inmortal de ser abandonado.

Los hunefer hablan todos los lenguajes, pero necesitan 1d4 asaltos para cambiar de un idioma a otro, según escarban en sus memorias.

HUNEFER

Muerto viviente de tamaño Mediano
Dados de Golpe: 50d12+3 (603 pg)
Iniciativa: +16 (Des +12, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 100'
CA: 52 (Des +12, +20 natural, introspectivo +10)
Ataques: 2 golpetazos +44 cuerpo a cuerpo
Daño: golpetazo 3d6+18/19-20 (+1d6 con impacto crítico) más putridez del hunefer
Frente/Alcance: 5' × 5' /10'
Ataques especiales: desesperación, putridez de hunefer, aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: RD 20/+5, visión ciega 300', resistente a los golpes, curación rápida 30, RC 37, rasgos de muerto viviente, vulnerabilidad al fuego
Tiros de salvación: Fort +18, Ref +30, Vol +41
Características: Fue 47, Des 35, Con -, Int 18, Sab 38, Car 36
Habilidades: Avistar +43, Concentración +40, Conocimiento de conjuros +31, Escuchar +43, Escudriñar +21, Saber (muertos vivientes) +31



COMBATE

Los hunefer se alegran de confiar en sus aptitudes sortílegas en combate, y se aseguran de lanzar todos los conjuros defensivos que pueden antes de entablar combate. Un hunefer *acelerado* prefiere gastar su acción estándar utilizando su golpetazo, y su acción adicional gratuita para utilizar una aptitud sortílega.

Desesperación (Sb): la mera visión de un hunefer requiere que los observadores deban realizar con éxito un tiro de salvación de Vol (CD 48) o ser paralizados de miedo durante 1d4 asaltos. Sin importar la diferen-

cia del tiro de salvación, el sujeto no vuelve a ser vulnerable a la aptitud de desesperación del hunefer durante 24 horas.

Putridez de hunefer (Sb): enfermedad sobrenatural, golpetazo, salvación Fort (CD 35), periodo de incubación instantáneo; daño 1d6 Con temporal. Al contrario que las enfermedades normales, la putridez de un hunefer requiere que la víctima realice un tiro de salvación con éxito cada asalto o recibirá 1d6 puntos de daño temporal a la Constitución. La putridez continúa hasta que la víctima alcance Constitución 0 (y muera) o reciba un conjuro de *quitar enfermedad* o magia similar.

Una criatura afectada se marchita y convierte en arena a menos que sean lanzados sobre los restos, antes de 2 asaltos, los conjuros de *quitar enfermedad* y *revivir a los muertos* (o mejor). Si los restos no son tratados de esta manera, en el tercer asalto la arena se arremolina y gira, formando una momia de 18 DG con el equipo de la víctima, que se encuentra bajo las órdenes del hunefer (el conjuro *polvo de momia* en el Capítulo 2 tiene las estadísticas de una momia de 18 DG).

Resistente a los golpes (Ex): los ataques físicos sólo realizan la mitad de daño contra un hunefer. Aplica este efecto antes de la reducción al daño.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *abrir, acelerar, aura sacrílega, desplazamiento, disipación mayor, escudriñar, némesis inexorable, pasamiento, relámpago zigzagueante, teleportarse sin error, visión verdadera*; 1/ día – *ruina* (ver Capítulo 2). Nivel lanzador 27.°; salvación CD 23 + nivel del conjuro.

Rasgos de muerto viviente: inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos necrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado, sólo puede ser resucitado si la criatura quiere. Visión en la oscuridad 60'.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): un hunefer recibe doble daño de los ataques de fuego, a menos que se permita un tiro de salvación para recibir la mitad de daño. Un tiro de salvación con éxito reduce el daño a la mitad, y uno fallido lo dobla.

INMENSO

Los inmensos (*NdC: en inglés, "behemoth", pero nada que ver con el monstruo específico del mismo nombre, salvo el tamaño*) son ajenos con forma animal de proporciones épicas, incluso más grandes y poderosos que los animales terribles.

Los inmensos se asemejan a los animales naturales en casi todos los aspectos, pero son enormes y exageradamente más grandes que sus contrapartidas naturales, siendo oriundos de más allá del plano Material. Son más inteligentes que sus contrapartidas mundanas, y su pertenencia a otros mundos les confiere un nivel de fortaleza mágica que no se encuentra en sus versiones terrestres.

ÁGUILA INMENSA

Un águila inmensa es un ave de presa de ojos agudos que algunas veces ase asocia con criaturas buenas. Se alza unos 20' de altura, con una extensión de alas de hasta 80'.

	Águila inmensa **Ajeno Colosal**	**Gorila inmenso** **Ajeno Enorme**
Dado de Golpe:	21d8+126 (220 pg)	21d8+252 (346 pg)
Iniciativa:	+20 (Des +12, Iniciativa superior +8)	+12 (Des +8, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad:	20', vuelo 160' (mala)	60', trepar 30'
CA:	24 (Des +12, tamaño –8, natural +10)	38 (Des +8, tamaño –2, natural +22)
Ataques:	2 garras +25 cuerpo a cuerpo, mordisco +15 cuerpo a cuerpo	2 garras +29 cuerpo a cuerpo, mordisco +24 cuerpo a cuerpo
Daño:	garra 5d10+7, mordisco 4d12+3	garra 4d8+10, mordisco 3d10+5
Frente/Alcance:	40' × 80' / 15'	10' × 10' / 10'
Ataques especiales:	desgarramiento 8d8+20	–
Cualidades especiales:	evasión, RC 30, RD 20/+6	olfato, RC 30, RD 20/+6
Tiros de salvación:	Fort +18, Ref +24, Vol +16	Fort +24, Ref +20, Vol +16
Características:	Str 25, Des 34, Con 23, Int 17, Sab 19, Car 16	Str 31, Des 26, Con 35, Int 6, Sab 15, Car 12
Habilidades:	Averiguar intenciones +24, Avistar +40*, Diplomacia +24, Escuchar +30, Saber (geografía) +27, Saber (historia) +27, Saber (naturaleza) +27, Saber (planos) +27, Saber (religión) +27, Supervivencia +28	Avistar +23, Equilibrio +32, Intimidar +22, Moverse sigilosamente +29, Saltar +25, Trepar +42
Dotes:	Alerta, Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma (garra)	Ataque poderoso, Ataque elástico, Esquivar, Iniciativa mejorada, Movilidad, Voluntad de hierro
Dotes épicas:	Soltura épica con una habilidad (Avistar), Iniciativa superior	—
Clima/terreno:	cualquier bosque, colina, montaña y llanura	bosques y montañas cálidos
Organización:	solitario o pareja	solitario o compañía (5-8)
Nivel de desafío:	18	19
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral	siempre neutral
Avance:	21-42 DG (Colosal)	21-42 DG (Enorme)

Combate

Un águila inmensa normalmente ataca desde gran altura, descendiendo en picado hacia abajo a gran velocidad. Cuando no puede realizar un picado, utiliza sus poderosas garras y su pico cortante para golpear la cabeza y los ojos del oponente.

Habilidades: *Un águila inmensa recibe un bonificador racial +8 a las pruebas de Avistar durante las horas diurnas.

Capacidad de carga: una carga ligera para un águila inmensa comprende hasta 2.400 lbs; una carga media entre 2.401 y 4.800 lbs; y una carga pesada, 4.801 y 7.200 lbs.

GORILA INMENSO

Un gorila inmenso se yergue unos 25' de alto y pesa más de 20.000 lbs. Tiene largas garras y colmillos afilados.

Combate

Un gorila inmenso puede desgarrar a sus oponentes con sus garras, asi como también realizar un peligroso mordisco. La criatura también puede intentar apresar y derribar a su oponente, para luego clavarle sus garras.

Desgarramiento (Ex): un gorila inmenso que impacte con las dos garras, se agarra al cuerpo del oponente y desgarra la carne. Esto ocasiona automáticamente 8d8+20 puntos de daño adicional.

LESHAY

Fata de tamaño Mediano
Dados de Golpe: 50d6+650+3 (828 pg)
Iniciativa: +21 (Des +17, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 40'
CA: 52 (Des +17, +20 introspectivo, +5 armadura natural)
Ataques: 2 *espadas bastardas +10 afiladas radiantes* +53/+48/+43/+38 cuerpo a cuerpo
Daño: *espadas bastardas +10 afiladas radiantes* 1d10+15/15-20
Frente/Alcance: 5' × 5' /5'
Ataques especiales: mirada, aptitudes sortílegas, armas leShay
Cualidades especiales: combate con dos armas superior, RD 30/+7, rasgos élficos, inmune a veneno y enfermedad, visión en la penumbra, RC 42, curación rápida 10
Tiros de salvación: Fort +29, Ref +44, Vol +35
Características: Fue 21, Des 45, Con 37, Int 33, Sab 23, Car 47
Habilidades: Avistar +27 Buscar +13, Concentración +33, Diplomacia +35, Disfrazarse +38, Engañar +38, Escapismo +37, Escuchar +30, Hablar idioma (cinco cualquiera), Intimidar +20, Moverse sigilosamente +37, Saber (local) +31, Saber (naturaleza) +31
Dotes: Alerta, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque torbellino Conjurar en combate, Crítico mejorado (arma leShay), Desenfundar rápido, Dureza, Esquivar, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Resistencia, Romper arma, Sutileza con un arma (arma leShay), Voluntad de hierro
Dotes épicas: Conjuro clandestino (*sanar*), Políglota, Velocidad cegadora

---

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 28
Tesoro: estándar
Alineamiento: cualquiera
Avance: no

Como los elfos a los humanos, así son los leShay para los elfos (pero también más); una raza inmortal, enigmática y excepcionalmente poderosa.

Los leShay parecen elfos altos, delgados y albinos, excepto que carecen de las orejas desarrolladas de los elfos verdaderos (las orejas de los leShay se asemejan más a las de los semielfos) y, mientras que tienen el pelo liso blanco demacrado de los verdaderos albinos, sus ojos son pozos de oscuridad. Algunos tienen que ver con un color o estilo particular, mientras que otros cambian su apariencia de un momento a otro. Todos están profundamente interesados y preocupados con la etiqueta, el decoro, y recibir el respeto que creen que se les debe; fallar sus estándares de cortesía y educación, o simplemente cruzarse en uno de sus caprichos, puede ser fatal.

Los leShay nunca mueren de vejez o enfermedad, sólo si son matados. Los leShay son los restos de la que fue una vez una gran raza cuyos orígenes se han perdido en la historia. Reclaman preceder al actual multiverso y se refieren de manera críptica a alguna catástrofe que no sólo aniquiló a la mayoría de su gente, sino que cambió el tiempo por lo que su era nunca existió, incluso en el pasado remoto. El intentar deshacer la catástrofe, aparentemente resultó en otro desastre aún mas terrible, por lo que los diezmados supervivientes – menos que dioses pero más que mortales – la mayoría solamente intentan entretenerse ellos mismos y rechazan el hastío mientras resuelven sus destinos individuales.

Los leShay tienen una gran facilidad para los idiomas (como la dote épica Políglota) y pueden hablar cualquier idioma a los pocos segundos de escucharlo por vez primera, con el más refinado e impresionante acento.

COMBATE

Los leShay rara vez inician un combate, ya que prefieren reaccionar en lugar de actuar. Sin embargo, su vasta experiencia les convierte en astutos jueces de las capacidades de los demás y en estrategas habilidosos. Su mirada, además de sus terribles armas, les convierte en oponentes temibles. Los leShay son muy rápidos al utilizar sus aptitudes sortílegas para prepararse para el combate o huir de la lucha. Ningún leShay titubea en huir de un combate que le es adverso, sólo para volver a la lucha cuando las condiciones sean más favorables, posiblemente décadas o años después.

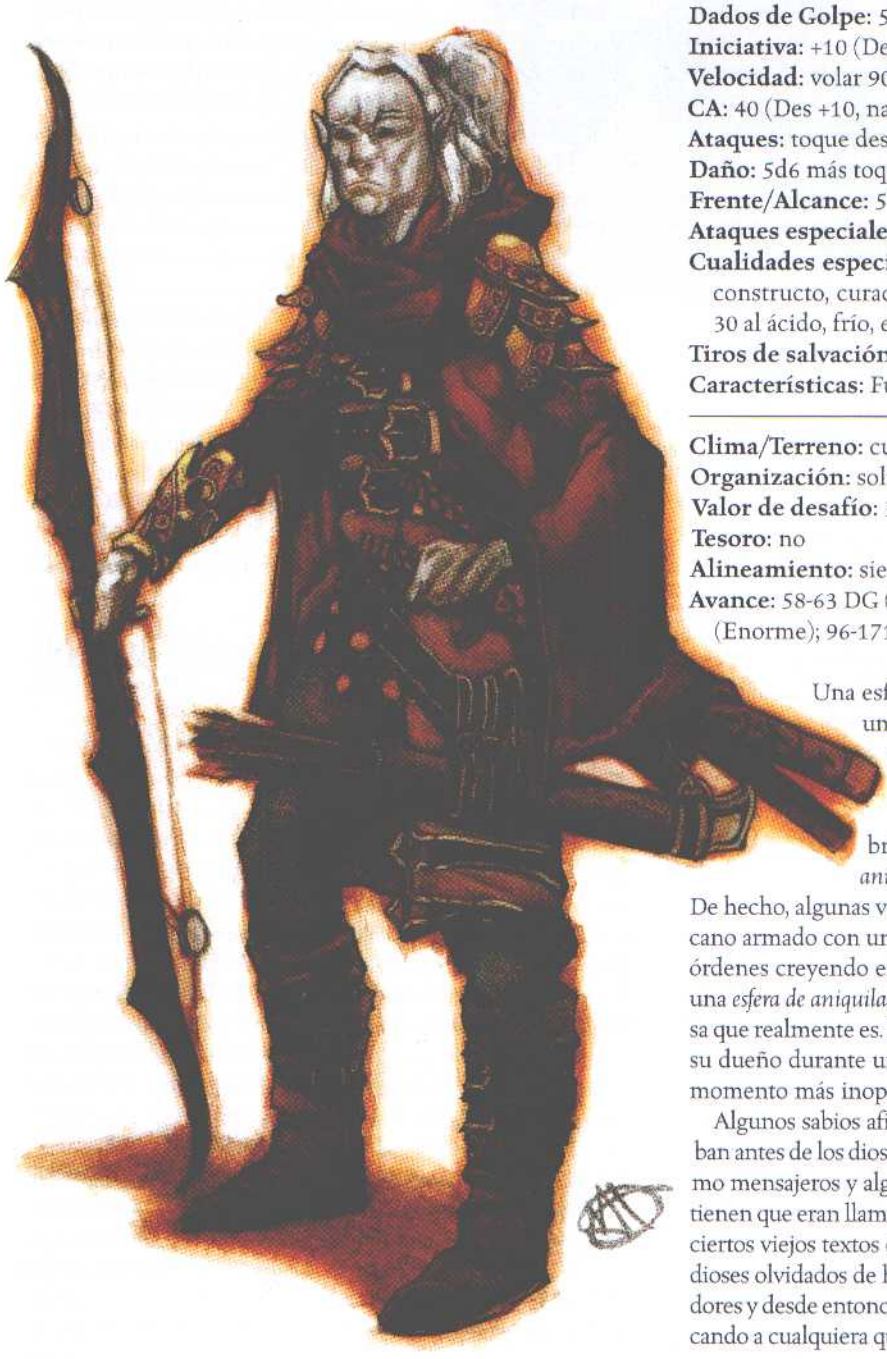
Aptitudes sortílegas: a voluntad – *abrir, alterar el propio aspecto, disipación mayor, desplazamiento, hablar con las plantas, invisibilidad mejorada, libertad, respiración acuática, retorno de conjuros, sanar, teleportar sin error*. Nivel de lanzador 28.°; Salvación CD 28 +nivel del conjuro.

Armas leShay (Sb): cada leShay porta dos armas personales de cuerpo a cuerpo que manifiesta de su propia esencia vital. El arma puede cambiar de forma según cambia de clase a clase, apareciendo típicamente como una espada bastarda (una en cada mano). Cuando no se encuentran en combate, las armas simplemente no existen, pero los leShay pueden "desenfundar" sus armas de ningún lugar como una acción libre. Las armas leShay se consideran armas ligeras para los leShay, sin importar su tamaño.

Combate con dos armas superior (Ex): un leShay lucha con un arma leShay en cada mano. Como esas armas son extensiones de su propio cuerpo, el leShay no recibe penalizaciones al ataque o al daño por atacar con dos armas.

Mirada (Sb): todas las criaturas a 30' que se encuentren con la mirada del leShay, se encuentran afectadas como con el conjuro *hechizar monstruo*. Un tiro de salvación de Voluntad (CD 53) niega este efecto. Cada oponente dentro del alcance de la mirada debe realizar un tiro de salvación cada asalto al comienzo de su turno en el orden de iniciativa. Un leShay también puede utilizar la mirada como un ataque eligiendo a un objetivo dentro de alcance, el cual debe realizar el tiro de salvación. Los leShay son inmunes a su mirada.

Rasgos élficos: inmune a conjuros y efectos de *sueño*, bonificador racial +2 a los tiros de salvación de Voluntad contra conjuros o efectos de encantamiento; visión en la penumbra (pueden ver hasta dos veces más lejos que un humano en condiciones de penumbra); con derecho a realizar una prueba de Buscar cuando se encuentren a menos de 5' de una puerta secreta u oculta, como si la estuviesen buscando activamente; Competencia con armas marciales (arco largo compuesto, arco corto compuesto, arco largo, espada larga y estoque) como dotes adicionales; bonificador racial +2 a las pruebas de Escuchar, Avistar y Buscar (ya incluidas en las características dadas).



MANCHA UMBRÍA (BOLANEGRA)

Constructo de tamaño Mediano
Dados de Golpe: 57d10 (313 pg)
Iniciativa: +10 (Des)
Velocidad: volar 90' (perfecto)
CA: 40 (Des +10, natural +20)
Ataques: toque desintegrador +42 cuerpo a cuerpo
Daño: 5d6 más toque desintegrador
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: toque desintegrador, vórtice
Cualidades especiales: RC 44, visión ciega 200', rasgos de constructo, curación rápida 10, viaje planario; resistencia 30 al ácido, frío, electricidad, fuego y sonido
Tiros de salvación: Fort +19, Ref +29, Vol +29
Características: Fue 10, Des 30, Con -, Int 20, Sab 30, Car 30

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 32
Tesoro: no
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 58-63 DG (Mediano); 64-79 DG (Grande); 80-95 DG (Enorme); 96-171 DG (Gargantuesco)

Una esfera flotante de vacío absoluto, la mancha umbría (a veces llamada bolanegra) es un oponente extraordinariamente peligroso para cualquiera que entre en contacto con ella.

Cuando está en reposo, la mancha umbría parece exactamente una gran *esfera de aniquilación*, una esfera de oscuridad absoluta. De hecho, algunas veces una es encontrada por un lanzador arcano armado con un *talismán de la esfera*, el cual pretende darle órdenes creyendo erróneamente que se trata simplemente de una *esfera de aniquilación* y no de la criatura mucho más peligrosa que realmente es. La mancha umbría a veces elige obedecer a su dueño durante un tiempo, antes de volverse contra él en el momento más inoportuno y desintegrarlo por su presunción.

Algunos sabios afirman que los Antiguos, los dioses que estaban antes de los dioses actuales, crearon las manchas umbrías como mensajeros y algunas veces como asesinos. Unos pocos sostienen que eran llamadas "Las asesinas de los dioses Antiguos" en ciertos viejos textos debido a que, habiendo sido creadas por los dioses olvidados de hace mucho tiempo, destruyeron a sus creadores y desde entonces vagan por el cosmos tranquilamente, buscando a cualquiera que pueda haber escapado de ellas.



Una mancha umbría es perfectamente silenciosa; nunca habla. Quizá comprendiese el lenguaje perdido de los Antiguos, pero si es asi, no queda nadie para hablar con ellas ahora.

COMBATE

Una mancha umbría simplemente avanza hasta que entra en contacto con el objetivo y lo desintegra, mostrándose sutil sólo cuando se enfrenta a enemigos escurridizos. Sin embargo, prefiere acercarse inicialmente a un enemigo desde una dirección que éste no se espere, y a menudo desintegra el suelo o el techo según carga al atacar.

Toque desintegrador (Ex): cualquier objeto material que entre en contacto con la mancha umbría, es desintegrado inmediatamente a menos que tenga éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD 38). El personaje o el objeto que ha sido desintegrado por la bolanegra, desaparece completamente sin dejar rastro alguno. Aquellos que han realizado el tiro de salvación con éxito todavía reciben 5d6 puntos de daño por el toque desintegrador (recuerda que los objetos sostenidos o portados salvan con el mismo bonificador que su dueño).

Vórtice (Ex): a veces una mancha umbría se encuentra con un objetivo particularmente rápido y ágil que esquiva su toque. En estos casos, generalmente recurre a su ataque de vórtice. Normalmente, una bolanegra se aísla a si misma de alguna manera del aire que la rodea (de otra manera sería el centro permanente de un vendaval). Si lo decide, en lugar de dejar que el aire se curve a su alrededor, la bolanegra puede suspender su aislamiento, ocasionando que una súbita ráfaga de fuerte viento corra hacia ella desde todas las direcciones. Este vórtice absorbe todo el aire de una habitación de 30' por 30' por 30' en un solo asalto, creando un súbito flujo de aire en su dirección. Todas las criaturas voladoras o flotantes a menos de 30' de la mancha umbría que fallen un tiro de salvación de Reflejos (CD 38), son lanzadas junto con el viento y contactan con la mancha umbría. Las criaturas no voladoras que se encuentren a menos de 30' de la mancha umbría y que hayan fallado el tiro de salvación de Reflejos (CD 19), son empujadas contra la mancha umbría. Tocar la mancha umbría conduce a la desintegración, como se ha dicho anteriormente.

Inmunidades a conjuros (Ex): además de los conjuros a los que la mancha umbría es inmune debido a sus rasgos de constructo, es también inmune a los conjuros de *desintegrar* y similares.

Viaje planario (Ex): una bolanegra puede plegar el espacio a voluntad, permitiéndole utilizar *excursión etérea, puerta dimensional, teleportar sin error* o *desplazamiento de plano* como una acción estándar.

Rasgos de constructo: inmune a los efectos enajenadores (encantamientos, hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas, y efectos de moral), y a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos necrománticos, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza a menos que también afecte a objetos. No pude curar daño (aunque regeneración y curación rápida todavía se aplican, si las tiene). No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado o resucitado. Visión en la oscuridad 60'.

MERCANO

Ajeno Grande (legal)
Dados de Golpe: 7d8+21 (52 pg)
Iniciativa: +2 (Des)
Velocidad: 30'
CA: 15 (Des +2, tamaño –1, natural +4)
Ataques: alfanjón de gran calidad +9/+4 cuerpo a cuerpo
Daño: *alfanjón* 2d4+3
Frente/Alcance: 5' × 5' /10'
Cualidades especiales: RC 25, aptitudes sortílegas, telepatía
Tiros de salvación: Fort +8, Ref +7, Vol +8
Características: Fue 15, Des 15, Con 16 Int 20, Sab 17, Car 15
Habilidades: Averiguar intención +13, Avistar +9 Diplomacia +16, Engañar +12, Germanía +12, Intimidar +9, Reunir información +12, Saber (arcano) +13, Saber (planos) +13, Tasar +19
Dotes: Desarmar mejorado, Pericia

Clima/Terreno: cualquier terreno y bajo tierra
Organización: compañía (1-4 mercanos y 3-18 guardaespaldas guerreros de nivel 5.º) o progresión (1 mercano, 3 guerreros de nivel 14.º, 1 guerrero nivel 21.º/centinela de Unión nivel 2.º)
Valor de desafío: 5

Tesoro: doble estándar
Alineamiento: siempre legal neutral
Avance: por clase de personaje

Los mercanos son mercaderes extraplanarios, que venden armas, magia y otros tesoros de plano en plano.

Profesan neutralidad en los conflictos y rivalidades de los planos, prefiriendo continuar con su negocio y marchándose. Pero detrás de la vena de imparcialidad de los mercanos, tienen sus propios motivos y a menudo alquilan aventureros para mantener sus planes en movimiento.

Un mercano destaca en el bazar más concurrido. Es una criatura de piel azulada y 12' de altura, vestida con ropajes voluminosos, que se mueve con una lenta y lánguida gracia. Sus manos son delgadas, angulosas y delicadas, con una articulación más que los humanos en cada uno de sus dedos.

Los mercanos hablan abisal, celestial, dracónico, infernal y al menos dos idiomas más.

COMBATE

Los mercanos dejan la lucha para sus agentes y guardaespaldas, saben que su ventaja se encuentra en la mesa de negociaciones y no en el campo de batalla. Cuando son presionados, intentan desarmar al oponente o utilizar *invisibilidad o puerta dimensional* para escapar. Un mercano siempre tiene al menos un *cofre secreto de Leomund* lleno de tesoros y magia preparado, y no vacilará en llamarlo para coger una varita potente, o simplemente sobornar a un enemigo que cause problemas.

Aptitudes sortílegas: 3/ día –*invisibilidad, puerta dimensional*; 1/ día –*cofre secreto de Leomund, desplazamiento de plano*. Nivel de lanzador 14.°; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Telepatía (Sb): los mercanos se pueden comunicar telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' que sepa algún lenguaje.

Habilidades: a causa de haber crecido en una cultura mercantil, los mercanos reciben un bonificador racial +4 a las pruebas de Tasación.

SOCIEDAD MERCANA

Los mercanos, como criaturas nómadas, viajan mucho, comprando y vendiendo sus mercancías. Les gusta la opulencia, por lo que a menudo alquilan o toman prestadas villas o palacios cuando se acomodan por un tiempo. Debido a que son conocidos como ricos mercaderes, siempre tienen un grupo de guardaespaldas cerca. Atraen a los ladrones y bandidos como a moscas, por lo que los mercanos tienden a ser cautos con los extraños que entran en contacto con ellos.

Los mercanos presentan un comportamiento paciente y una gran elegancia cuando manejan su negocio. Nunca riñen entre ellos, y un rival que insulta a un mercano, a menudo se encuentra con que los otros le guardan rencor. Sus familias y hábitos de pareja son desconocidos, ya que los jóvenes y ancianos nunca son vistos por los que no son de su raza.

En Unión, un grupo de centinelas (tres regulares [Gue 14] y un sargento [Gue 21/Centinela de Unión 2]) acompañan habitualmente a un mercano en su camino por la ciudad, pero puede alquilar guardaespaldas para cada trabajo específico, adaptándolo a la tarea específica. Si una compañía de mercanos tiene negocios en el abismo, probablemente está acompañada por tiflines o demonios. Normalmente, las misiones comerciales peligrosas requieren ayuda extra, por supuesto, y un grupo de aventureros a menudo se encuentra a sueldo de una compañía de mercanos.

La deidad patrón de los mercanos es Boccob.

PERSONAJES MERCANOS

La clase predilecta de un mercano es mago; el mercano de mas antigüedad en una compañía suele ser un mago. Los mercanos que son clérigos adoran a Boccob. Los personajes jugadores mercanos tienen un ajuste de nivel +7 (ver la sección de ajuste de nivel al principio de este capítulo).

NEH-THALGGU (COLECCIONISTA DE CEREBROS)

Aberración Enorme (incorpórea)
Dados de Golpe: 32d8+192 (336 pg)
Iniciativa: +12 (Des +4, Iniciativa superior +8))
Velocidad: 60' o a través de *puerta dimensional*
CA: 35 (Des +4, tamaño –2, desvío +3, introspectivo +20)
Ataques: mordisco +26 cuerpo a cuerpo, 10 tentáculos de la cabeza +21 ataque de toque cuerpo a cuerpo
Daño: mordisco 4d10+12 más veneno, tentáculos de la cabeza 2d10 más consunción de característica
Frente/Alcance: 10' × 20' /10'
Ataques especiales: extracción cerebral (ataque a distancia), veneno, conjuros
Cualidades especiales: *viaje dimensional*, RD 25/+6, rasgos de incorpóreo, fisiología amorfa, manifestar boca, RC 30, visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación: Fort +16, Ref +14, Vol +23
Características: Fue -, Des 19, Con 22 Int 20, Sab 19, Car 17
Habilidades: Buscar +20, Concentración +21, Conocimiento de conjuros +10, Esconderse +21, Escudriñar +15, Saber (arcano) +18, Saber (planos) +18
Dotes: Abstención de materiales, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Esquivar, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Lucha a ciegas, Maximizar conjuro, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate
Dotes épicas: Iniciativa superior

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario o grupo (1 neh-thalggu y 2d4 ilícido) o pareja (1 neh-thalggu y 1 ilícido arquetípico)
Valor de desafío: 26
Tesoro: triple estándar
Alineamiento: normalmente caótico neutral, neutral maligno o caótico maligno
Avance: 33-66 DG (Gargantuesco); 67-112 DG (Colosal)

Criaturas extrañas conocidas mejor por su desagradable hábito de cosechar cerebros de humanoides, cualesquiera que sean los deseos de sus actuales dueños, los neh-thalggu (también llamados coleccionistas de cerebros) merodean incansablemente para ampliar sus colecciones.

Con una apariencia espantosa, los neh-thalggu poseen cuerpos oleosos, hinchados, de un color amarillo anaranjado, del

que brotan docenas de tentáculos que se retuercen. Diez tentáculos ligeramente más largos enmarcan su boca de lamprea, la cual se encuentra repleta de hilera tras hilera de colmillos rojos afilados. Por encima de su gran boca, hay cuatro grandes ojos bulbosos y amarillentos, con el iris rojizo, tras los cuales se apiñan unas protuberancias de un pie que se retuercen.

Esas protuberancias almacenan los cerebros humanos o humanoides que el neh-thalggu ha recolectado hasta la fecha (hasta trece cerebros a la vez), los cuales utiliza para potenciar sus propias aptitudes especiales. Debe descartar uno de los cerebros "almacenados" para poder reemplazarlo con otro. La criatura se mueve con sorprendente agilidad con sus doce patas segmentadas de cangrejo (los especímenes más grandes tienen dieciocho patas o incluso veinticuatro, los jóvenes sólo seis). Los neh-thalggu carecen de anatomía interna fija y pueden recolocar sus órganos internos a voluntad, haciéndoles muy difícil de matar.



Los coleccionistas de cerebros provienen de una realidad distante conocida por los sabios solamente como el Reino lejano o la Dimensión pesadilla. Los jóvenes (Grande, 10 DG, CA 20) se encuentran ocasionalmente en lugares aislados, pero los especímenes totalmente desarrollados, como los que se describen aquí, son bastante raros. Ambos tipos visitan los reinos mundanos para recolectar los cerebros que necesitan para acceder plenamente a sus capacidades. Un joven se apoderará de cualquier cerebro de 5.º nivel o mayor si la oportunidad se presenta, un adulto sólo absorberá los cerebros de lanzadores de conjuros arcanos de al menos 15.º nivel, pasándoles los cerebros rechazados a sus criados azotamentes menos delicados. Una criatura cuyo cerebro haya sido recolectado por un neh-thalggu no puede ser resucitada, reencarnada o alzada mientras el cerebro este en la criatura, ya que el neh-thalggu preserva el cerebro y se beneficia del alma y la personalidad de la criatura mientras conserve su cerebro. Un neh-thalggu puede ser sobornado para que devuelva un cerebro específico, pero sólo a cambio de un espécimen mejor (de mayor nivel). Los neh-thalggu atraen normalmente una retahíla de 1d4+1 azotamentes, atraídos por el deseo de estudiar la técnica de la aberración acerca de la extracción de cerebros con ataques a distancia y su capacidad para acceder al poder cerebral arcano de los cerebros asimilados. Algunos sabios han descrito la atracción de los ilícido como un simple interés propio (los ilícidos reclaman para si mismos los cerebros rechazados que no cumplen las especificaciones del neh-thalggu), más que como una afinidad que raya en la adoración. En ocasiones muy raras, un neh-thalggu está acompañado por un azotamentes arquetípico a su servicio.

El idioma propio de los neh-thalggu es un idioma silencioso "hablado" con los tentáculos serpenteantes de su cabeza. También se pueden comunicar telepáticamente con cualquier criatura que sepa un idioma a menos de 100'.

COMBATE

Los neh-thalggu son astutos y poderosos, cosechando vigorosamente nuevos cerebros donde pueden sin correr riesgos.

Veneno (Ex): el mordisco del neh-thalggu inyecta un veneno debilitante (CD 25) que daña la Constitución de la víctima. Pierde la mitad de su Constitución inmediatamente si falla un tiro de salvación y debe volver a salvar 1 minuto más tarde o perderá la mitad que le queda de Constitución. Si el personaje sobrevive, se cura el daño recibido a la característica normalmente (1 punto por día).

Tentáculos de la cabeza (Ex): los largos tentáculos, similares a látigos, que enmarcan los laterales de la cabeza del neh-thalggu pueden ocasionar un peligroso ataque de toque, que, si tiene éxito, causa que el objetivo se deshidrate y debilite (2d10 puntos de daño por desecación). Además, cada ataque con éxito de un tentáculo drena 1 punto de Fuerza, 1 punto de Destreza y 1 punto de Constitución. Esto es una consunción permanente de la característica y sólo puede ser revertida con conjuros como *restablecimiento* y *restablecimiento mayor*. Normalmente, el neh-thalggu utiliza este ataque para inmovilizar al objetivo preparándolo para extraer su cerebro. Puede juntar a diez tentáculos para que golpeen a un mismo objetivo o dividir sus ataques contra diez objetivos como máximo, que se encuentren en su área de amenaza.

Extraer cerebros **(St):** una vez cada 1d4 asaltos, como una acción de asalto completo, un neh-thalggu puede extraer el cerebro de una criatura que tenga a la vista. Este ataque es de naturaleza psiónica y puede ser bloqueado por un *ancla dimensional* que funcione actualmente sobre el objetivo. El objetivo recibe un tiro de salvación de Voluntad (CD 31) para resistir la extracción. Si el tiro de salvación falla, su cerebro es extraído intacto a través de su cráneo por medios extradimensionales y succionado por el coleccionista de cerebros, colocándolo en un saco de almacenamiento vacío sobre su cabeza, detrás de los ojos. Si el tiro de salvación tiene éxito, el objetivo recibe 9d6 puntos de daño y es aturdido durante 1d4+1 asaltos. Un neh-thalggu prefiere absorber cerebros de lanzadores arcanos de conjuros de alto nivel, pero es perfectamente capaz de extraer los de otros enemigos como un ataque altamente efectivo.

Cuando sea encontrado, asume que un neh-thalggu tiene un conjunto completo de trece cerebros robados. Cada cerebro de menos confiere un nivel negativo al neh-thalggu (aunque nunca se convierte en una pérdida actual de niveles), lo cual es un poderoso incentivo para la criatura, que siempre procura tener sus sacos donde guarda los cerebros llenos.

Un neh-thalggu puede extraer todas las habilidades de conocimiento de cada cerebro que almacene actualmente, utilizando los rangos básicos de una habilidad que posea cada cerebro, y ajustados por los modificadores del neh-thalggu para la habilidad de conocimiento en cuestión (o su modificador de Inteligencia, para una habilidad que no posea rangos).

Viaje dimensional **(St):** un neh-thalggu se puede mover con sorprendente velocidad para algo de su desgarbada corpulencia, pero su método preferido de transporte es a través de *puerta dimensional*, lo cual puede hacer como una acción apresurada, una vez por asalto. También puede utilizar *teleportación sin error* o *desplazamiento de plano* a voluntad como una acción equivalente a moverse. A un neh-thalggu les gusta combinar *puerta dimensional* con Ataque elástico para atravesar las defensas de los enemigos y cogerles desprevenidos desde una dirección diferente cada asalto.

Conjuros (St): un neh-thalggu completamente adulto puede lanzar conjuros arcanos como un lanzador de 13.er nivel (un nivel de lanzador de conjuros por cada cerebro).

Incorpóreo: un neh-thalggu no se encuentra totalmente en nuestra realidad, siempre permanece parcialmente extradimensional. Por ello, sólo puede ser dañado por otras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 o mejores, magia, o psiónica, con 50% de ignorar cualquier daño de una fuente corpórea. Puede atravesar objetos sólidos a voluntad, y su propio ataque pasa a través de las armaduras (excepto por su ataque de mordisco, el cual es considerado como si fuese un ataque corpóreo). Siempre se mueve sigilosamente a menos que elija no hacerlo.

Fisiología amorfa (Ex): un coleccionista de cerebros no tiene los órganos fijos como el resto de las formas de vida de nuestra realidad. Por ello, es inmune a los impactos críticos, la muerte por daño masivo, los ataques furtivos, y el golpe de gracia.

Manifestar boca: aunque es una criatura incorpórea, el neh-thalggu puede manifestar su boca en forma corpórea como una acción estándar. Mientras está manifestada, la boca puede realizar ataques de mordisco contra criaturas corpóreas o coger objetos. La boca muerde como si tuviese Fue 35.

Dotes: un neh-thalggu gana la dote Ataque poderoso como dote adicional, incluso aunque no tenga puntuación en Fuerza.

ORBE BARBOTANTE

Aberración Enorme
Dados de Golpe: 27d8+216+3 (340 pg)
Iniciativa: +20 (Des +12, Iniciativa superior +8)
Velocidad: 5', volar 20' (buena)
CA: 48 (Des +12, tamaño –2, armadura natural +16, +12 introspectivo)
Ataques: 24 rayos oculares +31 ataque a distancia, 12 mordiscos +28 cuerpo a cuerpo
Daño: mordisco 2d8+5/19-20
Frente/Alcance: 20' × 20'/10'
Ataques especiales: barbotear, agarrón mejorado, tragar, rayos oculares, aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: visión todo alrededor, vuelo, amorfo, RC 37, RD 25/+6
Tiros de salvación: Fort +23, Ref +23, Vol +24
Características: Fue 32, Des 35, Con 37, Int 40 , Sab 24, Car 32
Habilidades: Avistar +33, Buscar +37, Concentración +33, Escuchar +9, Conocimiento de conjuros +47, Hablar idioma (cinco cualquiera), Saber (arcano) +45
Dotes: Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Conjurar en combate, Crítico mejorado (mordisco), Esquivar, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (mordisco) Soltura con un arma (rayo ocular), Soltura con una habilidad (Avistar), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Voluntad de hierro
Dotes épicas: Conjurar en combate mejorado, Fortaleza épica, Iniciativa superior, Políglota.

Clima/Terreno: cualquier terreno y bajo tierra
Organización: solitario
Valor de desafío: 27
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente caótico maligno
Avance: 27-54 DG (Enorme); 55-108 DG (Gargantuesco)

El orbe barbotante es una gran masa hinchada y flotante de ojos y bocas, quizás un ancestro común del bocón barbotante y de la raza de los contempladores.

Un orbe barbotante es una masa pulsante de carne grisácea, de 20' o más de diámetro. El orbe flota sobre el suelo, pareciendo que se retuerce y que sufre espasmos según se mueve, como si alguna cosa dentro de él se lanzara contra las paredes de la esfera en un desesperado pero inútil intento de escapar. Cientos de ojos y bocas de variados tamaños y formas giran y se arremolinan alrededor del orbe como lunas alrededor de un planeta, oscureciendo parcialmente la masa central. No hay una parte alta o baja aparentemente en el orbe barbotante; los ojos y las bocas giran y dan vueltas unos alrededor de otros en un baile giratorio interminable. Los ojos miran fijamente y parpadean, y las bocas babean, aúllan y cantan letanías terribles. Pocos que se hayan encontrado con un orbe barbotante han sobrevivido, y aún menos entre estos han podido acercarse lo suficiente para ver su forma.

Un orbe barbotante vaga por los planos y los lugares entre los planos, buscando consumir criaturas para saciar su voraz apetito. Aunque parece ser una criatura loca y balbuceante, el orbe barbotante es realmente bastante inteligente. De alguna forma, funcio-

na como la mente de una colmena, con las percepciones y capacidades de múltiples criaturas encerradas dentro de su cuerpo. Puede hablar muchos idiomas, y su miríada de bocas constantemente están hablando uno diferente, cuyo sonido se combina en una cacofonía de ruido que conduce a todos aquellos que se encuentran cerca a la locura en cuestión de momentos. Cuando se encuentra con otra criatura, el orbe barbotante ataca con todo lo que tiene, esperando diezmar a su presa con sus rayos oculares y entonces devorar al oponente con sus bocas. Intentará consumir al oponente entero, tanto por alimento como por el conocimiento mágico que contenga. Debido a esto, el tesoro del orbe barbotante se encuentra en el interior de su cuerpo.



COMBATE

El orbe barbotante tiene la capacidad de morder a sus enemigos extendiendo un pseudópodo, con una de sus bocas sobresaliendo prominentemente al final, saliendo de su cuerpo y golpeando con una alarmante velocidad. El orbe puede extender hasta cuatro de ellos a cualquier enemigo, o un total de doce en un asalto dado. Al mismo tiempo, las legiones de ojos poseen la capacidad de lanzar una multitud de conjuros a un ritmo rápido y con gran efecto.

Barbotear (Sb): la cacofonía que emana del habla de las bocas que forman el orbe, obliga a todas las criaturas a menos de 60' a que realicen un tiro de salvación de Voluntad (CD 40) con éxito o sufrirán los efectos de un conjuro de *demencia*.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta capacidad, el orbe barbotante debe impactar con un ataque de mordisco. Si consigue realizar la presa, el orbe causa automáticamente el daño por mordisco y puede intentar tragarse a la víctima.

Tragar (Ex): un orbe barbotante puede intentar tragarse a una criatura de tamaño Grande o menor realizando una prueba con éxito de presa. Una vez dentro, el oponente recibe 4d8 puntos de daño por constricción más 3d10 puntos de daño por ácido cada asalto. Una criatura engullida puede abrirse camino hacia fuera, utilizando garras o un arma ligera de filo, causando 20 puntos de daño en un solo golpe (todavía se aplica CA 16, RD 25/+6). Una vez que la criatura logra salir, el orbe cierra la herida; otros oponentes engullidos deben abrirse camino por sí mismos. Cuando una criatura muere por haber sido tragada entera (o cuando la criatura matada de alguna forma es engullida por el orbe), el orbe barbotante absorbe las conjuros conocidos por la criatura, los conjuros preparados y las aptitudes sortílegas. El orbe puede utilizar dos de estas por asalto como una acción gratis. Cada una se origina en un ojo que no este produciendo un rayo ocular (ver abajo) este asalto. Los conjuros y las aptitudes sortílegas robados se pierden a las 24 horas.

Rayos oculares (Sb): dos docenas de ojos pueden producir rayos oculares mágicos cada asalto, con cada ojo emulando un conjuro de la lista de conjuros siguiente como si fuese lanzado por un lanzador de 27.º nivel. Los tiros de salvación, cuando sean aplicables, tienen una CD de 16 +nivel de conjuro. Un orbe barbotante no posee limitaciones direccionales acerca de apuntar con sus rayos oculares, ya que sus ojos orbitan a la deriva alrededor de su cuerpo y flotan dondequiera que se necesiten. Sin embargo, un orbe barbotante no puede apuntar más de cinco rayos a un solo objetivo, debido a las limitaciones de apuntar. Todos los rayos tienen un alcance de 150'. Cada uno de esos efectos funciona como un rayo (ver 'Apuntando un conjuro' en el Capítulo 10 de la *Guía del Jugador*), sin importar los parámetros normales del conjuro al que se parece. Esto es, que cada uno sólo se puede utilizar contra un solo objetivo y requiere un ataque de toque a distancia. Los rayos oculares son: *baile irresistible de Otto, cono de frío, consunción de energía, dañar, de la carne a la piedra, debilidad mental, dedo de la muerte, desintegrar, disipación mayor, disyunción de Mordenkainen, dominar monstruo, éxtasis temporal, horrible marchitamiento, implosión, infligir heridas críticas, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, polimorfar cualquier objeto, proyectil mágico, rayo relampagueante, rematar a los vivos, retener monstruo, rociada prismática.*

Aptitudes sortílegas: a voluntad – dos conjuros o aptitudes sortílegas por asalto. Nivel lanzador 27.º, CD salvación 16 + nivel de conjuro.

Visión todo alrededor (Ex): los múltiples ojos del orbe barbotante le otorgan un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Buscar.

Vuelo (Ex): el cuerpo del orbe barbotante es flotante. Esta flotabilidad le permite volar como el conjuro del mismo nombre, como una acción gratuita, a una velocidad de 20'. Esta flotabilidad le concede también una *caída de pluma* permanente con un alcance personal.

Amorfo (Ex): el orbe barbotante no está sujeto a impactos críticos. No posee un frente o una espalda clara, por lo que no puede ser flanqueado.

PENUMBRA

Humanoide monstruoso Mediano
Dados de Golpe: 25d8+225 (337 pg)
Iniciativa: +26 (Des +18, Iniciativa superior +8)
Velocidad: 30'
CA: 40 (Des +18, +12 introspectivo)
Ataques: *daga +10 afilada terrorífica contra humanos* +54/+49/+44/ +39 cuerpo a cuerpo
Daño: daga 1d4+21/15-20 (+1d6 crit.)
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: mirada atemorizante, ataque furtivo +13d6
Cualidades especiales: visión ciega 60', oportunista, quiescencia, RC 35, RD 25/+6
Tiros de salvación: Fort +17, Ref +32, Vol +21
Características: Fue 32, Des 46, Con 29, Int 26, Sab 25, Car 30
Habilidades: Avistar +29, Escuchar +29, Esconderse +46, Moverse sigilosamente +66
Dotes: Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (daga), Desenfundar rápido, Esquivar, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con un arma (daga), Soltura con un arma (daga)
Dotes épicas: Ataque furtivo de oportunidad, Crítico devastador (daga), Crítico arrollador (daga), Iniciativa superior, Políglota, Velocidad cegadora

---

Clima/Terreno: cualquier urbano
Organización: solitario
Valor de desafío: 25
Tesoro: no estándar (sólo su daga)
Alineamiento: normalmente legal maligno
Avance: 25+ DG (Mediano)

La penumbra es un asesino que se oculta con un camuflaje sobrenatural, fijándose en la periferia de la visión y acechando a su presa desde las sombras más profundas. La penumbra parece un humano de cuello para abajo, con una piel negra elástica y apagada. Su cabeza, sin embargo, es otra cosa.

Desprovista completamente de pelo, la penumbra tampoco posee ojos. Su boca exagerada y dilatada, que dibuja una sonrisa malévola permanente, está repleta de afilados dientes negros. A pesar de su falta aparente de órganos oculares, parece que no tiene problemas para ver. Una penumbra viste habitualmente con ropas de funeral refinadas (estilizadas para la cultura local), ajustada y toda de color negro. La penumbra está armada con una *daga +10 afilada terrorífica contra humanos*. En las manos de cualquier otra criatura que no sea una penumbra es sólo una *daga +5 afilada*.

COMBATE

La penumbra posee la asombrosa capacidad de alcanzar a su presa moviéndose de sombra en sombra, literalmente. Combinándolo con su habilidad para permanecer totalmente silenciosa, la penumbra a menudo es capaz de atacar y desvanecerse antes de que los compañeros de su presa se den cuenta de que algo anda mal.

Mirada atemorizante (Sb): mirar el rostro de una penumbra causa terror. Las criaturas que se encuentran con la mirada de una penumbra deben tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad (CD 32) o sufrir los efectos de un conjuro de *miedo* como si fuese lanzado a 20.° nivel.

Oportunista (Ex): esta aptitud funciona igual que el rasgo de la clase del pícaro de igual nombre.

Ataque furtivo (Ex): una penumbra es capaz de realizar un ataque furtivo como un pícaro de nivel 25.°, ocasionando 13d6 de daño adicional.

Quiescencia (Sb): una penumbra está constantemente en silencio, como con el conjuro de *silencio*, aunque el área no se extiende más allá de la criatura misma. Esta cualidad le otorga un bonificador racial +20 a las pruebas de Moverse sigilosamente (pero aún es posible para una penumbra realizar ruido, como golpear a algo que está tirado en el suelo o hacer sonar una campanilla). La penumbra puede reducir este efecto a voluntad.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *caminar por la sombra*; 3/día – *impacto verdadero*. Nivel lanzador 20.°; CD salvación 20 + nivel del conjuro.

PLAGA DEVASTADORA

Cieno Colosal
Dados de Golpe: 50d10+500+40 (815 pg)
Iniciativa: +16 (Des)
Velocidad: volar 90' (perfecto)
CA: 18 (Des +16, tamaño -8)
Ataques: –
Daño: –
Frente/Alcance: 100' × 100' /0'
Ataques especiales: envolver
Cualidades especiales: enjambre, rasgos de cieno, visión ciega 200', curación rápida 15

Tiros de salvación: Fort +26, Ref +32, Vol +22
Características: Fue 42, Des 42, Con 30, Int -, Sab 23, Car 32

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 23
Tesoro: no
Alineamiento: neutral
Avance: 50-150 DG (Colosal)

Una plaga devastadora está compuesta por decenas de miles de sabandijas que actúan como un solo organismo malévolo, un cieno volador de tamaño colosal.

Una plaga devastadora aparece como una nube de oscuridad mutable y amorfa de 100' o más de diámetro que se alza hacia el cielo como nubes de humo señalando una escena de destrucción. Una plaga devastadora emite un rugido atronador que se puede escuchar (como un zumbido retumbante) hasta a una milla de distancia; a menos de 90' del enjambre, su rugido ahoga cualquier otro sonido. Mientras el cieno volante se mueve por el aire, su forma cambia constantemente en espirales, giros y cambia, algunas veces dividiéndose en dos o más unidades distintas para volverse a unir momentos después.

Una plaga devastadora se origina en zonas de contaminación o filtración mágica, o posiblemente por el diseño de experimentaciones arcanas. Una vez se ha formado, la plaga devastadora es a todos los efectos como un solo organismo del tipo de los cienos, sus individuos particulares no tienen más relación con sus vulnerabilidades o poderes.

Una plaga devastadora posee un vestigio de inteligencia, pero no conoce ningún lenguaje.

COMBATE

Una plaga devastadora tiene sólo una táctica: lanzarse y envolver a cualquier criatura, para alimentar su hambre interminable.

Envolver (Ex): una plaga devastadora sólo tiene que volar dentro de la zona que ocupa una criatura de tamaño Gargantuesco o menor para envolverla. Alternativamente, una plaga devastadora puede cambiar su forma como una acción equivalente a moverse para poder envolver a una criatura, (por ejemplo, se puede aplanar en una forma cilíndrica con un diámetro de 200' pero con una altura de sólo 10'). En efecto, trata al enjambre como un efecto de expansión que se mueve bajo su propia voluntad. Las criaturas que entran en un espacio ocupado por el enjambre o que se ven envueltas debido al movimiento del enjambre reciben 6d6 puntos de daño por asalto (Reflejos CD 46 mitad). Las criaturas debe realizar un tiro de salvación cada asalto que permanecen dentro del enjambre. Hay que realizar pruebas de Concentración para lanzar conjuros mientras se está dentro del enjambre.

Además de recibir daño cada asalto, las criaturas dentro del enjambre son zarandeadas por la multitud de sabandijas punzantes. No pueden ver (incluso con visión en la oscuridad) y son ralentizadas a la mitad de su movimiento normal. Las criaturas que intentan correr deben tener éxito en un tiro de salvación de Reflejos (CD 46) o caer al suelo.

Las criaturas que mueren dentro del enjambre son despojadas de toda su piel y su carne, y sólo quedan unos pocos huesos (si la víctima tiene huesos).

Enjambre (Sb): a pesar de estar compuesto originariamente de sabandijas individuales, una plaga devastadora es considerada como un organismo simple del tipo de los cienos.

Rasgos de cieno: un cieno es una criatura amorfa o mutable. Los cienos son inmunes a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento y polimorfar. No tiene un frente o una espalda claros y por tanto no están sujetos a impactos críticos o flanqueo. Los cienos son ciegos pero poseen la cualidad especial de visión ciega. No tienen puntuación de Inteligencia, y por tanto, son inmunes a todos los efectos mentales (hechizos, compulsiones, fantasmas, pautas y efectos de moral).

PRISMASAURIO

Bestia mágica Enorme
Dados de Golpe: 60d10+540 (870 pg)
Iniciativa: +15 (Des +7, Iniciativa superior +8)
Velocidad: 30'
CA: 55 (Des +7, natural +40, tamaño –2)
Ataques: mordisco +72 cuerpo a cuerpo, cola +65 cuerpo a cuerpo
Daño: mordisco 8d10+11/19-20 (+1d6 con impacto crítico), cola 10d6+5
Frente/Alcance: 10' × 20'/10'
Ataques especiales: emanaciones prismáticas
Cualidades especiales: inmunidades, contorno borroso prismático, RC 38, RD 20/+6
Tiros de salvación: Fort +41, Ref +39, Vol +24
Características: Fue 32, Des 25, Con 29, Int 4, Sab 19, Car 10
Habilidades: Avistar +38, Escuchar +38
Dotes: Alerta, Aguante, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Esquivar, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con un arma (cola)
Dotes épicas: Crítico arrollador (mordisco), Crítico devastador (mordisco), Iniciativa superior, Soltura épica con un arma (mordisco)



Clima/Terreno: cualquiera soleado
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 28
Tesoro: no
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 61-90 DG (Enorme); 91-150 DG (Gargantuesco)

Las escamas deslumbrantes del prismasaurio crean un arco iris mortal para todos aquellos que lo contemplan.

El prismasaurio tiene unos 20' de largo desde la nariz hasta la punta de la cola, y se alza alrededor de 8' hasta los hombros. Tiene una cresta ósea que va desde la parte posterior de su cuello, por toda la espalda, hasta la base de su cola, la cual está cubierta de escamas cristalinas. El hocico de la criatura es alargado, y posee una mandíbula llena de fuertes y aplastantes dientes. La punta de la cola del prismasaurio es una protuberancia ósea gruesa con salientes afilados por todos lados.

COMBATE

Las escamas de la bestia, de naturaleza mágica, reflejan y refractan la luz en una miríada de colores, acompañado por una multitud de energías arcanas que le convierten en un oponente formidable. A través del uso de esas energías, el prismasaurio incapacita a sus oponentes y luego se alimenta, capaz de consumir a su presa sin importar el estado en el que pueda estar debido al efecto prismático aplicado a la presa.

Además de las ataques de luz prismáticos del prismasaurio, puede dar también poderosos mordiscos y aplastantes coletazos.

Emanación prismática (Sb): la luz reflejada y refractada por la cresta cristalina del prismasaurio funciona de manera muy similar al conjuro *rociada prismática*. Cualquier criatura de menos de 8 DG que se encuentre a menos de 30' de la criatura es cegada automáticamente (ver *ceguera / sordera*) durante 2d4 asaltos. Además, cualquier criatura a menos de 20' del prismasaurio es golpeada aleatoriamente por uno o más rayos de luz, como se determina por la tabla que acompaña al conjuro *rociada prismática* en el *Manual del Jugador*. Este efecto es igual que el de *rociada prismática*, pero como si lo lanzase a 20.º nivel.

Inmunidades (Sb): debido a la naturaleza mágica prismática de la cresta cristalina del prismasaurio, recibe la mitad de daño de todas las armas. Es inmune a venenos, gases, petrificación y ataques mentales.

Contorno borroso prismático (Ex): la luz reflejada y refractada que rodea a la criatura, hace borroso el contorno de la criatura y ocasiona que sea difícil apuntarla. Todos los ataques de cuerpo a cuerpo y a distancia tiene un 50% de posibilidades de fallar.

SABANDIJA DEVASTADORA

Las sabandijas devastadoras son los agentes automáticos de la destrucción, restos largo tiempo olvidados de un multiverso alternativo que se sincroniza con el nuestro sólo una vez cada pocos miles de eones.

Las sabandijas devastadoras son criaturas que han dormido bajo la superficie de la tierra durante siglos incalculables, escondidos sin ser molestados. A menudo, las sabandijas devastadoras son despertadas por la usurpación de la civilización en sus madrigueras, o en el área encima de ellas. Cuando son molestadas, las sabandijas devastadoras irrumpen desde la tierra con apetito voraz, dejando restos de destrucción a su paso según se alimentan.

Rasgos de sabandija: inmune a efectos enajenadores (encantamientos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral).

CIEMPIÉS DEVASTADOR

Los ciempiés devastadores pueden cubrir vastas distancias rápidamente, consumiendo criaturas de tamaño Grande y más pequeñas según van viajando.

Combate

Además de su poderoso mordisco, el ciempiés devastador posee un poderoso veneno que puede usar para dejar a su presa indefensa.

Veneno (Ex): mordisco, salvación Fort (CD 93); daño inicial y secundario 2d12 Des temporal.

Habilidades: los ciempiés devastadores reciben un bonificador racial +4 a Trepar, Esconderse y Avistar.

ARAÑA DEVASTADORA

La araña devastadora es un predador agresivo que aparece en dos tipos; la cazadora y la tejedora de telarañas. La cazadora atrapa a sus presas en lugar de utilizar sus redes para atrapar comida (aunque todavía posee la capacidad de tejer telarañas, usándolas como madriguera), mientras que la tejedora de telarañas utiliza una telaraña para atrapar a su presa. Las arañas cazadoras son más rápidas (los valores de su mayor velocidad se dan entre paréntesis).

Combate

Las arañas devastadoras utilizan su mordisco poderoso para someter o matar a su presa.

Veneno (Ex): mordisco, salvación Fort (CD 94); daño inicial y secundario 2d12 Con temporal.

Telaraña (Ex): ambos tipos de arañas devastadoras a menudo aguardan en sus telarañas, y entonces descienden silenciosamente en sus hebras de seda y saltan sobre la presa que pasa por debajo. Una simple hebra es lo suficientemente fuerte para soportar el peso de la araña y una criatura de tamaño Gargantuesco.

Las arañas tejedoras devastadoras pueden lanzar una telaraña ocho veces al día. Esto es similar a un ataque con red pero tiene un alcance máximo de 150', con un incremento de alcance de 30', y es efectiva contra objetivos de hasta un tamaño Gargantuesco (ver el Capítulo 7 del *Manual del Jugador* para más información sobre los ataques de red). La telaraña sujeta al objetivo en el sitio, impidiéndole que se mueva.

Una criatura enredada puede escapar realizando una prueba con éxito de Escapismo (CD 38) o rompiéndola con una prueba de Fuerza (CD 44). Ambas son acciones estándar.

Las arañas tejedoras a menudo crean capas de telaraña pegajosa de unos 1.000' cuadrados. Normalmente colocan esas telarañas apara atrapar a criaturas voladoras, pero también pueden intentar atrapar a presas en el suelo. Las criaturas que se acerquen deben realizar una prueba con éxito de Avistar (CD 20) para ver la telaraña; de otra manera, tropiezan con ella y quedan atrapados como si fuese un ataque con éxito de telaraña. Los intentos de escapar o romper la telaraña ganan un bonificador +5 si la

criatura atrapada tiene algo sobre lo que caminar o algo agarrado mientras tira para liberarse.

Habilidades: las arañas tejedoras devastadoras reciben un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar y Esconderse. Las arañas cazadoras reciben un bonificador racial +6 a las pruebas de Saltar y un bonificador racial +8 a las pruebas de Avistar (usando los modificadores dados entre paréntesis). *Todas las arañas devastadoras reciben un bonificador por competencia +8 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente cuando utilizan sus redes.

ESCORPIÓN DEVASTADOR

El escorpión devastador es un cazador agresivo, corriendo rápidamente a través del terreno en busca de comida.

Combate

Además de sus mortales pinzas, el escorpión devastador posee un aguijón altamente tóxico en su cola.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta habilidad, el escorpión devastador debe impactar con su ataque de pinzas. Si consigue un agarre, se aferra y aprieta.

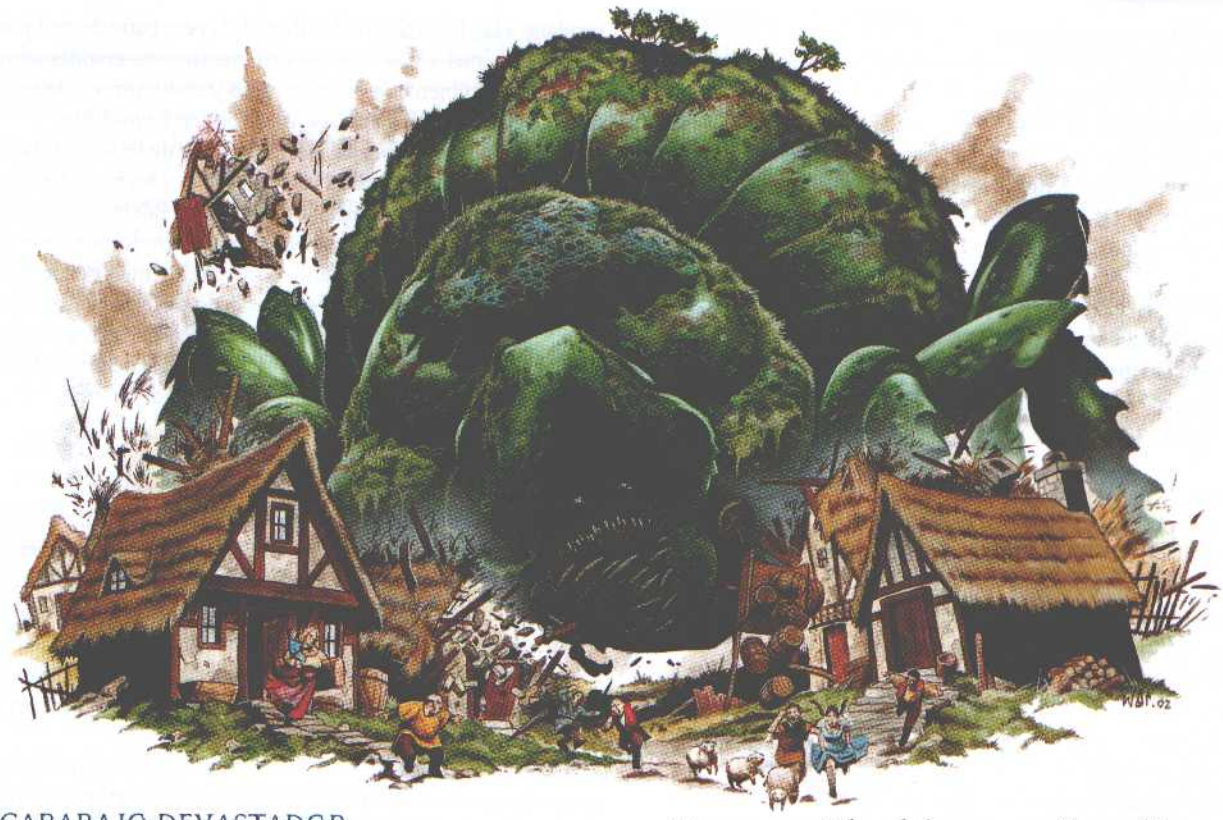
Apretón (Ex): un escorpión devastador que consigue un agarre en un oponente de tamaño Gargantuesco o menor ocasiona automáticamente daño con ambas pinzas y el aguijón.

Veneno (Ex): aguijón, salvación Fort (CD 95), daño inicial y secundario 2d12 temporal Fue.

Habilidades: los escorpiones devastadores reciben un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar, Esconderse y Trepar.

	Ciempiés devastador **Sabandija colosal**	**Araña devastadora** **Sabandija colosal**
Dado de Golpe:	128d8+1.152 (1.728 pg)	128d8+1.280 (1.856 pg)
Iniciativa:	+13 Des	+14 Des
Velocidad:	80'	60', trepar 40' (80', trepar 40')
CA:	55 (tamaño –8, Des +13, natural +40)	58 (tamaño –8, Des +14, natural +42)
Ataques:	mordisco +99 cuerpo a cuerpo	mordisco +101 cuerpo a cuerpo
Daño:	mordisco 20d10+16 más veneno	mordisco 18d10+19 más veneno
Frente/Alcance:	50' × 350'/ 20'	120' × 120' / 20'
Ataques especiales:	veneno	veneno
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad 300', RC 50, RC 40/+9	visión en la oscuridad 300', RC 50, RC 35/+8
Tiros de salvación:	Fort +75, Ref +55, Vol +42	Fort +76, Ref +56, Vol +42
Características:	Fue 33, Des 37, Con 29, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 37, Des 39, Con 30, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Avistar +8, Trepar +19, Esconderse +5	Avistar +14(+18), Esconderse +2*, Moverse sigilosamente +14*, Saltar +15, Trepar +15
Clima/Terreno:	cualquier terreno	cualquier terreno
Organización:	solitario y grupo (2-5)	solitario y grupo (2-5)
Valor de desafío:	39	41
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral	siempre neutral
Avance:	no	no

	Escorpión devastador **Sabandija colosal**	**Escarabajo devastadora** **Sabandija colosal**
Dado de Golpe:	128d8+1.408 (1.984 pg)	128d8+2.304 (2.880 pg)
Iniciativa:	+12 Des	+10 Des
Velocidad:	100'	70'
CA:	60' (tamaño –8, Des +12, natural +46)	72 (tamaño –8, Des +10, natural +60)
Ataques:	2 pinzas +102 cuerpo a cuerpo, aguijón +99 cuerpo a cuerpo	mordisco +104 cuerpo a cuerpo
Daño:	pinza 10d10+14, aguijón 8d10+7 más veneno	mordisco 25d10+24
Frente/Alcance:	120' × 240'/ 20'	100' × 150' / 20'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, apretón, veneno	pisotear 30d10+24, nube ácida
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad 300', RC 50, RC 45/+8	visión en la oscuridad 300', RC 60, RC 50/+10
Tiros de salvación:	Fort +77, Ref +54, Vol +42	Fort +84, Ref +52, Vol +42
Características:	Fue 38, Des 35, Con 32, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 42, Des 31, Con 46, Int –, Sab 10, Car 9
Habilidades:	Avistar +8, Trepar +22, Esconderse +4	Avistar +6, Escuchar +6
Clima/Terreno:	cualquier terreno	cualquier terreno
Organización:	solitario y grupo (2-5)	solitario y grupo (2-5)
Valor de desafío:	42	50
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral	siempre neutral
Avance:	no	no



ESCARABAJO DEVASTADOR

Los escarabajos devastadores son voraces cuando aparecen por vez primera, consumiendo todas y cada una de las cosas en las proximidades.

Combate

Un escarabajo devastador utiliza tanto su corpulencia pura como sus capacidades especiales para conseguir comida.

Pisotear (Ex): un escarabajo devastador puede pisotear a una criatura de tamaño Gargantuesco o menor ocasionando 30d10+24 puntos de daño. Los oponentes que no realicen ataques de oportunidad contra el escarabajo devastador pueden intentar un tiro de salvación de Reflejos (CD 90) para recibir la mitad de daño.

Nube ácida (Ex): un escarabajo devastador exuda constantemente un vapor en todas direcciones a 60'. Este vapor causa 6d6 puntos de daño por ácido cada asalto a cualquiera dentro de la nube.

Ataques especiales: abalanzarse, rugido aturdidor

Cualidades especiales: visión ciega 300', visión en la oscuridad 60', curación rápida 20, visión en la penumbra, RC 39, RD 30/+5, olfato, resistencia al ácido, frío, fuego, electricidad y sonido 10

Tiros de salvación: Fort +41, Ref +39, Vol +29

Características: Fue 42, Des 40, Con 44, Int 35, Sab 28, Car 38

Habilidades: Avistar +47, Escuchar +36, Esconderse +36, Moverse sigilosamente +35, Saltar +40, Trepar +17

Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Crítico mejorado (garra), Embestida mejorada, Esquivar, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Saltar), Soltura con un arma (mordisco), Soltura con un arma (garra), Voluntad de hierro

Dotes épicas: Crítico arrollador (garra), Iniciativa superior, Velocidad cegadora (× 4)

SIRRUSH

Bestia mágica Grande

Dados de Golpe: 40d10+680 (900 pg)

Iniciativa: +23 (Des +15, Iniciativa superior +8)

Velocidad: 90'

CA: 44 (Des +15, tamaño –1, natural +20)

Ataques: 4 garras +56 cuerpo a cuerpo, mordisco +54 cuerpo a cuerpo

Daño: 2d6+16/19-20 (+1d6 con un impacto crítico), mordisco 4d6+8/19-20

Frente/Alcance: 5' × 10' /10'



Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario, pareja o manada (4-9 sirrushes y 1-3 sirrushes de tres cabezas)
Valor de desafío: 24
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente caótico neutral
Avance: 41-50 DG (Grande); 51-60 DG (Enorme); 61+ DG (Gargantuesco)

SIRRUSH DE TRES CABEZAS

Bestia mágica Grande
Dados de Golpe: 45d10+855 (1.102 pg)
Iniciativa: +25 (Des +17, Iniciativa superior +8)
Velocidad: 120'
CA: 50 (Des +17, tamaño –1, natural +24)
Ataques: 4 garras +63 cuerpo a cuerpo, 3 mordiscos +61 cuerpo a cuerpo
Daño: 3d6+18/19-20 (+1d6 con un impacto crítico), mordisco 4d6+9/19-20
Frente/Alcance: 5' × 10' /10'
Ataques especiales: abalanzarse, rugido aturdidor
Cualidades especiales: visión ciega 350', visión en la oscuridad 60', curación rápida 25, visión en la penumbra, RC 39, RD 35/+6, olfato, resistencia al ácido, frío, fuego, electricidad y sonido 15
Tiros de salvación: Fort +45, Ref +43, Vol +33
Características: Fue 47, Des 45, Con 49, Int 40, Sab 43, Car 33
Habilidades: Avistar +41, Escuchar +44, Esconderse +38, Moverse sigilosamente +43, Saltar +40, Trepar +19
Dotes: Alerta, Ataque elástico, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Crítico mejorado (garra), Embestida mejorada, Esquivar, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Saltar), Soltura con un arma (mordisco), Soltura con un arma (garra), Voluntad de hierro
Dotes épicas: Crítico arrollador (garra), Iniciativa superior, Velocidad cegadora (× 7)
Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario, pareja o manada (1-2 sirrushes de tres cabezas y 4-9 sirrushes)
Valor de desafío: 28
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente caótico neutral
Avance: 46-55 DG (Grande); 56-65 DG (Enorme); 66+ DG (Gargantuesco)

Los sirrushes son predadores de cuatro patas de ferocidad incontestable y de apetito implacable.

Un sirrush tiene la forma de un gato carnívoro delgado, con gruesas escamas similares a las de un dragón en lugar de piel. Pesa alrededor de 650 lbs, con una coloración negra y argéntea moteada. En lugar de una melena de pelo, posee una placa protectora ósea, que protege su cabeza y cuello de golpes que de otra manera serían letales; asimismo, sus escamas similares a las de un dragón le salvan de la peor parte de cualquier efecto elemental. Unos incisivos extremadamente grandes sobresalen de su también enorme boca, y sus garras tampoco dejan lugar a dudas de que la criatura es un adversario formidable.

Sirrush de tres cabezas: los más raros, y de lejos los más peligrosos, sirrushes de tres cabezas, dominan a los sirrushes normales. A menudo, un sirrush de tres cabezas, lidera una manada de sirrushes menores. Los sirrushes cazan de todo, pero se especializan en cazar dragones (aunque son inteligentes, y enseguida se dan cuenta si un dragón es demasiado duro para ellos). Un dragón exterminado es suficiente para alimentar a una manada de sirrushes durante una semana, aunque no les detiene necesariamente y pueden seguir cazando criaturas por deporte.

Los sirrush hablan silvano y dracónico.

COMBATE

Una vez que un sirrush olfatea y subrepticiamente toma la medida de una comida potencial, acechará a su presa incluso durante todo un día, antes de atacarla con toda su fiereza. Debido a su sigilo, a menudo utiliza el asalto de sorpresa para lanzar su rugido aturdidor, después del cual se abalanza en su acción siguiente.

Un sirrush es un carnívoro tan completo, que puede utilizar su mordisco y sus cuatro miembros para atacar a su presa en el mismo asalto como un ataque completo.

Rugido aturdidor (Ex): cada 1d4 asaltos, un sirrush puede lanzar un ataque sónico de tal volumen, que todas las criaturas a menos de 60' se aturden durante 1d4 asaltos, si fallan un tiro de salvación de Fortaleza (CD 47, o CD 51 para un sirrush de tres cabezas).

Abalanzarse (Ex): si un sirrush carga o salta sobre un enemigo durante el primer asalto de combate, puede realizar un ataque completo incluso si ya ha realizado una acción de movimiento.

Resistencia a decapitación (Ex): las gruesas placas óseas del sirrush protegen su cuello como un escudo y le proporcionan resistencia contra los efectos que normalmente le podrían decapitar, como un arma vorpalina. Cuando un sirrush o un sirrush de tres cabezas vaya a perder la cabeza, en su lugar realiza un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 DG del atacante + modif. de Fuerza del atacante). Con un tiro fallido, el sirrush es decapitado, pero si la tirada tiene éxito, el sirrush no es afectado por la decapitación. Un sirrush muere cuando es decapitado; un sirrush de tres cabezas continúa luchando hasta que pierde todas las cabezas (la única penalización sería que cuenta con uno o dos ataques de mordisco menos cuando realiza un ataque completo).



SLAAD

Los slaad son representantes bien conocidos de planos de forma y energía inestable. Aunque son los slaad más poderosos, los blancos y los negros son menos conocidos.

Al igual que sus parientes menores, los slaad blancos y negros son criaturas del caos, y se parecen algo a sapos humanoides de aspecto terrorífico. Algunos slaad blancos y negros tienen rasgos físicos variables (ver 'Slaad variantes' en el *Manual de Monstruos*).

Todos los slaad hablan su propio lenguaje, el slaad. Los blancos y los negros también hablan común, celestial e infernal, además de que pueden comunicarse telepáticamente.

COMBATE

Los slaad atacan generalmente con su mordisco y sus garras. Disfrutan con el combate cuerpo a cuerpo pero son lo suficientemente inteligentes como para utilizar su capacidad de convocación y sus aptitudes sortílegas para lograr un buen efecto.

Sangre del caos (Ex): los slaad blancos y negros están más sintonizados con el verdadero principio del caos que sus parientes menores. Por ello, los slaad blancos y negros pueden convocar la fuerza del caos para degradar y destruir aquello que muerden, escupen o tocan. El caos, una vez liberado, quema todas las sustancias como si se tratase de ácido. Incluso las criaturas protegidas contra el caos, como con el conjuro *círculo mágico contra el caos*, reciben la mitad de daño.

Resistencia (Ex): los slaad blancos y negros poseen resistencia 20 al ácido, frío, fuego, electricidad y sonido. Son también inmunes a sus propios ataques de caos.

***Convocar slaad* (St):** los slaad pueden convocar a otros slaad como si lanzasen el conjuro *convocar monstruo*, pero sólo tiene una probabilidad de éxito cada vez que lo hacen. Tira d% y remítete a la probabilidad de éxito que se da en cada descripción particular del slaad. Con un fallo, ningún slaad responderá a la convocación. Las criaturas convocadas retornan automáticamente a donde vinieron al cabo de 1 hora. Un slaad recién convocado no puede utilizar su aptitud de convocación hasta dentro de 1 hora. La mayoría de los slaad no utilizan esta capacidad a la ligera, ya que generalmente son desconfiados y temerosos unos de otros. En general, sólo la utilizan cuando sus vidas corren peligro.



PERSONAJES SLAAD

Los slaad rara vez tienen la concentración necesaria como para dedicarse a una clase de personaje. Los slaad blancos a veces entrenan como guerreros, y los slaad negros a veces son clérigos (y se rumorea que sirven, y probablemente adoran también, a los enigmáticos Grandes señores de los slaad).

SLAAD BLANCOS

Un slaad de la muerte (ver el *Manual de Monstruos*) que sobrevive más de un siglo, se retira en aislamiento durante al menos un año. Regresa como una forma de slaad más grande y más fuerte – el blanco – y dedica la mayor parte de su tiempo y atención al estudio de un arte aún más letal. Un slaad blanco es pálido como la nieve, pereciendo resplandecer incluso en la luz más apagada.

Combate

Un slaad blanco puede esgrimir un arma mágica si encuentra una del poder suficiente para rivalizar con sus temibles aptitudes naturales.

Aturdir (Ex): un slaad blanco puede realizar un ataque como si tuviese la dote Puñetazo aturdidor (ver el Capítulo 5 del *Manual del Jugador*) nueve veces al día. El tiro de salvación de Fortaleza es CD 30.

Mordisco del caos (Ex): con un ataque con éxito de mordisco, el slaad blanco ocasiona 8d4 puntos de daño caótico adicionales. A menos que el caos que infecta la herida sea neutralizado de alguna manera, ocasiona otros 8d4 puntos de daño caótico adicional cada asalto subsiguiente durante 9 asaltos.

Esputo del caos (Ex): un slaad blanco puede escupir una bola de caos a cualquier objetivo que pueda ver a menos de 60' como un ataque de toque a distancia. El caos ocasiona 10d4 puntos de daño caótico (no hay daño por salpicadura). A menos que el caos que infecta la herida sea neutralizado de alguna manera, la bola de caos ocasiona otros 5d4 puntos de daño caótico adicional cada asalto subsiguiente durante 9 asaltos.

Rompearmas (Ex): cuando un slaad blanco utiliza su dote de Romper arma, tira el daño dos veces y escoge la mayor de las dos tiradas como la tirada para romper el arma.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *animar objeto, bola de fuego, capa del caos, círculo de muerte, círculo mágico contra la ley, dedo de la muerte, desplazamiento de plano, disipar la ley, disipación mayor, estallar, identificar, invisibilidad mejorada, martillo del caos, miedo, palabra del caos, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, oscuridad profunda, teleporta-*

	Slaad blanco Ajeno Grande (caótico)	Slaad negro Ajeno Enorme (caótico)
Dado de Golpe:	24d8+312+20 (440 pg)	29d8+406 (536 pg)
Iniciativa:	+12 (Des +8, Iniciativa mejorada +4)	+10 (Des +2, Iniciativa superior +8)
Velocidad:	40'	80'
CA:	40 (Des +8, tamaño –1, natural +23)	48 (Des +6, tamaño –2, natural +34)
Ataques:	2 garras +36 cuerpo a cuerpo, mordisco +34 cuerpo a cuerpo; o esputo del caos +31 ataque de toque a distancia	2 garras +43 cuerpo a cuerpo, 4 lenguas +42 cuerpo a cuerpo; o esputo del caos +33 ataque de toque a distancia
Daño:	garra 5d6+13, mordisco 2d6+10 mas mordisco del caos; esputo del caos 8d4	garra 5d8+16, lengua 10d4/19-20 mas toque del caos; esputo del caos 20d4
Frente/Alcance:	5' × 5'/ 10'	10' × 10'/ 15'
Ataques especiales:	esputo del caos, aptitudes sortílegas, convocar slaad, aturdir, rompe armas	esputo del caos, aptitudes sortílegas, convocar slaad, aturdir, rompe armas
Cualidades especiales:	curación rápida 15, RD 35/+5, resistencias, forma alterna	curación rápida 30, RD 45/+7, resistencias, forma alterna, visión en la oscuridad 320'
Tiros de salvación:	Fort +27, Ref +22, Vol +22	Fort +30, Ref +22, Vol +26
Características:	Fue 36, Des 26, Con 37, Int 26, Sab 27, Car 27	Fue 42, Des 22, Con 38, Int 29, Sab 30, Car 30
Habilidades:	Averiguar intenciones +35, Avistar +35, Buscar +35, Diplomacia +12, Equilibrio +39, Escapismo +35, Esconderse +31, Escuchar +35, Moverse sigilosamente +35, Piruetas +39 Saber (arcano) +35, Saber (local) +23, Saber (planos) +35, Saber (religión) +26, Saltar +44, Trepar +40	Averiguar intenciones +42, Avistar +42, Buscar +41, Diplomacia +18, Equilibrio +42, Escapismo +38, Esconderse +30, Escudriñar +22, Escuchar +42, Engañar +42, Intimidar +14, Moverse sigilosamente +38, Piruetas +42 Saber (arcano) +41, Saber (local) +41, Saber (planos) +41, Saber (religión) +41, Saltar +52
Dotes:	Ataque múltiple, Ataque poderoso, Esquivar, Iniciativa mejorada, Romper arma	Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (lengua), Hendedura, Iniciativa mejorada, Romper arma, Soltura con un arma (lengua)
Dotes épicas:	Dureza épica, Velocidad cegadora	Iniciativa superior
Clima/Terreno:	cualquiera y bajo tierra	cualquiera y bajo tierra
Organización:	solitario o pareja	solitario o pareja
Valor de desafío:	21	25
Tesoro:	doble estándar	doble estándar
Alineamiento:	siempre caótico neutral	normalmente caótico neutral (a veces caótico maligno)
Avance:	25-29 DG (Grande); 30-44 DG (Enorme)	30-45 DG (Enorme); 56-70 DG (Gargantuesco)

ción sin error, ver lo invisible, volar; 1/ día – *implosión, peripecia, ruina* (ver Capítulo 2). Nivel de lanzador 21.º, salvación CD 18 + nivel del conjuro.

Forma alterna (Sb): un slaad blanco puede cambiar entre su forma natural y cualquier forma humanoide a voluntad, como una acción estándar.

Un slaad blanco puede permanecer en forma humanoide indefinidamente. La capacidad es por lo demás igual que el conjuro *alterar el propio aspecto* lanzado a 21.er nivel.

***Convocar slaad* (St):** tres veces al día, un slaad blanco puede intentar convocar 2-4 slaad grises (01-20 falla, 21-100 tiene éxito), o 1-2 slaad de la muerte (01-60 falla, 61-100 tiene éxito).

Telepatía (Sb): los slaad blancos se pueden comunicar telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' que conozca un lenguaje.

SLAAD NEGRO

Un slaad blanco que sobrevive más un siglo, se retira en soledad durante un año al menos. Regresa como una forma de slaad más fuerte y más grande, el slaad negro. El poder de un slaad negro eclipsa el de algunas abominaciones y a algunas de las sierpes más ancianas. Un slaad negro es una mancha de oscuridad, una sombra del vacío en forma de sapo desde la que sólo brillan sus ojos como dos malignas estrellas.

Combate

Un slaad negro lucha en *oscuridad profunda* por que puede ver en esas condiciones y la mayoría de las criaturas no. El slaad negro tiene una lengua prensil de 15' de longitud que se separa en partes iguales, permitiéndole realizar cuatro ataques de toque cuerpo a cuerpo por asalto. Siempre utiliza su aptitud de *ver lo invisible* para ver a través de la utilización por parte de un oponente de invisibilidad, *contorno borroso y desplazamiento*, o usos similares.

Aturdir (Ex): un slaad negro puede realizar un ataque como si tuviese la dote Puñetazo aturdidor (ver el Capítulo 5 del *Manual del Jugador*) nueve veces al día. El tiro de salvación de Fortaleza es CD 34. el slaad negro puede aturdir tanto con sus lenguas como con sus garras.

Toque del caos (Ex): con un ataque con éxito de sus lenguas, el slaad negro ocasiona 10d4 puntos de daño caótico adicionales. A menos que el caos que infecta la herida sea neutralizado de alguna manera, ocasiona otros 5d4 puntos de daño caótico adicional cada asalto subsiguiente durante 11 asaltos.

Esputo del caos (Ex): un slaad negro puede escupir una bola de caos a cualquier objetivo que pueda ver a menos de 120' como un ataque de toque a distancia. El caos ocasiona 20d4 puntos de daño caótico (no hay daño por salpicadura). A menos que el caos que infecta la herida sea neutralizado de alguna manera, la bola de caos ocasiona otros 10d4 puntos de daño caótico adicional cada asalto subsiguiente durante 11 asaltos.

Rompearmas (Ex): cuando un slaad negro utiliza su dote de Romper arma, tira el daño dos veces y escoge la mayor de las dos tiradas como la tirada para romper el arma.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *animar objeto, bola de fuego, campanas fúnebres, capa del caos, círculo de muerte, círculo mágico contra la ley, dedo de la muerte, desplazamiento de plano, disipar la ley, disipación mayor, estallar, identificar, invisibilidad mejorada, martillo del caos, miedo, palabra del caos, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, protección contra la ley, rayo relampagueante, oscuridad profunda, teleportación sin error, ver lo invisible, volar*; 1/ día – *conjuro gusano, implosión, peripecia, ruina* (ver Capítulo 2). Nivel de lanzador 25.°, salvación CD 20 + nivel del conjuro.

Forma alterna (Sb): un slaad negro puede cambiar entre su forma natural y cualquier forma humanoide a voluntad, como una acción estándar.

Un slaad blanco puede permanecer en forma humanoide indefinidamente. La capacidad es por lo demás igual que el conjuro *alterar el propio aspecto* lanzado a 21.er nivel.

***Convocar slaad* (St):** tres veces al día, un slaad blanco puede intentar convocar 2-4 slaad de la muerte (01-20 falla, 21-100 tiene éxito), o 1-2 slaad blancos (01-60 falla, 61-100 tiene éxito).

Telepatía (Sb): los slaad negro se pueden comunicar telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' que conozca un lenguaje.



SOMBRA DEL VACÍO

Muerto viviente Grande (incorpóreo, frío)
Dados de Golpe: 35d12 (227 pg)
Iniciativa: +17 (Des +9, Iniciativa superior +8)
Velocidad: 30', volar 60' (bueno)
CA: 48 (Des +9, desvío +10, tamaño –1, introspectivo +20)
Ataques: toque incorpóreo +25 cuerpo a cuerpo
Daño: toque incorpóreo 2d6 más fuego marchitante
Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: fuego marchitante, crear engendro, aptitudes sortílegos
Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, rasgos de incorpóreo, resistencia a expulsión +6, subtipo de frío, aura de frío, RC 36, RD 20/+6
Tiros de salvación: Fort +13, Ref +20, Vol +26
Características: Fue -, Des 29, Con -, Int 21, Sab 25, Car 31
Habilidades: Averiguar intención +15, Avistar +47, Buscar +17, Diplomacia +12, Escuchar +36, Esconderse +25, Intimidar +24, Intuir la dirección +17
Dotes: Alerta, Ataque elástico, Ataque de torbellino, Esquivar, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate
Dotes épicas: Acosador de sortílegos, Iniciativa superior, Reflejos de combate mejorados, Velocidad cegadora

---

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario o banda (2-5)
Valor de desafío: 26
Tesoro: no
Alineamiento: siempre legal maligno
Avance: 36-42 DG (Grande); 43-70 DG (Enorme)

Una sombra del vacío es una manifestación de fría malevolencia, el espíritu de un condenado en la otra vida a una eternidad de gélida conflagración.

Una sombra del vacío aparece como un humanoide incorpóreo de 10' de altura hecho de fuego marchitante, llamas negras que crepitan con un energía fría. El único rasgo discernible de una sombra del vacío son sus dos ojos azules perforantes. Las sombras del vacío generalmente se encuentran lejos del plano Material, algunas veces acompañadas de uno o dos tumularios invernales.

Las criaturas conocidas como tumularios invernales fueron creadas originariamente por sombras del vacío, aunque algunos tumularios invernales han sido también creados por poderosos demiliches. Cuando una sombra del vacío descubre un tumulario invernal creado artificialmente, la sombra intenta exterminarlo.

Combate

Las sombras del vacío prefieren acercarse a sus oponentes debido a su fuego marchitante mortal.

Fuego marchitante (Sb): las criaturas vivientes que reciben daño del toque incorpóreo de una sombra del vacío se incendian con el fuego marchitante; una cascada de llamas frías y negras cubre sus cuerpos, y deben tener éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD 37) o perder permanentemente 6 puntos de Constitución. El oponente debe continuar realizando tiros de salvación cada asalto durante los próximos 6 asaltos (7 asaltos en total) para evitar que sena consumidos permanentemente otros 6 puntos de Constitución. La criatura cura 30 puntos de daño cuando drena 6 puntos de Constitución, ganando cualquier exceso como puntos de vida temporales. Si el oponente es exterminado con el fuego marchitante, sólo quedan fragmentos congelados de la víctima, hasta que se vuelve a formar como un tumulario invernal.

Crear engendro (Sb): cualquier humanoide exterminado por una sombra del vacío se convierte en un tumulario invernal en 1d4 asaltos. Los tumularios invernales están a las órdenes de la sombra del vacío que les ha creado y permanecen esclavizados hasta su muerte. No poseen ninguna de las capacidades que tenían en vida, aunque tienen un conocimiento general de la criatura exterminada. Este conocimiento es usado para fines malignos, si es posible.



Aptitudes sortílegas: 3/ día – *oscuridad profunda, esfera congelante de Otiluke*. Nivel de lanzador 24.°; salvación CD 20 + nivel de conjuro.

Rasgos de incorpóreo: sólo puede ser dañada por otras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 o mejores, o magia, con un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corpórea. Puede atravesar objetos sólidos a voluntad, y su propio ataque puede atravesar las armaduras. Siempre se mueve sigilosamente.

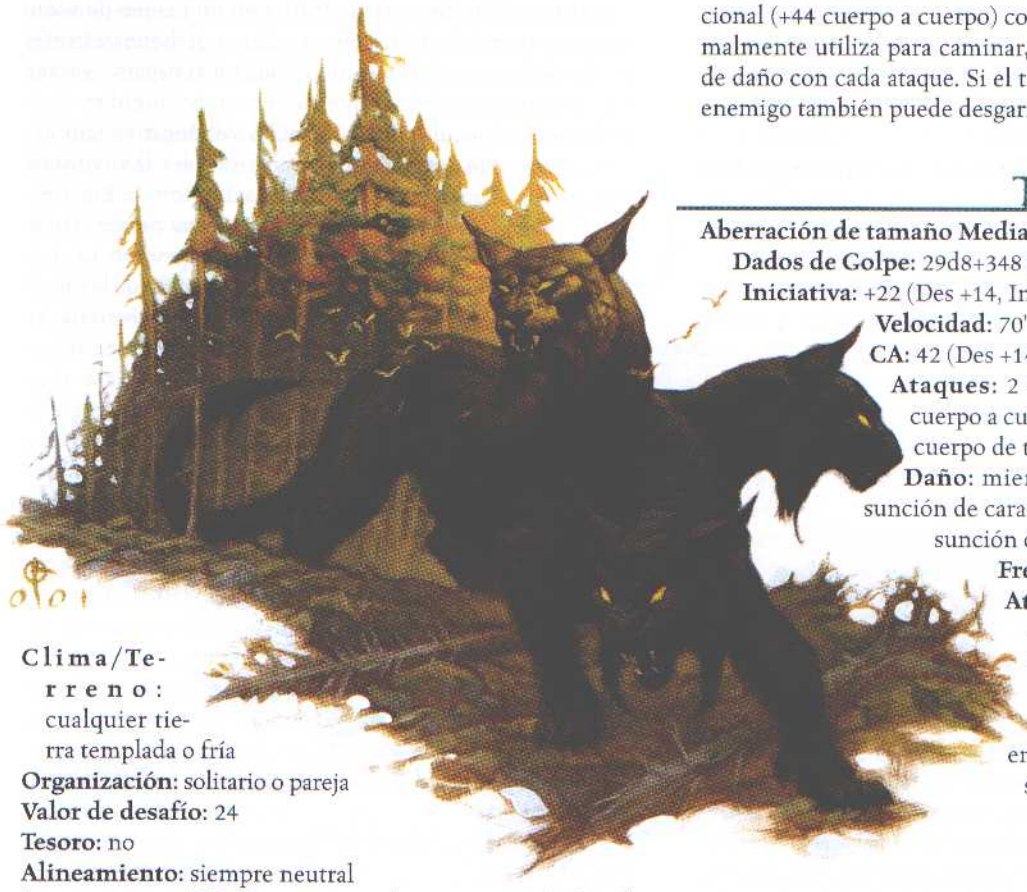
Rasgos de muerto viviente: inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos necrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado, sólo puede ser resucitado si la criatura es voluntaria. Visión en la oscuridad 60'.

Subtipo de frío: inmune al daño por frío; recibe doble daño por fuego a menos que sea permitido un tiro de salvación para mitad de daño, en cuyo caso recibe la mitad de daño si tiene éxito y doble daño si falla.

Aura de frío (Sb): un aura de frío se propaga en un radio de 10' alrededor de la sombra del vacío. Todas las criaturas del subtipo de frío (incluida la sombra del vacío) se considera que tienen resistencia a expulsión +6 (si es un muerto viviente) y curación rápida 10. Las criaturas sujetas a daño por frío reciben 2d10 puntos de daño cada asalto que permanecen dentro del aura de frío.

TAYELLAH

Bestia mágica Gargantuesca
Dados de Golpe: 34d10+408 (595 pg)
Iniciativa: +27 (Des +19, Iniciativa superior +8)
Velocidad: 100'
CA: 44 (Des +19, tamaño –4, natural +4, introspectiva +15)
Ataques: 2 garras +44 cuerpo a cuerpo, 3 mordiscos +39 cuerpo a cuerpo, aguijón +37 cuerpo a cuerpo
Daño: garras 2d8+11, mordisco 2d6+5, aguijón 3d6+5 más veneno
Frente/Alcance: 20" × 40' /10'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 4d6+15
Cualidades especiales: RC 34, RD 15/+6
Tiros de salvación: Fort +31, Ref +38, Vol +22
Características: Fue 32, Des 48, Con 34, Int 14, Sab 32, Car 19
Habilidades: Avistar +22, Escuchar +22, Esconderse +19, Moverse sigilosamente +31
Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con un arma (garra), Sutileza con un arma (aguijón)
Dotes épicas: Iniciativa superior, Soltura épica con un arma (mordisco), Soltura épica con un arma (garra)



Clima/Terreno: cualquier tierra templada o fría
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 24
Tesoro: no
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 35-68 DG (Gargantuesco); 69-102 DG (Colosal)

Los tayellah son cazadores solitarios de origen sobrenatural. Un tayellah es una enorme criatura felina. Son como linces negros de tres cabezas de tamaño Gargantuesco, que se alzan sobre unos 30' hasta los hombros. Sus ojos sin pupilas poseen un resplandor amarillento. Tienen una cola similar a un tentáculo que acaba en un cruel aguijón. Son taimados en extremo, usando su agilidad para acechar y abalanzarse sobre su presa. Los tayellah cazan en las zonas más salvajes de la naturaleza, incluso en lugares más allá del plano Material. Algunas de sus presas favoritas incluyen águilas gigantes y lagartos gigantes.

COMBATE

Los tayellah prefieren acechar a su presa, utilizando su habilidad para esconderse y saltando para tomar ventaja. Cuando se enfrenta a una criatura que supone una amenaza, el tayellah prefiere mantener a su enemigo a raya utilizando su agilidad y su cola con el aguijón.

Veneno (Ex): aguijón, salvación Fort (CD 39); daño principal y secundario 2d10 Con temporal.

Abalanzarse (Ex): si el tayellah salta sobre un enemigo durante el primer asalto de combate, puede realizar un ataque completo incluso si ya ha realizado una acción de movimiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el tayellah debe impactar con dos de sus garras. Si consigue una presa, puede desgarrar.

Desgarramiento (Ex): un tayellah que consigue una presa puede realizar hasta dos ataques de desgarramiento adicional (+44 cuerpo a cuerpo) con sus patas traseras que normalmente utiliza para caminar, ocasionando 4d6+5 puntos de daño con cada ataque. Si el tayellah se abalanza sobre un enemigo también puede desgarrarle.

THORCIÁSIDO

Aberración de tamaño Mediano
Dados de Golpe: 29d8+348 (478 pg)
Iniciativa: +22 (Des +14, Iniciativa superior +8)
Velocidad: 70'
CA: 42 (Des +14, natural +18)
Ataques: 2 miembros delanteros +44 cuerpo a cuerpo, 2 antenas +39 cuerpo a cuerpo de toque
Daño: miembro delantero 0 más consunción de característica, antena 0 más consunción de energía
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: consunción de característica, consunción de energía, capullo
Cualidades especiales: RC 34, RD 20/+6, visión en la oscuridad 240', olfato, resistencia al fuego 30
Tiros de salvación: Fort +21, Ref +25, Vol +25
Características: Fue 22, Des 38, Con 34, Int 25, Sab 29, Car 31
Habilidades: Avistar +41, Concentración +32, Diplomacia +12, Engañar +30, Escuchar +27, Esconderse +24, Intimidar +12, Moverse sigilosamente +24
Dotes: Alerta, Ataque elástico, Desarmar mejorado, Esquivar, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (miembro delantero), Sutileza con un arma (antena), Sutileza con un arma (miembro delantero)
Dotes épicas: Iniciativa superior, Velocidad cegadora

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario, pareja o infestación (4-7)
Valor de desafío: 22
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente neutral
Avance: 30-36 DG (Mediano); 37-42 DG (Grande)

Los thorciásidos son los parásitos definitivos, alimentándose de la fuerza vital de todas las demás criaturas.

Los thorciásidos son criaturas insectoides. Igual que una cucaracha delgada (y monstruosamente grande), el thorciásido es rápido, posee múltiples miembros, y tiene el color de la madera quemada. Se desplaza sobre sus cuatro patas traseras, usando sus dos miembros delanteros de aspecto demoníaco y sus dos antenas que se retuercen sin cesar para realizar ataques drenadores de vida.

Los thorciásidos se pueden encontrar en cualquier lugar, pero normalmente prefieren las partes más oscuras y sombrías de la zona que infestan. Los thorciásidos algunas veces envuelven

a sus presas en capullos para futuras necesidades, escondiéndolos en grandes nidos muy bien ocultos, repletos de cámaras, que suelen construir en los sótanos de edificios, en las caras de los acantilados, alcantarillas, grandes embarcaciones marinas o planarias, o incluso otras zonas aún más sorprendentes.

Los thorciásidos hablan común, élfico, enano y gigante.

COMBATE

Los thorciásidos son increíblemente rápidos y ágiles, y toman ventaja de esto en combate. Si uno coge a un enemigo desprevenido, su primera acción es intentar utilizar su aptitud de tejer capullos pata atar a la presa en el sitio. Si se enfrenta a varios enemigos, podría atar a un enemigo en el sitio para poder concentrarse en sus ataques de toque drenadores de características y energía con los otros adversarios, para luego volver sobre el primer adversario y terminar de tejer el capullo. Durante un combate normal, el thorciásido siempre utiliza por completo su dote de Ataque elástico para mantener a sus enemigos alrededor, especialmente si puede hacer que un enemigo se mueva a una zona donde tiene preparada una trampa (lo que es posible, si la pelea tiene lugar en el nido del thorciásido).



Capullo (Ex): un thorciásido puede eyectar un chorro pegajoso nocivo que se endurece al contacto, pegando al sujeto al sitio e impidiendo su movimiento y realizar acciones. Utilizado como una acción estándar, el thorciásido realiza un ataque de toque a distancia contra un enemigo que pueda ver a menos de 60'. Si tiene éxito en el ataque, el sujeto realiza una prueba de agarrar contra el capullo. Esto se realiza como si el thorciásido mismo fuese el que realiza la presa con un bonificador de competencia +10, para un modificador total de +37. Si el sujeto falla la prueba, el pegamento se endurece en un capullo parcialmente formado, y la víctima se considera que está atrapada (aunque el thorciásido es libre de hacer lo que desee). El sujeto puede intentar romper la presa del capullo (o utilizar Escapismo) cada asalto, realizando una prueba enfrentada contra el capullo (modificador del capullo a la prueba +37).

Un thorciásido puede reforzar un capullo parcialmente formado utilizando una acción estándar para segregar más sustancia pegajosa. Cada acción gastada de esta manera añade un +5 adicional al modificador del capullo para las pruebas de apresar. Visualmente, la víctima es cubierta cada vez más por la sustancia, hasta que es cubierta totalmente en un capullo. Incluso las víctimas cubiertas pueden respirar, y asi el thorciásido puede drenarles la fuerza vital a su placer.

Consunción de característica (Sb): con un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito con sus miembros delanteros, el thorciásido drena permanentemente 1d4+1 puntos de Fuerza, 1d4+1 puntos de Destreza y 1 punto de Constitución de la víctima. El thorciásido recupera 20 puntos de golpe con cada consunción de característica realizado con éxito.

Consunción de energía (Sb): con un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito con sus antenas, el thorciásido otorga a la víctima un nivel negativo. Cada nivel negativo otorgado a la víctima concede al thorciásidos un bonificador +1 a la Constitución que dura 24 horas. El nivel negativo también perdura 24 horas, al termino de las cuales, la víctima debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 34) para evitar perder el nivel definitivamente. La combinación de la capacidad de drenar característica y drenar energía, le proporciona al thorciásidos todos los "nutrientes" que necesita para sobrevivir.

TITÁN, VENERABLE

Ajeno Colosal
Dados de Golpe: 70d8+700 (1.015 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 150'
CA: 58 (tamaño –8, natural +32, introspectiva +24)
Ataques: *martillo de guerra +5 Colosal* +87/+82/+77/+72 cuerpo a cuerpo; o *jabalina +5 Colosal* +70/+65/+60/+55 a distancia
Daño: *martillo de guerra +5 Colosal* 4d8+30/19-20 (+2d6 con in impacto crítico); o *jabalina +5 Colosal* 2d10+22/19-20
Frente/Alcance: 40' × 40'/25'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, conjuros
Cualidades especiales: RC 40, RD 45/+7
Tiros de salvación: Fort +47, Ref +37, Vol +50
Características: Fue 45, Des 10, Con 31, Int 33, Sab 37, Car 26
Habilidades: Arte (diez cualesquiera) +44, Averiguar intenciones +46, Avistar +46 Concentración +43, Conocimiento de conjuros +44, Descifrar escritura +44, Diplomacia +45, Escuchar +46, Hablar idioma (diez cualquiera), Reunir información +41, Saber (arcano, religión, y otros veinte adicionales) +44
Dotes : Ataque poderoso, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Crítico mejorado (martillo de guerra), Crítico mejorado (jabalina), Gran hendedura, Hendedura, Lucha a ciegas, Pericia, Romper arma, Soltura con un arma (martillo de guerra), Soltura con un arma (jabalina)
Dotes épicas: Crítico arrollador (martillo de guerra), Crítico devastador (martillo de guerra), Lanzamiento épico de conjuros, Políglota, Soltura épica con un arma (martillo de guerra), Soltura épica con un arma (jabalina)

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 30

Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 71-140 DG (Colosal)

Los titanes venerables son los progenitores, los ancestros primitivos de los titanes, imponentes y pesados seres que se han sumido profundamente en la contemplación de los trabajos del universo a exclusión de casi todo lo demás.

Eones más viejos que sus contrapartidas menores, los titanes venerables se alzan 75' de alto o más, pesando cerca de las 400.000 lbs. Cada uno posee una apariencia única, aunque no necesariamente humana por completo. A causa de su naturaleza cerebral, los titanes venerables son extremadamente reservados, residiendo en los lugares más alejados del multiverso; lugares desolados, inhóspitos para la mayoría de los demás, donde pueden estar sin ser molestados. Cada uno de ellos ha ido adquiriendo características del entorno en el que vive, permitiendo a su cuerpo alterarse con el tiempo hasta que se convierte en parte de ese lugar. A causa de esto, los titanes venerables tienden a adaptar sus capacidades al entorno en el que viven, aunque no son considerados un subtipo asociado con ese entorno.

Escondidos en sus guaridas elementales, los titanes venerables pasan la mayoría de su tiempo totalmente sumidos en las profundidades de sus propias mentes o peinando mágicamente los planos en busca de conocimiento oculto. Los titanes venerables a menudo son vistos como si fuesen menos inteligentes o cognitivos que sus parientes más vitales, pero la verdad es que, los titanes venerables simplemente se han movido un paso más allá de los deleites de la existencia física y se regocijan casi exclusivamente en los placeres de la mente. Puede que estén menos conscientes de su entorno inmediato, pero lo perciben lo suficientemente bien, porque consideran el multiverso como su biblioteca, un lugar para reunir el conocimiento por el propio bien del conocimiento.

Aunque no se muestran reservados con su conocimiento, un titán venerable rara vez acepta que le molesten durante sus meditaciones. De hecho, es difícil conseguir su atención de uno de esos seres, tan absortos como están en sus pensamientos. Incluso cuando ha salido de su ensueño, un titán venerable es lento en reaccionar, tanto porque es reacio a abandonar sus pensamientos a la mitad, como porque está analizando cuidadosamente estos nuevos datos. Una vez sulfurado, es un enemigo formidable, percibiendo su entorno con agudeza y disfrutando de casi una comprensión precognitiva de las tácticas de batalla, y se lanza a eliminar las distracciones rápida y eficientemente.

Los titanes venerables han dedicado tanto tiempo a buscar el conocimiento que pueden hablar y leer cualquier idioma (así es el poder de la dote Políglota que poseen), aunque es probable que pueda ignorar esas interrupciones mundanas como son las simples palabras, por sus pesadas reflexiones.

Cada pocos milenios, un titán venerable se anima a buscar a otro de los suyos por compañerismo, practicar con las armas o alguna otra actividad agradable. Este contacto siempre tiene lugar en algún desolado y monótono plano donde las distracciones son mínimas.

COMBATE

Los titanes venerables no han olvidado completamente su conexión con sus contrapartidas menores, y por ello luchan con imponentes martillos de guerra o jabalinas, al igual que hacen los titanes. En combate, las tácticas de un titán venerable dependen mucho del entorno. En espacios abiertos, el titán utiliza su aptitud sortílega de *volar* para elevarse en el aire y arrojar jabalinas y otros efectos sortílegos a sus oponentes. En lugares cerrados (hablando relativamente), arrojará una lluvia de golpes con su martillo de guerra sobre su enemigo.

Un titán venerable tiende a utilizar sus aptitudes sortílegas de formas que reflejen su entorno predilecto. Así, un titán venerable que ha decidido habitar profundamente bajo la superficie del océano, ha utilizado *alterar el propio aspecto* para transformarse en un ser que respira bajo el agua, mientras que otro cuyo refugio se encuentra en el corazón de un volcán, utiliza *protección contra los elementos* para resistir el gran calor. Asimismo, unos preferirán *nube brumosa* y otros preferirán *flamear*.

En cualquier circunstancia, un titán venerable entra en combate con el solo propósito de erradicar rápida y eficientemente molestias, eliminando distracciones persistentes de sus estudios. Si un titán venerable mata a su enemigo o simplemente se deshace de él no importa, siempre y cuando el resultado de la lucha sea un retorno a la paz y tranquilidad.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *ablandar tierra y piedra, alterar el propio aspecto, analizar esencia, comunión con la naturaleza, convocar monstruo VI, curar heridas críticas, flamear, hablar con las plantas, hablar con los animales, leer magia, libertad de movimiento, mirada penetrante, muro de viento nube brumosa, protección contra los elementos, quitar maldición, recado, santuario, teleportación sin error, volar*; 3/ día - *caparazón antivida, contactar con otro plano, desplazamiento de plano disipación mayor, escudriñamiento mayor, proyección astral, purgar invisibilidad*. Nivel de lanzador 29.º; salvación CD 18 + nivel de conjuro.

Conjuros: un titán venerable puede utilizar conjuros arcanos como un mago de nivel 29.º o conjuros divinos como un clérigo de nivel 29.º, de la lista de clérigo y de los dominios de Conocimiento y Magia. También conoce al menos tres conjuros épicos y los medios para desarrollarlos, aunque puede que no lo haya hecho él mismo.

TREANT VENERABLE

Planta Colosal
Dados de Golpe: 50d8+800 (1.025 pg)
Iniciativa: +3 (Des –1, iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 60'
CA: 41 (Des –1, tamaño -8, natural +40)
Ataques: 2 golpetazos +49 cuerpo a cuerpo
Daño: golpetazo 10d6+19/19-20
Frente/Alcance: 40' × 40'/25'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, animar árboles, pisotear triple daño contra objetos
Cualidades especiales: RC 29, RD 20/+6, rasgos de planta, mitad de daño
Tiros de salvación: Fort +45, Ref +17, Vol +33
Características: Fue 48, Des 8, Con 42, Int 19, Sab 33, Car 35
Habilidades: Averiguar intenciones +18, Avistar +23, Diplomacia +14, Esconderse –12*, Escuchar +43, Intimidar +32, Saber (cualquiera) +14, Supervivencia +22

Dotes : Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro
Dotes épicas: Voluntad épica

Clima/Terreno: cualquier bosque
Organización: solitario o con una arboleda de treant
Valor de desafío: 25
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre neutral bueno
Avance: 51-150 DG (Colosal)

Los treant venerables son una variedad enorme de árboles vivientes, criaturas inteligentes parecidas a los más grandes árboles conocidos, como la secoya gigante.

Pacíficos por naturaleza, los treant venerables combinan los rasgos de los árboles y de los humanos. Como sus contrapartidas menores, los treant venerables odian el mal y la utilización desenfrenada del fuego, considerándose como guardianes de los árboles y de los treant. Son imponentes y pesados, lentos para actuar pero siempre que actúan, lo hacen deliberadamente y con un propósito.

Al igual que los treant, los treant venerables hablan el lenguaje de los treant, además de común y silvano.

COMBATE

Los treant rara vez se enzarzan en un combate, prefiriendo contemplar el peligro desde su gran altura y convocando a otras criaturas para que le ayuden.

***Animar árboles* (St):** un treant venerable puede animar árboles a menos de 500' a voluntad, controlando hasta seis árboles a la vez. Un árbol normal tarda un asalto completo en desarraigarse. Después de eso, se mueve y lucha como un treant en todos los aspectos físicos. Los árboles animados pierden la capacidad de moverse si el treant venerable es incapacitado o se mueve fuera del alcance.

Pisotear (Ex): un treant venerable puede pisotear a criaturas de tamaño Gargantuesco o menor, ocasionando 8d20+40 puntos de daño. Los oponentes que no realicen ataques de oportunidad contra el treant pueden realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 54) para recibir la mitad de daño.

Daño triple contra objetos (Ex): un treant que realiza un ataque completo contra un objeto o estructura, ocasiona daño triple.

Rasgos de planta: inmune a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento y polimorfismo; no está sujeta a impactos críticos o efectos mentales.

Mitad de daño (Ex): cuando un treant venerable reciba puntos de daño, sólo recibe la mitad del daño indicado; su forma de madera simplemente no siente el daño como lo haría la carne.

Habilidades y dotes: los treant venerables reciben habilidades y dotes como si fuesen fatas. *Tienen un bonificador racial +24 a las pruebas de esconderse que realicen en zonas boscosas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *controlar las plantas, hablar con las plantas, mensajero animal, piedra parlante*; 3/ día –*círculo curativo* (sólo para plantas), *crecimiento vegetal, explosión solar, muro de espinas*; 1/ día – *desbrozar*. Nivel de lanzador 23.; salvación CD 22 + nivel de conjuro.

TROLL PSEUDONATURAL

Ajeno Grande
Dados de Golpe: 6d8+66 (114 pg)
Iniciativa: +7 (Des)
Velocidad: 60'
CA: 51 (Des +7, natural +35, tamaño -1)
Ataques: 5 tentáculos rasgantes +35 cuerpo a cuerpo
Daño: tentáculo rasgante 2d8+17
Frente/Alcance: 5' × 5' /10'
Ataques especiales: introspección constante, agarrón mejorado, rasgadura 4d8+25, constricción putrefacta
Cualidades especiales: resistencia al ácido y electricidad 20, regeneración 5, olfato, aptitudes sortílegas, visión en la oscuridad 90', RC 30, RD 25/+6
Tiros de salvación: Fort +16, Ref +9, Vol +8
Características: Fue 45, Des 24, Con 33, Int 6, Sab 19, Car 6
Habilidades: Avistar +10, Escuchar +10
Dotes: Alerta, Voluntad de hierro

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario o banda (2-4)
Valor de desafío: 21
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: por clase de personaje

Los trolls pseudonaturales (llamados pseudonatrolls, o sólo pseudotrolls) son criaturas que descienden de los trolls y protoplasma alienígena, originarios de un reino muy lejano mucho más allá del multiverso conocido.

Un pseudotroll parece vagamente humanoide en su forma, con unos 9' de altura y un peso de 500 lbs. Su piel de un color verde musgo es elástica y moteada de verde y gris. En lugar de brazos posee cinco tentáculos, con ventosas, espinas y ojos, y salpicadas de pequeñas bocas con colmillos. Una masa que se retuerce, similar a cabellos, se encuentra situada donde debería estar una cabeza en una criatura normal. Las piernas acaban en pies con tres grandes dedos.

Los pseudotrolls hablan gigante (utilizando todas las bocas de sus tentáculos simultáneamente).

COMBATE

Los pseudotrolls no tienen miedo a la muerte. Se lanzan al combate sin pensárselo, agitando salvajemente sus tentáculos contra el oponente más cercano. Incluso cuando se enfrentan al fuego, intentan rodear las llamas y atacar.

Introspección constante (Sb): un pseudotroll realiza todos sus ataques (incluyendo las presas) con un bonificador de introspección +15 (calculado en las estadísticas anteriores). La criatura no es afectada por las posibilidades de fallo contra un objetivo oculto.

Agarrón mejorado (Ex): si el pseudotroll golpea a un oponente más pequeño que él con un tentáculo, realiza el daño normal e intenta comenzar una presa como una acción libre sin provocar ataque de oportunidad.

Rasgadura (Ex): si el pseudotroll impacta con dos o más tentáculos rasgantes, se agarra al cuerpo del oponente y desgarra la carne. Este ataque causa automáticamente 4d8+25 pun-

tos de daño, y puede ser utilizado también con su aptitud de agarrón mejorado.

Constricción putrefacta (Ex): una vez que un troll pseudonatural ha sujetado a un oponente, cada prueba de agarrar con éxito que realice durante los asaltos siguientes, automáticamente drena 2d4 puntos de Constitución. Al mismo tiempo, el pseudotroll recupera 10 puntos de golpe perdidos.

Regeneración (Ex): el fuego y el ácido ocasionan daño normal a un pseudotroll. Si el pseudotroll pierde un tentáculo o una parte de su cuerpo, la porción perdida se regenera en 1 minuto. La criatura puede volver a pegar instantáneamente el miembro seccionado sujetándolo al muñón.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *contorno borroso, desacralizar, escudo, puerta dimensional.* Nivel lanzador 20.°; salvación CD 8 + nivel del conjuro.

Forma alterna (Sb): a voluntad, un pseudotroll puede asumir la forma grotesca de una masa tentacular (u otra forma espantosa determinada por el DM), pero todas sus capacidades permanecen inalterables sin importar su apariencia alienígena. Cambiar de forma es una acción estándar. Las criaturas reciben un penalizador de moral –1 en sus tiros de ataque contra un pseudotroll en su forma alterna.



CÓMO CREAR UNA CRIATURA PSEUDONATURAL

"Pseudonatural" es una plantilla que puede ser añadida a cualquier criatura corpórea (denominada a partir de ahora criatura base).

Las criaturas pseudonaturales viven entre las estrellas, más allá de los planos que conocemos, o abrigadas entre lejanos reinos de locura. Cuando son convocadas al plano Material a menudo toman la forma y emulan las capacidades de criaturas familiares, aunque esa criatura es más horripilante en apariencia que su contrapartida terrestre más normal. Alternativamente, una criatura pseudonatural puede aparecer de una forma más consistente con su origen: una combinación de su forma mundana y una masa de tentáculos que se agitan es lo más común.

El tipo de criatura cambia a ajeno. Utiliza todas las estadísticas y las capacidades especiales de la criatura excepto por lo que se dice aquí. (Nota: si utilizas tanto el *Tomo y sangre* como el *Manual de niveles épicos*, esta plantilla representa una versión más poderosa de la plantilla pseudonatural presentada allí. La clase de prestigio alienista presentada en el *Tomo y sangre*, no tiene poder sobre las criaturas pseudonaturales creadas utilizando el *Manual de niveles épicos*).

DG: una criatura pseudonatural siempre tiene el máximo número de puntos de golpe.

Velocidad: una criatura pseudonatural dobla su velocidad, para todos los tipos de movimiento.

CA: una criatura pseudonatural sustituye sus ataques de cuerpo a cuerpo por ataques con tentáculos rasgantes mientras se encuentra en su forma pseudonatural. Por ejemplo, una criatura que ataque con dos garras y un mordisco en su forma mundana tiene al menos tres ataques con tentáculos rasgantes (todos con el mejor bonificador de ataque de la criatura) en su forma pseudonatural. También obtiene ataques adicionales con tentáculos rasgantes (también con su mejor bonificador de ataque) según la tabla de abajo.

Daño: los tentáculos rasgantes de una criatura pseudonatural ocasiona un daño igual a 2d8+ modificador de Fue.

Ataques especiales: una criatura pseudonatural retiene todos los ataques especiales de la criatura base t gana también los siguientes.

Introspección constante (Sb): una criatura pseudonatural realiza todos sus ataques (incluyendo las presas) con un bonificador de introspección +15 (calculado en las estadísticas anteriores). La criatura no es afectada por las posibilidades de fallo que se aplican contra un objetivo oculto.

Agarrón mejorado (Ex): si la criatura pseudonatural golpea a un oponente más pequeño que él con un tentáculo, realiza el daño normal e intenta comenzar una presa como una acción libre sin provocar ataque de oportunidad.

Constricción putrefacta (Ex): una vez que una criatura pseudonatural ha sujetado a un oponente, cada prueba de agarrar con éxito que realice durante los asaltos siguientes, automáticamente drena 2d4 puntos de Constitución. Al mismo tiempo, la criatura recupera 10 puntos de golpe perdidos.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *contorno borroso, desacralizar, escudo, puerta dimensional.* Nivel lanzador 20.°.

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

- Resistencia a la electricidad y al ácido en una cantidad que varia según los DG (ver la tabla de abajo). Si la criatura ya posee esa resistencia, utiliza la que sea mejor.
- Reducción al daño en una cantidad que varia según los DG (ver la tabla abajo). Si la criatura ya posee reducción al daño, utiliza la que sea mejor.
- Resistencia a conjuros igual a los DG de la criatura × 5. Si la criatura ya posee resistencia a conjuros, utiliza la que sea mejor.
- Un ataque extra de tentáculo rasgante (la criatura puede utilizar cualquiera de sus otros muchos tentáculos para atacar sin penalización mientras se encuentra en forma pseudonatural) por cada 4 DG que tenga la criatura.

Dados de Golpe	Resistencia a la electricidad y al ácido	Reducción al daño	Ataques extra con tentáculos rasgantes
1-3	15	20/+5	1
4-7	20	25/+6	2
8-11	25	30/+7	3
12-15	30	35/+8	4
16-19	35	40/+9	5
21-24	40	45/+10	6
cada 4 DG más	+5	+5/+1	+1

Si la criatura ya posee uno o más de esos ataques, utiliza el mejor valor.

Forma alterna (Sb): a voluntad, una criatura pseudonatural puede asumir la forma grotesca de una masa tentacular (u otra forma espantosa determinada por el DM), pero todas sus capacidades permanecen inalterables sin importar su apariencia alienígena. Cambiar de forma es una acción estándar. Las criaturas reciben un penalizador de moral –1 en sus tiros de ataque contra una criatura pseudonatural en su forma alterna.

Tiros de salvación: iguales que la criatura base.

Características: incrementa las de la criatura base como sigue: Fue +22, Con +10, Des +10, Sab +10, Inteligencia al menos 3.

Habilidades: las mismas que la criatura base.

Dotes: las mismas que la criatura base.

Clima/Terreno: cualquier terreno y bajo tierra

Organización: igual que la criatura base

Valor de desafío: hasta 6 DG, como la criatura base +16; de 7 DG a 15 DG, como la criatura base +13; 16+ DG, como la criatura base +10

Tesoro: igual que la criatura base

Alineamiento: igual que la criatura base

Avance: igual que la criatura base

TUMULARIO DE LAVA

Muerto viviente de tamaño Mediano (Fuego)

Dados de Golpe: 32d12 (208 pg)

Iniciativa: +12 (Des +8, Iniciativa mejorada +4)

Velocidad: 60'

CA: 46 (Des +8, +28 natural)

Ataques: 2 garras +38 cuerpo a cuerpo, 1 cabezazo +32 cuerpo a cuerpo

Daño: garra 3d8+21/19-20 (+1d6 con impacto crítico) más fuego ardiente, cabezazo 2d6+10 más fuego ardiente

Frente/Alcance: 5' × 5'/5'

Ataques especiales: rasgadura, fuego ardiente, aptitudes sortílegas

Cualidades especiales: RD 20/+6, rasgos de muerto viviente, subtipo de fuego, RC 34, dureza abrasadora

Tiros de salvación: Fort +10, Ref +18, Vol +24

Características: Fue 52, Des 27, Con–, Int 10, Sab 22, Car 28

Habilidades: Avistar +38, Escuchar +36, Saber (muertos vivientes) +30

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra)

Dotes épicas: Crítico arrollador (garra), Soltura épica con un arma (garra), Velocidad cegadora

Clima/Terreno: cualquiera

Organización: solitario, pareja

Valor de desafío: 23

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno

Avance: 33-42 DG (Mediano); 43-55 DG (Enorme)



Los tumularios de lava son horrores mortales envueltos en lava fundida.

Los tumularios de lava parecen esqueletos humanoides cubiertos en una gruesa capa de roca fundida. El magma sirve al tumulario de lava como una "piel" ardiente y no impide su movimiento de manera alguna. Enormes fragmentos de obsidiana afilados como cuchillas surgen de cada uno de sus dedos, sirviéndoles como garras. Sólo el cráneo de un tumulario de lava está descubierto de magma; aquí, una aureola de fuego blanco arde como si fuese una corona.

Los tumularios de lava son creados de los restos de las víctimas muertas por formas de fuego.

Los tumularios de lava hablan común e infernal.

COMBATE

A los tumularios de lava les gusta utilizar sus garras y su cabezazo sobre sus enemigos, intentando prenderles con su fuego ardiente.

Rasgadura (Ex): si el tumulario de lava impacta con ambas garras sobre un oponente, se agarra a su cuerpo y rasga la carne. Este ataque realiza automáticamente 6d8+31 puntos de daño adicional.

Fuego ardiente (Sb): las criaturas vivas que reciban daño del ataque de un tumulario de lava se incendian con el fuego ardiente; unas llamas brillantes de un blanco ardiente, caen en cascada sobre su cuerpo, y deben realizar con éxito un tiro de salvación de Fortaleza (CD 35) o perder permanentemente 4 puntos de golpe. El oponente debe continuar realizando tiros de salvación cada asalto durante los próximos 6 asaltos (7 asaltos en total) para evitar perder permanentemente 4 puntos de golpe cada asalto. El tumulario de lava se cura la misma cantidad de puntos de golpe que drena a su víctima, ganado cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Si un oponente muere por el fuego ardiente, sólo quedan unas cenizas ennegrecidas de la pobre víctima.

Los puntos de golpe perdidos por el fuego ardiente nunca se curan de manera natural y no se pueden recuperar mediante la magia, se han ido para siempre.

Aptitudes sortílegas: a voluntad *–bola de fuego, flecha flamígera, inmunidad a conjuro (tormenta de aguanieve), muro de fuego, puerta dimensional.* Nivel de lanzador 22.°; salvación CD 19 + nivel del conjuro.

Rasgos de muerto viviente: inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos necrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado, sólo puede ser resucitado si la criatura quiere. Visión en la oscuridad 60'.

Aura de calor (Sb): un aura de calor se propaga en un radio de 10' alrededor del tumulario de lava. Todas las criaturas del subtipo de fuego (incluido el tumulario de lava) se considera que tienen resistencia a expulsión +6 (si es un muerto viviente) y curación rápida 10. Las criaturas sujetas a daño por fuego reciben 2d10 puntos de daño cada asalto que permanecen dentro del aura de calor.

Subtipo de fuego: inmunidad ala fuego, doble daño por frío excepto con un tiro de salvación con éxito.

Dureza abrasadora (Ex): la piel fundida del tumulario de lava, le otorga una reducción al daño de 10/–. La reducción al daño normal del tumulario de lava no se apila, pero se solapa con esta reducción al daño por dureza abrasadora. Sin embargo, incluso cuando su reducción al daño normal no se aplica, el 10/- si que se aplica.



TUMULARIO INVERNAL

Muerto viviente de tamaño Mediano (frío)

Dados de Golpe: 32d12 (208 pg)

Iniciativa: +12 (Des +8, Iniciativa mejorada +4)

Velocidad: 60'

CA: 46 (Des +8, +28 natural)

Ataques: 2 garras +40 cuerpo a cuerpo, 1 cabezazo +32 cuerpo a cuerpo

Daño: garra 3d8+21/19-20 (+1d6 con impacto crítico) más fuego marchitante, cabezazo 2d6+10 más fuego marchitante

Frente/Alcance: 5' × 5'/5'

Ataques especiales: rasgadura 6d8+31, fuego marchitante, aptitudes sortílegas

Cualidades especiales: RD 20/+6, rasgos de muerto viviente, subtipo de frío, RC 34, dureza gélida

Tiros de salvación: Fort +10, Ref +18, Vol +24

Características: Fue 52, Des 27, Con -, Int 10, Sab 22, Car 28

Habilidades: Avistar +38, Escuchar +36, Saber (muertos vivientes) +30

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra)

Dotes épicas: Crítico arrollador (garra), Soltura épica con un arma (garra), Velocidad cegadora

---

Clima/Terreno: cualquiera

Organización: solitario, pareja

Valor de desafío: 23

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 33-42 DG (Mediano); 43-55 DG (Enorme)

Los tumularios invernales son horrores mortales envueltos en hielo.

Los tumularios invernales aparecen como esqueletos humanoides cubiertos en una gruesa capa de hielo. El hielo sirve al tumulario de lava como una "piel" gélida y no impide su movimiento de manera alguna. Enormes fragmentos de hielo afilados como cuchillas surgen de cada uno de sus dedos, sirviéndoles como garras. Sólo el cráneo de un tumulario invernal está descubierto de hielo; aquí, una aureola de fuego negro arde como si fuese una corona.

Los tumularios invernales fueron creados por un legendario demiliche que buscó los límites del poder necromántico. Afortunadamente, los tumularios invernales son pocos y generalmente atrapados en olvidadas ciudadelas decadentes en el plano Astral o en el plano de Energía negativa. Los liches extremadamente poderosos, los vampiros y los demiliches a veces obtienen a un tumulario invernal como aliado temporal.

Los tumularios de lava hablan común e infernal.

COMBATE

A los tumularios invernales les gusta utilizar sus garras y su cabezazo sobre sus enemigos, intentando prenderles con su fuego marchitante.

Rasgadura (Ex): si el tumulario invernal impacta con ambas garras sobre un oponente, se agarra a su cuerpo y rasga la carne. Este ataque realiza automáticamente 6d8+31 puntos de daño adicional.

Fuego marchitante (Sb): las criaturas vivas que reciban daño del ataque de un tumulario invernal se incendian con el fuego marchitante; unas llamas brillantes negras como la noche, caen en cascada sobre su cuerpo, y deben realizar con éxito un tiro de salvación de Fortaleza (CD 35) o perder permanentemente 4 puntos de Constitución. El oponente debe continuar realizando tiros de salvación cada asalto durante los próximos 6 asaltos (7 asaltos en total) para evitar perder permanentemente 4 puntos de Constitución cada asalto. El tumulario invernal se cura 10 de puntos de golpe que drena a su víctima, ganado cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Si un oponente muere por el fuego marchitante, sólo quedan unos fragmentos congelados de la pobre víctima.

Aptitudes sortílegas: a voluntad *–cono de frío, controlar el tiempo, inmunidad a conjuro (bola de fuego), muro de hielo, puerta dimensional, tormenta de aguanieve* (un tumulario invernal es inmune a los efectos de una *tormenta de nieve*). Nivel de lanzador 23.°; salvación CD 19 + nivel del conjuro.

Rasgos de muerto viviente: inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos necrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado, sólo puede ser resucitado si la criatura quiere. Visión en la oscuridad 60'.

Aura de frío (Sb): un aura de frío se propaga en un radio de 10' alrededor del tumulario invernal. Todas las criaturas del subtipo de frío (incluido el tumulario invernal) se considera que tienen resistencia a expulsión +6 (si es un muerto viviente) y curación rápida 10. Las criaturas sujetas a daño por frío reciben 2d10 puntos de daño cada asalto que permanecen dentro del aura de frío.

Subtipo de frío: inmunidad al frío, doble daño por fuego a menos que se permita un tiro de salvación para recibir la mitad de daño, en cuyo caso la criatura recibe la mitad de daño con un éxito y el doble de daño si falla.

Dureza gélida (Ex): la piel gélida del tumulario invernal, le otorga una reducción al daño de 10/–. La reducción al daño normal del tumulario invernal no se apila, pero se solapa con esta reducción al daño por dureza gélida. Sin embargo, incluso cuando su reducción al daño normal no se aplica, el 10/– sí que se aplica.

UVUUDAUM

Ajeno Grande (Malvado)
Dados de Golpe: 38d8+646 (817 pg)
Iniciativa: +14 (Des)
Velocidad: 80', trepar 40'
CA: 52 (Des +14, tamaño –1, natural +29)
Ataques: pincho de la cabeza +51 cuerpo a cuerpo
Daño: pincho de la cabeza 10d6+21/19-20 más consunción de Sabiduría
Frente/Alcance: 5' × 5'/15'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aura de confusión, consunción de Sabiduría
Cualidades especiales: RC 39, RD 25/+6, visión ciega 500', resistencia 30 a la electricidad, curación rápida 20, regeneración 5
Tiros de salvación: Fort +40, Ref +37, Vol +41
Características: Fue 39, Des 38, Con 44, Int 42, Sab 38, Car 46
Habilidades: Alquimia +57, Averiguar intenciones +55, Avistar +55, Buscar +57, Concentración +58, Conocimiento de conjuros +57, Diplomacia +22, Equilibrio +18, Escapismo +55, Esconderse +51, Escuchar +55, Escudriñar +57, Intimidar +59, Moverse sigilosamente +55, Nadar +55, Piruetas +59, Saber (arcano, local, historia, religión planos, muertos vivientes) +57, Saltar +59, Trepar +32
Dotes : Crítico mejorado (pincho de la cabeza), Conjurar en combate, Reflejos rápidos
Dotes épicas: Conjuro clandestino (*detener el tiempo*), Magia persistente (acelerar), Magia persistente (desplazamiento), Magia persistente (*piel* pétrea), Reflejos épicos, Reflejos de combate mejorados

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario, pareja o locura (3-6)
Valor de desafío: 27
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente neutral maligno
Avance: por clase de personaje

Son los señores de un reino muy lejano del multiverso que algunas veces infectan nuestra realidad, dejando un reguero de locura tras de sí. Un uvuudaum es una manifestación de un reino distante, donde las reglas de las dimensiones propiamente dichas carecen de significado. Cuando un uvuudaum se manifiesta en los reinos comunes de la materia y el pensamiento, es algo terrible de contemplar.

Un uvuudaum es una criatura humanoide con dos brazos humanos normales que surgen de su torso donde deben, pero donde deberían estar las piernas tiene seis brazos en su lugar, dispuestos como si fuese un arácnido (aunque los pocos ropajes que lleva tapan un poco sus grotescas piernas). El horror verdadero es el apéndice similar a una cola que reemplaza lo que sería la cabeza en una criatura normal. Al final de ese apéndice hay un pincho tan duro como el hierro.

Los uvuudaum provienen del espacio más allá de los planos que se encuentran terriblemente alejados de la geometría planaria normal. Las entidades que habitan en ese alejado plano son incompletas, sin desarrollar, diferentes y ajenas. Fuera del tiempo, cosas inenarrables susurran espantosas verdades para aquellos que no teman escucharlas. Los uvuudaum forman parte de esta locura, la cual se deleitan en mostrar con su sola presencia, a las realidades más estructuradas.

Los uvuudaum pueden hablar telepáticamente a cualquier criatura a menos de 500' que posea un lenguaje.

COMBATE

Las criaturas en presencia de un uvuudaum pueden ser afectadas por su aura de confusión. Las criaturas que se agarran a su razón pueden ser acosadas por las aptitudes sortílegas del uvuudaum. Las criaturas que entren al cuerpo a cuerpo contra el uvuudaum, pueden ser objeto de ataques con el pincho de su cabeza, el cual ocasiona un daño considerable además de drenar Sabiduría. Un uvuudaum nunca olvida tener en cuenta *acelerar, desplazamiento y piel pétrea* si tiene tiempo de prepararlo.

Aura de confusión (Sb): esta aptitud funciona continuamente, como el conjuro de *confusión*, pero con un radio de 30'. Las víctimas potenciales pueden realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 47) para resistir la confusión. Aquellos afectados, pueden realizar un nuevo tiro de salvación cada 4 asaltos para quitarse el efecto. Una vez que ha resistido con éxito, un sujeto es inmune al aura de confusión del uvuudaum durante 24 horas.

Consunción de Sabiduría (Sb): este efecto reduce permanentemente la Sabiduría de un oponente vivo en 2d4 puntos cuando la criatura impacta con su pincho de la cabeza, o dos veces esas cantidad si es un impacto crítico (el impacto proyecta destellos de obscenas imágenes en la mente del sujeto, lo que causa la pérdida de Sabiduría). La criatura recupera 5 puntos de golpe perdidos (o 10 si es un impacto crítico) cuando drena Sabiduría, ganando cualquier exceso como puntos de golpe adicionales. Un oponente puede evitar la pérdida de Sabiduría con un tiro de salvación de Fortaleza (CD 47).

Aptitudes sortílegas: a voluntad —*acelerar, armadura de mago, confusión, desplazamiento, disipación mayor, escudo, impacto verdadero, invisibilidad, piel pétrea, polimorfarse, proyectil mágico, puerta dimensional, rayo relampagueante, telaraña; 3/ día —cono de frío, desintegrar, desplazamiento de plano, dominar persona, escudriñar, muro de fuerza, relámpago zigzagueante, rociada prismática, teleportar sin error; 1/ día —resurrección eventual, sujeto al cielo, tiempo duplicado* (ver Capítulo 2), *detener el tiempo*. Nivel de lanzador 27.°; salvación CD 28 + nivel del conjuro.

Regeneración (Ex): los uvuudaum reciben daño normal de armas sagradas, frío y fuego.



VERMIURGO

Aberración Grande
Dados de Golpe: 42d8+546 (735 pg)
Iniciativa: +11 (Des +7, Iniciativa mejorada +4)
Velocidad: 50', volar 90' (perfecto)
CA: 40 (Des +3, tamaño –1, natural +24)
Ataques: aguijón +43 cuerpo a cuerpo, 4 pinzas +41 cuerpo a cuerpo, mordisco +41 cuerpo a cuerpo
Daño: aguijón 1d6+12/19-20 más veneno, pinzas 2d8+6/19-20, mordisco 3d6+6 más veneno
Frente/Alcance: 5' × 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aura de fatalidad, aura de ocultación, presencia espantosa, veneno
Cualidades especiales: RC 34, RD 30/+5, visión en la oscuridad 60', curación rápida 10, inmune a todos los efectos enajenadores, visión en la penumbra, olfato
Tiros de salvación: Fort +27, Ref +21, Vol +38
Características: Fue 34, Des 25, Con 36, Int 18, Sab 40, Car 44
Habilidades: Avistar +33, Esconderse +19, Escuchar +37, Mov. sigilosamente +27, Saber (naturaleza) +24, Sanar +19, Saltar +32
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (pinzas), Crítico mejorado (aguijón), Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Esquivar, Reflejos de combate, Soltura con un arma (aguijón), Soltura con un arma (pinzas)
Dotes épicas: Velocidad cegadora

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 24
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente legal neutral
Avance: 43-52 DG (Grande); 53-70 DG (Enorme)

Si los escarabajos cornudos, los escorpiones y otros insectos mortales tienen dioses, estos son los vermiurgos. Un vermiurgo siempre está rodeado de un aura de multitud de insectos, evitando que se vea con facilidad a la criatura por completo. Debajo de este aura se encuentra un cuerpo de 10' de longitud semejante al de un escorpión, excepto por un tórax flexible extendido que alberga un juego de pinzas adicional. Alas de libélula adornan la espalda del vermiurgo, permitiendo a la criatura volar. Estas criaturas se contentan con vagar por terrenos baldíos, desiertos y estepas de hierba, en comunión con la desolación y con los pocos de sus pariente menores que puede encontrar. Algunas veces, por razones no del todo claras, un vermiurgo se mueve a zonas más pobladas y tierras fértiles, dejando pestilencia y muerte a su paso.

Los vermiurgos hablan térraro.

COMBATE

El aspecto más terrible del vermiurgo es su aura de fatalidad, la cual utiliza con un efecto letal.

Aura de fatalidad (Sb): un vermiurgo está permanentemente afectado por el conjuro *corona de sabandijas* (ver Capítulo 2) lanzado a nivel 24.º. Al igual que en el conjuro, el vermiurgo puede anular el aura de insectos a voluntad. El aura de fatalidad de un vermiurgo se repone constantemente a sí misma a un ritmo de 200 sabandijas por asalto (duración ilimitada). Cuando las sabandijas mueren , ya sea por que son exterminadas o por realizar daño a otra criatura, el aura no se colapsa permanentemente, incluso si todas las sabandijas son exterminadas o las 1.000 sabandijas realizan su daño en un asalto. Tan pronto como cualquier sabandija sea repuesta, participa con normalidad en el efecto de *corona de sabandijas*.

Aura de ocultación (Ex): el aura de fatalidad proporciona constantemente al vermiurgo con una cobertura de nueve décimas partes, por lo que todos los ataques dirigidos contra el vermiurgo tienen una posibilidad de fallar del 40%.



Presencia espantosa (Sb): esta aptitud surte efecto inmediatamente cuando el vermiurgo activa por vez primera su aura de fatalidad. Afecta sólo a oponentes con menos dados de golpe o niveles que los que posee la criatura. La criatura afectada debe realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 48) o estará estremecida. Un éxito indica que el objetivo es inmune a la presencia espantosa del vermiurgo durante un día.

Veneno (Ex): mordisco o aguijón, salvación Fort (CD 44); daño principal 1d6 Con temporal, daño secundario 2d6 Con temporal.



Tener el elevado estatus de un personaje épico no significa nada si no puedes interactuar con otros – amigos y enemigos – cuyos poderes o habilidades sean un desafío para los tuyos. En este capítulo descubrirás organizaciones épicas, cuyos intereses abarcan el multiverso. Echarás un vistazo a la ciudad de Unión, una metrópolis planaria que tus PJs pueden visitar ocasionalmente o convertirla en su base de operaciones. Rematando el capítulo hay una breve aventura épica y algunas otras ideas de aventuras para que consigas que no se detenga tu próxima partida épica.

ORGANIZACIONES ÉPICAS

En el multiverso de una campaña épica existen varias organizaciones que atraen personajes épicos como miembros y, a través de esos miembros, coordinan importantes actividades por todos los planos.

Los personajes jugadores pueden interactuar con esas organizaciones poderosas de forma limitada o más frecuentemente. Como norma, las organizaciones épicas poseen más poder que los personajes jugadores. Los personajes pueden elegir participar u oponerse a algunos grupos. Entonces llega un momento, según avanza el tiempo, en que los personajes están en posición de tomar el poder o destruir la organización en cuestión. La perspectiva de alcanzar este estatus crea un objetivo creíble a largo plazo para una campaña épica. Si existen los medios de crecer más y más en poder a través del juego épico, los jugadores querrán probar los límites de ese sistema y descubrir cuán legendarios son sus personajes.

Obviamente, el tiempo que les lleve a los personajes jugadores alcanzar ese estatus de supremacía deberá ser largo y lleno de aventuras. Si un simple encuentro puede alterar el equilibrio del poder en una organización épica, la victoria será vacía. Esos grupos deben probar ser poderosos aliados o letales adversarios que cueste muchos meses o años de juego controlar o conquistar.

Con el suficiente tiempo y sesiones de juego, los personajes jugadores deberían llegar a ser capaces de adelantar una organización, mejorar a sus líderes y asumir el control o desmantelar la estructura de los grupos. Cuando llega ese tiempo, prepárate para lanzar todo lo que tienes como DM contra ellos.

Los personajes son aventureros épicos después de todo. Son tan legendarios como las entidades que dirigen las organizaciones y pueden atraer seguidores ellos también; los personajes épicos pueden crear sus propias organizaciones.

Aquí encontrarás todas las herramientas para hacer líderes de organizaciones verdadera-

AS

mente épicas; utilízalas y da a los jugadores todo lo que puedan manejar.

LOS BENDITOS

Los miembros de los Benditos proclaman (y tienen medios para demostrarlo o simularlo) poseer algún tipo de antepasado divino. Se ven a si mismos como algo mayor o más grande que los seres normales, y buscan ser tratados de manera acorde.

VISIÓN DE CONJUNTO Y BREVE HISTORIA

En su nivel más fundamental, los Benditos trabajan para ampliar su influencia poniendo a sus miembros en posiciones de poder a través de los planos. Sus miembros creen en su innata superioridad sobre aquellos que no poseen su linaje de ascendencia divina. A causa de su creencia de que su preeminencia es fundamental, sienten que caminan por un sendero de la gloria y la supremacía. Todo vale en su intento de asumir el control en las organizaciones principales a través del multiverso. El robo, el asesinato, el soborno, o la guerra abierta se diferencian muy poco para los Benditos que persiguen sus objetivos. Desafortunadamente para sus objetivos (que permanecen mas bien oscuros), los Benditos rara vez se ponen de acuerdo sobre quien debe dirigir el grupo, o la verdadera naturaleza de su penúltimo objetivo. Muchos de los miembros de los Benditos se sientan en la mesa de gobierno de una gran ciudad o tienen influencia sobre una poderosa organización (algunas veces tras muchos baños de sangre y confabulaciones), pero adjudican pocos o ningún beneficio a los Benditos. De hecho, los mayores tumultos ocurren internamente entre miembros opuestos. En algunas formas, los Benditos funcionan como un club para los que son extremadamente poderosos. Un club sin objetivos reales excepto el de dar a sus miembros un sentimiento de superioridad sobre los que no son miembros.

La mayoría de sus miembros se concentran en sí mismos, buscando la manera de utilizar la organización de los Benditos para conseguir sus ambiciones personales a expensas de cualquier gran objetivo común. Trabajando para colocarse en lugares importantes y buscando la adulación de las masas, los miembros de este grupo se agotan en luchas internas y maniobras políticas, confabulando para obtener ventaja y sin tener éxito durante mucho tiempo. Que el cielo ayude al multiverso si los Benditos se unen alguna vez tras un solo y poderoso líder.

LA ORGANIZACIÓN

La organización es descrita habitualmente como "una reunión de iguales", aunque en la practica los más poderosos tiene mayor voz que los de menor estatus. Por ello, docenas de pequeñas coaliciones florecen dentro de la organización. Algunas se oponen tan violentamente a otras, que se forman grupos fragmentados.

Cuartel general: los Benditos no poseen formalmente un cuartel general. Los aliados se reúnen unos en casas de otros para discutir planes, y los aliados potenciales se agasajan unos a otros. Ocasionalmente, grandes números de miembros del grupo se reúnen juntos para presumir y ver cómo avanzan las alianzas y las coaliciones. La organización carece de un sitio designado a tal efecto.

Extraoficialmente, una taberna de clase superior llamada la Jarra del cielo, situada en lo más profundo del corazón de la ciudad de Unión, sirve como lugar de reunión para los Benditos. Se puede encontrar regularmente a miembros aquí, bebiendo o hablando en las habitaciones traseras reservadas para su uso. Los que no son miembros, a menudo se apiñan en la Jarra del cielo para ver a miembros del grupo, los cuales son tratados como celebridades en algunos círculos. Los miembros de una facción llamada los Creyentes en la fuente (que proviene de otra metrópolis planaria llamada Sigil) a menudo se encuentran aquí. Los Creyentes se asombran con todas las cosas divinas; cuando asisten, se sientan con profunda atención escuchando cualquier cosa que un Bendito pueda decir.

Miembros: 890+.

Jerarquía: pobre. Las alianzas entre los miembros van y vienen, aunque algunas coaliciones perduran más que otras. El único factor que mantiene a los Benditos "cohesionados" es el derecho de nacimiento que comparten los miembros, el antepasado divino que todos proclaman.

Religión: varias.

Alineamiento: cualquiera.

Secreto: mixto. La mayoría en Unión han oído acerca de este o aquel miembro y de sus éxitos, pero son totalmente inconscientes de los Benditos como un grupo. La mayaría de los Benditos se contenta simplemente con aparecer en la Jarra del cielo y disfrutar de un poco de celebridad una y otra vez en los círculos selectos. En el otro extremo, varias coaliciones secretas existen dentro de los miembros. Esos grupos esperan alcanzar algún día el liderazgo dentro de los Benditos, para poder imponer sus propios planes.

Símbolo: un relámpago rojo sobre un campo blanco.

LIDERAZGO

No ha habido un verdadero liderazgo en la organización durante bastante tiempo. Está llena de potenciales candidatos compitiendo por algo de control sobre todo el grupo, pero ninguno está cerca de establecer un liderazgo, y es bastante improbable que eso ocurra pronto. La cima es una posición como mínimo inestable, y las caídas desde lo más alto son muy comunes debido a que las alianzas cambian con el viento.

Calabar hijo de Kord (LN humano Mnj 20/Mag 10) proclama que su bisabuelo no fue otro que el dios de la fuerza, Kord. Ciertamente, Calabar posee una fuerza sobrenatural y un linaje que nadie discute. Él encabeza una coalición de veinte Benditos que quieren imponer su liderazgo sobre todos los demás. El objetivo de Calabar, una vez obtenga el liderazgo de la organización, es el poder divino, pura y simplemente. Cree que el poder político suficiente a través del control de ciudades, países y otras regiones planarias le permitirá al final, a él y a sus seguidores escogidos, ascender a un estado deífico, creando de hecho un nuevo panteón.

Vellella (CB elfa Mag 22) disfruta de su estatus de celebridad en Unión, pero reconoce también el peligro que los elementos radicales de los Benditos pueden representar, si alguna vez tienen éxito y consiguen obtener el control del grupo. Siempre trabaja contra los planes de Calabar, aunque en persona son bastante corteses uno con otro, incluso si sus observaciones son bastante intencionadas. Vellella reclama distantes lazos de sangre con una deidad élfica del hogar.

RECLUTAMIENTO

Convertirse en un miembro de los Benditos es más un proceso de infiltrarse que de unirse. Los miembros actuales se encuentran tan ocupados manipulándose unos a otros y realizando maniobras para obtener el poder que no tienen tiempo de preocuparse con ningún tipo de proceso para aceptar miembros. Es muchísimo más fácil saltar en mitad del juego, estableciendo aliados y enemigos, que ser reconocido formalmente en algún tipo de ceremonia. De acuerdo, sin alguna prueba demostrable de ascendencia divina (o un buen truco que engañe a los demás para que lo piensen), cualquier probable miembro tiene poco que ofrecer a los aliados potenciales en el juego más grande de este grupo. Verse envuelto sin la influencia del respaldo de un reclamación divina, a menudo termina con la muerte del falso reclamante.

No es probable que los Benditos recluten a los PJs para que se unan a sus filas, y si los personajes desean meterse en la acción, van a tener que jugar a un juego de intrigas políticas. Aunque este tipo de compromiso puede ser muy divertido, los Benditos se pueden cruzar en el camino de tus héroes de otras maneras.

Dejando los asuntos de la cualificación aparte, los Benditos no hacen mucha distinción entre las clases. Un guerrero o un mago, un clérigo o un pícaro, cualquiera que tenga el carisma y la fuerza interior para participar en el juego, puede poner un pie en la puerta. Todo lo que importa en estos casos es el nivel de poder que un individuo particular es capaz de manejar, y de qué lado está.

BENEFICIOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS MIEMBROS

Hay pocos beneficios tangibles o responsabilidades inherentes al hecho de ser miembro de los Benditos, excepto el estatus de celebridad en algunos distritos de la metrópolis planaria de Unión y quizás algunas otras metrópolis planarias. Como cualquier cosa vale, los miembros obtienen sus propias recompensas y siguen sus propias reglas en su búsqueda del pedestal. Todo el mundo tiene presentes las consecuencias de acciones indiscretas como el asesinato y la traición, por lo que se tiene siempre cierto cuidado para no atraer la ira de otros sobre el grupo en general. Ese paso en falso podría merecer la ira de todos los Benditos.

ENCUENTROS

Los PJs que pasen algún tiempo en la metrópolis planaria de Unión oirán probablemente acerca de los hechos de algún miembro de los Benditos. La población local sigue incluso los acontecimientos más mundanos de los Benditos como si fuesen alguna especie de culebrón. Aquellos que busquen a los Benditos pueden encontrar fácilmente a algún excéntrico representante en una taberna local exclusiva llamada la Jarra del cielo, aunque entrar en la lista de invitados puede ser bastante difícil.

Debido a la gran ambición de los miembros de este grupo, estos siempre buscan a alguien para que les haga el trabajo sucio. Aventureros capaces e inteligentes siempre están cerca y a mano, incluso (y especialmente) cuando no conocen el propósito divino verdadero de sus patrones. Los Benditos también utilizan los servicios de otras organizaciones presentes en Unión, especialmente el Garrote y la Orden del escudo. A causa de la naturaleza de los Benditos, es lógico pensar que los Reguladores tienen unos cuantos agentes entre los miembros de esta organización, aunque pocos de los Benditos se hayan percatado. Utilizar a los Benditos como contraste para cualquiera de los otros grupos, especialmente con los PJs metidos por medio de alguna manera, es un buen truco para introducir en tu campaña.

Típico grupo de Benditos: 1 celebridad (Hcr 23), 2 parásitos (Brd 15). El típico encuentro es en una calle donde el populacho se aglomera en torno al Bendito, y el avance de los PJs es dificultado por la multitud.

LOS CENTINELAS DE UNIÓN

Los Centinelas de Unión son una fuerza policial, una unidad de élite que patrulla las calles de Unión, una metrópolis planaria dirigida por los líderes comerciales mercanos. El único propósito de los Centinelas de Unión es hacer cumplir la ley y capturar a los que la violen por medios no letales, apresándolos hasta que sean sometidos a juicio.

VISIÓN DE CONJUNTO Y BREVE HISTORIA

Los mercanos dirigen todo en Unión, y no desean ver nada más que prosperidad comercial. Buscan consumidores en todas partes del multiverso, y se percataron de que necesitaban una fuerza policial lo suficientemente poderosa como para proteger su negocio. Una fuerza policial capaz de disuadir a la mayoría de los visitantes interplanarios de que no trastornen el comercio pacífico: los Centinelas de Unión.

Los Centinelas de Unión son fáciles de ver, con sus brillantes corazas azuladas sobre sus camisas azul marino con pantalones grises y botas negras. Cada uno porta el símbolo de los Centinelas de Unión (una espada superpuesta sobre una torre, el cual revela el rango por el número de estrellas que hay por encima de la torre). Casi todo el mundo que habita o visita Unión les respeta. Los Centinelas de Unión no esperan detectar cada robo o asalto que ocurre, ni tampoco creen ingenuamente que están equipados para tratar con cualquier amenaza que acontezca. Consiguen detener nueve décimas partes de los crímenes que de otra manera se cometerían, y lo que no pueden manejar, los mercanos lo tratan con otros medios.

A pesar de su inmenso poder, los Centinelas de Unión son honrados y no abusan de su situación. Aunque muchos algunas veces sienten que los Centinelas de Unión pueden ser autoritarios o demasiado serios, nadie nunca ha afirmado que los Centinelas de Unión hayan traspasado la línea al tratar problemas (bien, nadie que no estuviese ya en problemas).

LA ORGANIZACIÓN

Los Centinelas de Unión están organizados de forma muy parecida a las fuerzas policiales a través del multiverso. La unidad de patrulla habitual consiste de dos a cinco regulares dirigidos por un sargento. Veinte unidades forman una compañía, dirigida por un capitán. Cinco compañías juntas forman una división, cada una dirigida por un comandante. La Comandante suprema Dilella dirige a todos los comandantes. Cada división es responsable de un distrito distinto dentro de la ciudad de Unión. La mayoría de las unidades de patrulla están compuestas de regulares con niveles similares de habilidad, pero unidades especiales, menos frecuentes, se pueden desplazar a la zona enseguida cuando la necesidad aumenta (como cuando criatu-

ras particularmente poderosas y poco cooperativas causan problemas).

Cuartel general: el cuartel general central de los Centinelas de Unión está en el Distrito militar (llamado comúnmente el Distrito de la ley) de Unión, y es allí donde toda la burocracia y toma de decisiones tiene lugar. Los reclutas acuden allí para su entrenamiento. Esparcidas por el resto de la ciudad existen comisarías, donde cada compañía está acuartelada, los prisioneros son alojados a la espera de juicio, y los jueces presiden los tribunales y dictan sentencia a los prisioneros. Las comisarías son espartanas en sus comodidades, pero están bien defendidas por los Centinelas de Unión.

Miembros: 5.000+.

Jerarquía: militar. Los Centinelas mantienen una estricta jerarquía. Las órdenes provienen de arriba. Los miembros obedecen a sus superiores (Comandante supremo, comandante, capitán, sargento y regular).

Religión: varias.

Alineamiento: cualquiera que no sea maligno.

Secreto: ninguno. Los Centinelas trabajan abiertamente, y deben hacerlo así para mantener la confianza de los ciudadanos de Unión.

Símbolo: una espada sobrepuesta sobre una torre.

LIDERAZGO

El Consejo de mercanos de Unión dirige a los Centinelas de Unión, en tanto que organizan la fuerza y pagan los gastos de sus operaciones. La Comandante suprema Dilella dirige la fuerza policial, dando órdenes a los comandantes de una manera estrictamente militar. Todo el sistema está claramente estructurado.

Comandante suprema Dilella (LB humana Pal 21/Centinela de Unión 10) está muy orgullosa de su organización. Ella dedica personalmente un día de entrenamiento a cada individuo que adopta la clase de prestigio de Centinela de Unión. Asimismo, se involucra en la infrecuentes "acciones importantes" que la fuerza policial ejecuta contra las grandes amenazas o criminales.

Comandante Johiaz Tower (NB enano Gue 21/Centinela de Unión 5) es la mano derecha de Dilella. Cuando la Comandante suprema tiene un trabajo que debe realizarse bien a la primera, se lo confía a Johiaz. Habitualmente, la división de Johiaz vigila el Distrito de la magia, pero a veces, la Comandante suprema envía a Johiaz y a una fuerza escogida a otros barrios para que realice asignaciones especiales, lo que no hace que Johiaz gane amigos entre los demás comandantes.

Capitán Grigg (N semiorco Pcr 23/Ladrón perfecto 3) es en secreto un espía de los Reguladores. Nadie sospecha de él, debido a un pequeño artefacto en forma de daga que lleva consigo y le proporciona ocultación constante física y mental. Grigg se asegura de conocer las actividades de los Centinelas, y también de estar en una posición en la que puede empujar suavemente las cosas en un sentido u otro, si le es ordenado por sus superiores.

RECLUTAMIENTO

Ser miembro de los Centinelas de Unión no es fácil. Tener experiencia previa en algún tipo de puesto militar o de guardia es necesario, aunque el grupo contrata ocasionalmente a otras tropas de élite para asignaciones especiales y obligaciones no contractuales. Además, cualquiera que desee ser parte de los Centinelas de Unión debe haber residido permanentemente en la ciudad de Unión durante los últimos tres años. Ocasionalmente, los Centinelas de Unión reclutan aventureros que parezcan tener el coraje necesario para servir a los mercantes, pero no es un hecho muy común.

BENEFICIOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS MIEMBROS

Los Centinelas de Unión ganan un salario fijo igual a su nivel de personaje × 5 po cada día, abonado por el Consejo de mercanos de Unión. Los Centinelas de Unión también tienen derechos de salvamento sobre cualquier amenaza que su patrulla supere. Los miembros obtienen alojamiento en una comisaría y disponen de una red de asociados que gustosamente se cubren las espaldas unos a otros mientras están de patrulla.

Aquellos que son particularmente poderosos pueden elegir entrenarse en la clase de prestigio de Centinela de Unión, (la mayoría de los miembros no son lo suficientemente poderosos como para poder realizar este entrenamiento).

A cambio de ser miembro, se espera que un centinela sirva a la ciudad y a sus gobernantes con seguridad, patrullando las calles y haciendo cumplir la ley, mientras permanece inmune a la corrupción o a sus propios intereses. Los Centinelas de Unión (bueno, los mercanos, de todos modos) no toleran ningún defecto en el servicio de un miembro; los fraudes y los fallos normalmente son descubiertos con rapidez y provocan la expulsión.

ENCUENTROS

Los personajes que viajen a Unión se mezclarán finalmente con miembros de esta fuerza de seguridad. Si los personajes piensan causar problemas en Unión, tendrán rápidamente una relación estrecha con los Centinelas de Unión, y posiblemente con el Consejo de mercanos de Unión. Probablemente, los personajes se verán envueltos en una trama relacionada con los Centinelas de Unión. El que los PJs cooperen en una investigación o metan las narices intentando alcanzar sus propios fines depende de ti y tus jugadores. Es posible que un personaje desee convertirse en miembro de los Centinelas de Unión; un gran número de crímenes complejos pueden ser frustrados en Unión, posiblemente con la ayuda del resto de los PJs.

Patrulla de centinelas típica (NE 23): 3 regulares (Gue 14), 1 sargento (Gue 21/Centinela de Unión 2). No es difícil hallar patrullas en la mayoría de los distritos de Unión, aunque de alguna manera son menos obvias en el Distrito perfumado. Son más numerosas alrededor de las puertas principales, aunque hay patrullas adicionales junto a viviendas y edificios donde funcionan portales dimensionales secundarios.

Sargento Centinela de Unión: humano guerrero 21/ Centinela de Unión 2; VD 23; humanoide Mediano; DG 21d10+105 más 2d10+10; pg 240; Inic +1; Vel 30'; CA 31 (toque 15, desprevenido 30); Atq +36/+31/+26/+21 cuerpo a cuerpo (1d8+15/19-20/×2, *espada larga* +5) o +30/+25/+20/+15 distancia (1d8+7/19-20/×3, *arco largo compuesto reforzado* +2 [bonificador Fue +4] con *flechas* +5); CE *recado, escudo de la ley, libertad, apertura*; AL LN; TS Fort +21, Ref +11, Vol +11; Fue 26, Des 13, Con 20, Int 13, Sab 12, Car 8.

Habilidades y Dotes: Avistar +6, Escuchar +7, Diplomacia +9, Nadar +21, Saber (Unión) +11, Trepar +21; Alerta, Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (arco largo compuesto), Crítico mejorado (espada larga), Desarmar mejorado, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Especialización con un arma (espada larga), Esquivar, Gran hendedura, Hendedura, Liderazgo, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (espada larga).

Dotes épicas: piel blindada.

Recado **(*St*)**: un sargento de los Centinelas de Unión puede utilizar el conjuro de *recado* como aptitud sortílega una vez al día. Los Centinelas de Unión suelen utilizar *recado* para contactar con sus superiores si durante su patrulla se encuentran con alguna amenaza a la que no pueden hacer frente. Nivel de lanzador 15.º.

Escudo de la ley **(*St*)**: un sargento de los Centinelas de Unión puede utilizar el conjuro de *escudo de la ley* como aptitud sortílega una vez al día. Los Centinelas de Unión suelen utilizar *escudo de la ley* antes de enfrentarse a una amenaza en las calles. Nivel de lanzador 15.º; salvación CD 17.

Libertad **(*St*)**: un sargento de los Centinelas de Unión puede utilizar el conjuro de *libertad* como aptitud sortílega una vez al día. Nivel de lanzador 18.º.

Apertura **(*St*)**: un sargento de los Centinelas de Unión puede utilizar el conjuro de *apertura* como aptitud sortílega una vez al día. Nivel de lanzador 15.º.

Posesiones: coraza +4, escudo grande de acero +3, anillo de protección +4, espada larga +5, arco largo compuesto reforzado (bonificador +4 a Fue), 20 *flechas +5, cinturón de fuerza de gigante +6, amuleto de salud +6, capa de resistencia +3, vestiduras de armadura natural* +2 (como el amuleto), *botas aladas, cuenta de fuerza.*

EL GARROTE

Están los asesinos, y luego están los perfeccionistas en el delicado arte de la exterminación. Cuando quieres a alguien muerto, contratas a un asesino. Cuando quieres que el objetivo permanezca muerto y fuera de tu vida para siempre, llamas al Garrote.

VISIÓN DE CONJUNTO Y BREVE HISTORIA

Los asesinos han existido desde que el primer cazador-recolector codició el liderazgo de la tribu, y sobornó a varios de sus seguidores guerreros para asegurarse de que el líder del clan tuviese un "accidente" cuando nadie lo viese. No transcurrió mucho tiempo hasta que el arte de la muerte misteriosa se convirtió en el trabajo a jornada completa de alguien. Y con ese trabajo llegó la necesidad de una labor sindicada. Por descontado, los gremios de asesinos de los lugares más civilizados parecen aficionados al lado del Garrote. Transcendiendo cualquier simple cultura y estableciéndose en muchos planos, el Garrote proporciona unos servicios extraordinarios, por un precio alto. Este tipo de trabajo requiere una habilidad excepcional, y los clientes potenciales pagan gustosos por ello. Esto no consiste en despachar a un tendero rival. Uno contacta con el Garrote cuando los jefes de estado necesitan ser apartados, cuando una criatura extraplanaria necesita ser quitada de en medio, o incluso cuando los dioses menores necesitan ser expulsados y apartados.

La reputación del Garrote está construida sobre dos principios: hacer el trabajo (y mantenerlo hecho), y una absoluta lealtad entre sus miembros. Los asesinos ordinarios ejercen su profesión con una variedad de resultados; a menudo su objetivo vuelve a la vida. El garrote se asegura de que el trabajo se realiza bien la primera vez, y que el trabajo permanece hecho. No existe *resurrección* o *revivir a los muertos* aquí; el Garrote tiene maneras de asegurarse de que nadie vuelve una vez que han realizado su trabajo. Por supuesto, este tipo de servicios hace que esta organización sea muy impopular en muchos barrios, pero los miembros del Garrote se cuidan ellos mismos. Nadie en la organización aceptará nunca un contrato contra uno de sus miembros. De hecho, la habilidad de los miembros es tan legendaria que pocos de ellos se molestan en pasar desapercibidos. Incluso los más acérrimos seguidores de la justicia vacilan en llevar a uno de sus miembros ante la misma, por el simple hecho de saber que el castigo del Garrote llega rápidamente, velozmente y con éxito.

Por supuesto, ese estatus intocable nunca persistiría si el Garrote aceptara contratos de cualquiera con el suficiente oro. Si hubiesen provocado el caos generalizado y trastornos con una ola de asesinatos, los oponentes de la organización al final reunirían el valor suficiente – y poderosos aliados – para perseguir a los miembros de la organización y acabar con ellos. Por ello, la organización muestra una particular discreción sobre los contratos que acepta. Los dirigentes del gremio escudriñan cada ángulo del trabajo potencial para determinar las consecuencias. Además, algún tipo de código moral parece guiar el proceso de investigación, aunque pocos fuera del círculo interno pueden imaginarse esos parámetros. Todos los detalles sobre las negociaciones acerca de aceptar o rechazar un trabajo se mantienen estrictamente confidenciales.

LA ORGANIZACIÓN

El Garrote opera desde muchísimas oficinas de campo distintas, y cada una de esas oficinas funciona de manera bastante independiente. Los dirigentes de cada una de esas oficinas forman en su conjunto los maestres del gremio y se reúnen para establecer contratos y honorarios. Las identidades de los maestres del gremio no permanecen en el más absoluto secreto. Cualquiera con el suficiente oro para investigar podría realizar las preguntas adecuadas y finalmente descubriría las respuestas. Por supuesto, el uso que ese investigador diese a esa información determinaría cuanto tiempo seguiría viviendo. Mientras no hubiese problemas con esas preguntas, los maestres del gremio no se preocupan demasiado por su secreto.

Entrar en contacto con el Garrote es tan simple como hacer una pregunta o dos en la parte adecuada de la ciudad. Las palabras pasan y finalmente alguien va a ver a un contratador potencial, posiblemente incluso en su propia casa. El tiempo empleado en negociar un contrato varía desde unos pocos minutos hasta semanas, dependiendo del objetivo propuesto.

Cuartel general: el Garrote mantiene cuarteles en muchas grandes ciudades de varios planos diferentes. Un cuartel tiene muchas formas de ocultarse; posiblemente un espacio secreto oculto tras los muros de una rica finca, el sótano

de un almacén abarrotado, o incluso una tienda de especias en mitad del mercado público. Los cuarteles no son muy grandes ni se suelen utilizar como lugar de reunión. El nivel de capacidad de los miembros es tal, que es un asunto bastante simple proporcionar información y equipo a quienes lo requieren sin necesidad de reuniones regulares, pero las mercancías, riquezas y libros de contabilidad deben guardarse en los cuarteles. Los negocios referentes a tratar con contratadores y a aceptar (o rechazar) contratos, se llevan a cabo fuera del cuartel, normalmente en un mercado público o en una taberna acogedora.

Como muchas organizaciones, el Garrote sólo tiene un cuartel general principal donde la Madre del gremio y sus más devotos miembros del Garrote residen. La casa Matriarcal del gremio es una mansión fortificada de tamaño imponente, aunque su tamaño no es evidente desde el exterior; cada habitación de la casa existe en un plano diferente. Aquellos que tienen la clave adecuada caminan de habitación en habitación y de plano en plano, pero para todos los demás las habitaciones son como una hilera de perlas desperdigadas que nunca se encuentran. A veces, una sola habitación de la casa Matriarcal existe como una habitación en un cuartel del Garrote, aunque la mayoría de los miembros puede que no se den cuenta.

Miembros: 5.500 +

Jerarquía: segmentada. Los cuarteles funcionan de manera independiente unos de otros. Algunas veces los cuarteles se utilizan para otros propósitos, pero nadie sabe acerca del otro. Otras veces, los cuarteles pueden complementarse y trabajar juntos. Sólo la Madre del gremio y sus más devotos conocen toda la estructura.

Religión: Nerull (principalmente) y Wee Jas.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Secreto: medio. Los asesinos conocen a sus superiores e inferiores, un paso arriba y abajo en la cadena de mando. Los miembros del Garrote de nivel medio y mayores pueden saber cuándo se ha aceptado un gran contrato para toda la organización.

Símbolo: un garrote.

LIDERAZGO

La Madre del gremio es la principal líder, pero a menudo delega la dirección de la organización a un núcleo de miembros del Garrote llamados cuerdas. El número de cuerdas es de al menos cien y cada uno es responsable de varios cuarteles o regiones (algunas regiones incluyen un plano o más). Los miembros más influyentes de la organización se describen debajo.

Anifer Unglum (CM hembra leShay Pcr 6/Asn 14), la actual Madre del gremio es una criatura de increíble poder e ingenio. Incluso sus miembros de confianza piensan que es una poderosa elfa; aquellos que han descubierto su herencia leShay son despachados de manera sumaria. Anifer lleva una capa cuyo interior se puede abrir a una dimensión del vacío. Cuando los restos de una víctima le son enviados para una eliminación total, ella cubre el cuerpo con su capa y dice una palabra de mando. Cuando levanta la capa, el cuerpo se ha ido para siempre, incluso más allá de la llamada de los grandes dioses.

Harisone: (LN mediano Mag 18/Pcr 18) es una de las cuerdas de Anifer y por ello dirige varios cientos de cuarteles. Como todas las cuerdas, conoce la clave de la casa Matriarcal y se mueve libremente de habitación en habitación. Algunas veces sale al mundo "real" para tratar con un maestre del gremio de un cuartel local.

Severin Molnal Daganegra (NM enano Gue 15/Pcr 10/Asn 10) es el submaestre gremial del cuartel de la ciudad de Unión. Su superior es Laslie, un asesino retirado que dirige una tienda de libros usados en el distrito de la magia de la ciudad. Mientras que otros miembros del Garrote tratan a Laslie con respecto, Severin sólo espera para el día en que pueda hacer por él lo mismo que ha hecho por muchos de sus clientes. Está ansioso de promocionar en la organización.

RECLUTAMIENTO

Llegar a ser miembro del Garrote no es fácil. Requiere demostrar un extraordinario nivel de talento; no por tener una predilección por deslizar un filo a través de las costillas de alguien se puede cualificar cualquiera para este trabajo. Los maestres del gremio valoran a cada aspirante por una serie de criterios que incluyen lealtad y voluntad de adherirse a las decisiones de los maestres del gremio sin importar la aceptación o denegación de contratos. El Garrote rechaza más asesinos de alto nivel de los que acepta. Entrar está lejos de ser algo fácil.

Preguntar cómo unirse es fácil. El Garrote tiene maneras de contactar con probables miembros en casi cualquier gran ciudad en prácticamente cualquier plano de existencia. Realiza las suficientes preguntas y, más pronto o más tarde, alguien contactará contigo. Una vez que tienes un pie en la puerta, depende de ti causar impresión.

La organización no es grande para una operación interplanaria (¿cuántas muertes son realmente necesarias, en definitiva?), pero el conjunto de talentos es muy diverso. Lanzadores de conjuros, personajes psiónicos, luchadores, monjes y otros muchos han realizado carreras distinguidas junto con los asesinos más tradicionales, y ha acontecido ocasiones en las que los talentos de más de un individuo fueron necesarios para un trabajo especialmente difícil.

BENEFICIOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS MIEMBROS

Servicios de los que no son miembros: los miembros del Garrote utilizan la palabra "cliente" para referirse a aquellos marcados para asesinar, mientras que utilizan la palabra "contratador" para mencionar al que paga por eliminar a un cliente. Los contratadores realizan un pago, por adelantado, por los servicios del Garrote. El pago es igual al nivel medio del cliente o el NE de los clientes, multiplicado por el mismo número más 4, multiplicado por 1.000 po. Este pago garantiza que el Garrote asignará un asesino con un VD (o el NE de un grupo de asesinos) cuatro niveles más alto que el VD del cliente (o el NE de un grupo de clientes). Si el contrato no es cumplido en menos de 30 días debido a la ineficacia del Garrote para superar las defensas del cliente, el pago es devuelto al contratador (menos un 10% por los gastos). En este caso, debe ser firmado un nuevo contrato. Si se desea un retiro permanente (lo que requiere la participación de Anifer), el precio es el mismo más un 25% adicional.

Por ejemplo, si el Garrote acepta un contrato contra un grupo de aventureros con un NE de 22, su pago es de 572.000 po. Un solo asesino de nivel 26.° (o un grupo de asesinos con un NE de 26) intentará cumplir el contrato, pero si el contrato no tiene éxito en menos de 30 días, el contrato expira.

Beneficios de los miembros: trabajar con el grupo de asesino más prestigioso en el multiverso tiene su propia recompensa intangible, pero también ayuda cuando tienes a todo un grupo de asesinos de élite vigilándote la espalda. Pocas personas te mostrarán voluntariamente la punta de una espada, si saben que toda una multitud de tus hermanos y hermanas irán tras ellos en cuestión de días para vengarte. Más allá de esto, cualquier miembro de la organización tiene acceso a los mejores equipos, conjuros y gente de apoyo en el negocio (y todo a precio de coste). Y , por supuesto, cada contratador paga bien; aunque el gremio recibe el pago, el asesino recibe derechos completos sobre los objetos obtenidos. Esto significa que si un objetivo posee objetos personales de valor, incluidas riquezas o magia, el asesino los coge y los guarda como su propia recompensa.

Si un miembro del Garrote espera ser respaldado por sus compañeros, será mejor que esté preparado para ejecutar acciones correctivas cuando otro miembro cae. Todo el código de la organización se hace a un lado si alguien de fuera sospecha siquiera que puede irse sin recibir un justo castigo por dañar a un miembro, por lo que nunca ha pasado, y es la responsabilidad de cada miembro asegurarse de que cualquiera que se cruce con el Garrote pague el precio.

Tener y mantener una extensa red de ojos y oídos es vital para el negocio, y se espera que los miembros compartan información de la calle con otros miembros cuando sean preguntados. Si un trabajo se fastidia a causa de una información errónea o incompleta, todo el gremio sufre. Y eso no es aceptable.

Finalmente, cada miembro debe entender y aceptar la censura del asesinato autónomo. Nadie realiza un trabajo que no haya sido aprobado por los maestres del gremio. Ellos tienen razones para aceptar o rechazar los contratos, y cualquier miembro que no se atenga a eso no dura en este mundo.

Mortu: todos los miembros del Garrote llevan *mortu*, una sustancia venenosa que se aplica en los ojos de un cuerpo muerto. El *mortu* deja a un cuerpo muerto incapaz de ser devuelto a la vida mediante *revivir a los muertos, resurrección o resurrección verdadera*. Los conjuros de *deseo o milagro* pueden todavía funcionar, pero incluso entonces sólo hay un 50% de posibilidades de que sea efectivo, se pueden realizar múltiples intentos. Para un contrato que requiera un retiro permanente, el cuerpo es enviado a través del cuartel más cercano hasta la Madre del gremio y su capa del vacío. El *mortu* no tiene efecto sobre las criaturas vivas, constructos o muertos vivientes.

ENCUENTROS

A menos que uno de los personajes de tu campaña busque activamente ser miembro del Garrote (o decida que necesita sus servicios), será bastante raro que tus PJs tengan contacto directo con esta organización. Es bastante más probable que se vean bajo el escrutinio del Garrote por una de estas dos razones: algún enemigo de los personajes ha contratado a estos asesinos para que acaben con ellos, o bien, alguna acción por parte de los PJs ha llamado la atención del grupo. La línea argumental es bastante directa y no requiere un montón de tramas entretejidas para que funcione, aunque siempre existe un riesgo potencial al dirigir una campaña con una amenaza mortal de este tipo sobre los jugadores. A menos que los personajes posean los medios para frustrar o revertir sus efectos, se muy cuidadoso, a menos que estés seguro de que tus jugadores podrán manejar de manera madura la pérdida de uno de sus personajes épicos.

Atraer la atención del Garrote (y probablemente su ira también) puede suceder de varias maneras. Los personajes pueden ser autónomos en el terreno de la organización, lo cual no alegrará a un maestre del gremio. Alternativamente, los personajes pueden tener interés en un objetivo tras el cual va el Garrote, especialmente si son miembros de la Orden del escudo (descrita más adelante en este capítulo). Más tarde o más temprano, este tipo de interferencia con un gremio de asesinos convertirá a los personajes en objetivos. De nuevo, debes ser muy cuidadoso manejando este tipo de eventos. Dentro de cada cuartel, un grupo de operaciones que oscila entre dos y tres todo el tiempo, hasta cuarenta o cincuenta, pueden estar activos, dependiendo del local, su nivel de violencia o la resistencia potencial del objetivo. Eliminar a un oficial comandante en la guerra de la Sangre (una guerra que abarca los planos Exteriores, que enfrenta a diablos contra demonios) es mucho más complicado que simplemente quitar de enmedio al dirigente de una nación pequeña.

Típico encuentro con el Garrote (NE 30): 2 asesinos (Pcr 6/ Asn 14), 1 asesino líder (Pcr 6/Asn 22), 1 especialista (Pcr 24/Ladrón perfecto 6). El grupo puede ser encontrado mientras vigila a un cliente potencial o comprobando a un contratador potencial. Es probable que no sean encontrados mientras se encuentren en una misión.

LA ORDEN DEL ESCUDO

La Orden del escudo (también denominada el Escudo) es un grupo de mercenarios que se especializan en la protección y en la defensa. A menudo son llamados la Orden del sello (debido a una extraña reliquia que el grupo mantiene sellada bajo sus cuarteles en el distrito comercial de la ciudad de Unión). Sus miembros trabajan como guardaespaldas para cualquiera que tenga el dinero para pagarles, pero son lo suficientemente buenos como para servir a los dirigentes del estado.

VISIÓN DE CONJUNTO Y BREVE HISTORIA

Un grupo de aventureros cansados de caminar penosamente más y más lejos para buscar fortuna formaron la Orden del escudo. La ciudad donde vivían estaba llena de conflictos y alborotos, y se dieron cuenta de que su talento podía ser puesto al servicio de proteger a la gente de negocios, políticos y a cualquiera con la riqueza suficiente como para necesitar guardias competentes. Los éxitos del grupo se multiplicaron. Cuando un gran cisma tuvo lugar en un poderoso templo, el clérigo superior temía un golpe y a los asesinos. Contrató al Escudo, estableciendo firmemente a la organización y su reputación.

Hoy, la Orden del escudo se alquila para proteger cualquier cosa. Toma objetos para guardarlos con seguridad, vigila a miembros de la familia o custodia mercancías valiosas. Sus servicios no son baratos, pero el coste merece la pena. Últimamente, la Orden del escudo ha estado teniendo cada vez más problemas con el Garrote, ya que las dos organizaciones tienden a trabajar de manera opuesta. Nadie sabe en qué puede devenir este conflicto, pero parece que las cosas se calentarán aún más en un futuro cercano.

La relación antagonista de la Orden del escudo con los Centinelas de Unión es abiertamente más comentada y discutida. Ambas tienen un fuero y un objetivo similar, aunque una está orientada al beneficio (el Escudo) mientras que la otra es una institución cívica (los Centinelas). Los problemas de jurisdicción son comunes. En algunos casos, aquellos que han pagado a la Orden del escudo por protección han sido buscados por los Centinelas de Unión por crímenes reales o supuestos (aunque el Escudo intenta investigar a los clientes potenciales para evitar este tipo de situaciones). Los rumores acerca de conflictos reiterados entre grupos de Centinelas y del Escudo persisten, aunque ambas organizaciones lo niegan.

LA ORGANIZACIÓN

Los Campeones del Escudo dirigen todas las actividades de la organización.

Cuartel general: la base de operaciones de la orden es una mansión de piedra en la metrópolis planaria de Unión, localizada en el distrito comercial. Aquí, el grupo aloja a sus miembros, los entrena, almacena provisiones y equipo, y dirige el lugar de manera autosuficiente (un portal bien protegido en el interior de la mansión conduce a un fértil valle en el plano Material, donde los agentes han establecido contratos con los granjeros locales para obtener alimentos y bienes). Como uno puede imaginar, esta mansión se encuentra bien protegida; nadie que no sea esperado y bienvenido puede acercarse. Los invitados son escoltados todo el tiempo cuando están de visita, pero los miembros también visitan muy a menudo los domicilios o lugares de trabajo de los clientes potenciales para discutir un posible trabajo.

Supuestamente, el sótano del cuartel aloja una reliquia adquirida por los fundadores. Una magia terrible supuestamente sella el objeto contra todo contacto. Es este rumor, el que otorga a el Escudo su nombre oficioso, la Orden del Sello.

Miembros: 220+ (unos pocos Centinelas de Unión han abandonado su antigua organización y ahora sirven como poderosos miembros del Escudo).

Jerarquía: militar. La Orden del escudo mantiene una estricta jerarquía, empezando con los Campeones del Escudo. Toda orden viene hacia abajo desde arriba, y los miembros obedecen a sus superiores.

Religión: varias (pero St.Cuthbert es el favorito).

Alineamiento: cualquiera que no sea maligno.

Secreto: bajo. Los miembros conocen a la mayoría de los otros miembros, y casi todos los que no son miembros reconocen a un agente de la Orden del escudo de servicio, aunque algunas veces se ocultan los planes de seguridad, para no atraer la atención sobre el cliente.

Símbolo: un escudo torreón blanco sobre fondo azul.

LIDERAZGO

Los fundadores originales de la organización, ahora llamados los Campeones del Escudo, dirigen la organización. Ellos tienen el poder de decisión en materia de miembros, nuevos clientes y otro tipo de políticas. Tienen potestad sobre todos los asuntos y su palabra es ley. Realizan poco trabajo en persona que no sean tareas administrativas, habiendo prosperado bien desde sus primeros años de vida como mercenarios.

Fabuloso Melorin (NB semielfo Clr 3/Mag 26) proporciona a los Campones su potencia de fuego arcana. Sus camaradas simplemente le llaman Fab. Fabuloso Melorin aparece como un semielfo canoso con barba plateada y un vestuario elaborado consistente sobre todo en brillantes y multicolores abrigos, pañuelos, botas y bastones ostentosos. Su poder sobrepasa a su apariencia.

Mazod Rompepiedras (N enano Gue 29) proviene del famoso clan Rompepiedras, al cual pertenecen varios enanos famosos. Mazod es el miembro más anciano de ese clan, y cuando los necesite puede llamar a 2d6 rompepiedras, cado uno de nivel 1d10+10 (todos guerreros), para que le ayuden por medio de su fetiche de clan, que lleva alrededor de su cuello como amuleto.

Sasa Fenar (CB mediana Pcr 28) ya tiene una edad, pero sus ejercicios diarios mantienen su agilidad. De todos los Campeones, Sasa es la más activa acerca de la participación directa de los Campeones en la protección de varios clientes, y a menudo se mete en extraordinarias aventuras y escapadas.

Hammish Portador de la luz (LB enano Clr 27, dominios del Bien y Curación) es un devoto seguidor de Pelor. La mansión tiene una pequeña capilla, y Hammish pasa dos horas diarias orando en ella. También realiza curaciones y otros milagros para clientes muy importantes de la organización.

Marsale Minter Casal (CB elfa Brd 10/Pcr 18) realiza la crónica de las hazañas pasadas y presentes de los Campeones, así como algunas de las proezas más memorables de algunos miembros de la organización. Si la Orden del escudo tiene algún tipo de representante, esa es Marsale. Asimismo, es llamada también para negociar contratos difíciles, ya que tiene buenas relaciones con gentes de todas las razas.

RECLUTAMIENTO

La Orden del escudo selecciona cuidadosamente a sus miembros. Quiere proteger su reputación de seguridad, honestidad y efectividad. Muchos guardaespaldas comunes tienen el talento pero no los escrúpulos para ser miembro de la Orden del escudo. Los Campeones del Escudo toman todas las decisiones acerca de los miembros basándose en sus estándares.

Generalmente hablando, los PJs interesados en unirse a esta organización llevan a cabo tres simples intentos de protección de clientes recientes. Si tiene éxito sin manchar el nombre de la organización, el PJ puede convertirse en miembro.

La organización valora todo tipo de habilidades. Mientras que los guerreros son fantásticos como primera línea de defensa, las protecciones mágicas son también importantes. Los pícaros también son demandados para descubrir peligros y para ver los puntos débiles potenciales en una defensa. Todas las clases tienen un trabajo que hacer dentro de la orden.

BENEFICIOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS MIEMBROS

Tanto los clientes como los miembros obtienen ciertos beneficios.

Servicios a clientes: los guardaespaldas de la Orden del escudo nunca aceptan a un cliente que desea protección mientras realiza una actividad malvada o ilegal, y los clientes que mientan acerca de sus propósitos no pueden esperar piedad de sus actuales protectores una vez se descubra el engaño. Los clientes que buscan protección pagan una sencilla tasa, sin importar la situación. El cliente puede especificar el nivel de poder que desea de su protector o protectores. Normalmente, un cliente prefiere elegir un grupo cuyo nivel medio sea mayor que el suyo. El pago mínimo diario para protección contra todo peligro es igual al nivel medio del cliente o clientes × el nivel medio del guardaespaldas o los guardaespaldas × 50.

Por ejemplo, un mago de 5.º nivel que desea una hora de protección de un guerrero de 10.º nivel cuando entra a un laberinto paga el día completo, lo cual hace un total de 5 × 10 × 50=2.500 po. Si la protección termina con la muerte del cliente, el heredero designado de este recibe una indemnización equivalente al doble del coste diario de protección. Asi, si el mago de 5.º nivel es asesinado sin importar la protección, la persona designada por el mago recibe 5.000 po en compensación.

Beneficios de los miembros: ser miembro de la orden significa tener reputación de fiabilidad. Es más difícil hacerse un nombre por uno mismo que ser parte de una compañía de confianza.

Los beneficios tangibles incluyen alojamiento en la mansión, más un 5% de comisión en todos los pagos de las protecciones que realices personalmente. A los guardaespaldas también se les otorgan derechos de rescate sobre las posesiones o pertenencias poseídas por cualquier peligro que puedan vencer mientras defienden a un cliente (aunque si el cliente ayuda a vencer el peligro con magia o habilidades de combate tiene derecho a la mitad del rescate, si lo hay). No es fácil proteger vidas u objetos valiosos, pero si el trabajo es realizado bien, cada moneda de oro es bien merecida. La orden guarda el grueso de las tasas de protección, dividiéndolas entre mantenimiento, seguros, equipamiento, y otras necesidades de la organización.

Se espera que los miembros de la Orden del escudo mantengan y defiendan la reputación del grupo, haciendo todo lo posible para que los que están a su cargo permanezcan sanos y salvos, no importa lo que intenten los adversarios. No existe una política contra el trabajo autónomo mientras se es miembro de la organización, pero robar a un cliente se desaprueba, además de que la mayoría de los clientes potenciales no creen que puedan obtener el mismo nivel de seguridad sin el respaldo de toda una organización. Con el tipo de apoyo financiero que proporciona la orden, esos clientes pueden estar en lo cierto.

ENCUENTROS

Como la mayoría de las campañas giran en torno a personajes de alineamientos buenos, es normal suponer que más tarde o más temprano, los objetivos de los PJs y la Orden del escudo pueden coincidir. Ya sea cooperando o trabajando juntos activamente, o aceptando de mala gana apartarse del camino unos de otros, depende de ti y tus jugadores. Los héroes pueden formar parte eventualmente de la Orden del escudo, trabajando para proteger a los clientes, pero si no lo desean, la orden se puede convertir en un aliado firme durante varios encuentros en el transcurso de una partida épica. A la inversa, los personajes se pueden ver enfrentados con un individuo o grupo que se haya hecho con los servicios de la Orden del escudo. En esta situación la Orden puede ser un poderoso adversario.

Equipo de protección excepcional del Escudo (NE 27): 2 escudos (Gue 16), 1 capitán (Gue 22), 1 agente de apoyo (Clr 8/ Mag 18). Un equipo de protección de esta potencia es algo que sólo los clientes ricos se pueden permitir, y sólo por unos pocos días. Los equipos excepcionales a menudo ocultan su presencia, prefiriendo golpear a las amenazas potenciales desde una posición inicial de sorpresa.

Equipo de protección típico del Escudo (NE 15): 2 escudos (Gue 8), 1 capitán (Gue 12), 1 agente de apoyo (Pcr 3/ Clr 5/ Mag 5). Los equipos de protección típicos llevan visible el símbolo de la Orden del escudo y caminan por las calles con su cliente con evidente orgullo y vigilancia.

LA ORDEN DEL LIBRO

Este grupo tiene un propósito, un amor, un destino: compilar el libro de conjuros definitivo, con todos los conjuros de todas partes registrados en él.

VISIÓN DE CONJUNTO Y BREVE HISTORIA

La Orden del libro es un conjunto de magos que reverencian la magia escrita. Buscan reunir cada conjuro existente en el multiverso y registrarlo en un artefacto llamado el Último libro para preservarlos por toda la eternidad. No tienen intereses en ningún otro tipo de magia y no permiten que nada les distraiga de su objetivo.

La orden ha existido durante mucho tiempo, más del que la mayoría de sus actuales miembros han estado sirviendo en ella. La historia popular dice que una maga llamada Sharlee la Encantadora, recibió el *Último libro* directamente de un ser de magia pura llamado "la serpiente". A Sharlee le fue dado a entender que llenar el *Último libro* con toda la magia registrada del multiverso mantendría viva la magia en todas partes, pero que si el registro quedara anticuado, la misma magia podría fallar. La mayoría de los miembros contemporáneos no creen en esto. Por el contrario, muchos pertenecen a la orden para poder tener acceso a todos los conjuros que existen, y por el placer de inscribir personalmente un nuevo conjuro en el libro y verlo claramente organizado, catalogado y contabilizado correctamente.

LA ORGANIZACIÓN

Sharlee todavía dirige la Orden del libro, pero por debajo de ella no existe una jerarquía propiamente dicha entre los miembros. El grupo se divide por necesidad en varios grupos de operaciones. Algunos deben verificar el trabajo que ya existe, asegurándose de que los demás grupos evitan la duplicación de conjuros, mientras que otros escriben constantemente conjuros nuevos en libros temporales (esperando la escritura defini-

tiva en el *Último libro* por Sharlee), y otros utilizan una red de información que tiene el objetivo de informar de cualquier actividad arcana inusual en cualquier lugar del multiverso. Aquellos que viajan actualmente a través de los planos en busca de magia nueva forman el grupo más numeroso, pero es sobre todo un proceso de autogobierno; se necesitan tomar pocas decisiones que puedan influir la operatividad de todo el grupo. Cada grupo funciona de manera autónoma, a menudo ignorando lo que los demás están haciendo.

Cuartel general: la Orden del libro habita en una fortaleza montañosa en un mundo inadvertido del plano Material sin caminos, puertas, y sin accesos mundanos de ningún tipo, excepto volando. La estructura está altamente vigilada y protegida por *símbolos* (codificados para ignorara a todos los miembros) y varios braquiurus (ver Capítulo 5) entrenados para atacar a los intrusos que entren por tierra. Los miembros van y vienen mediante teleportación, *desplazamiento de plano*, y un *círculo de teleportación* permanente (pero bien custodiado) que conecta con un arco de un edificio que la orden posee en el distrito de la magia de Unión.



En el interior, una planta tras otra de la fortaleza se encuentra llena con grandes series de tomos donde los conjuros son inscritos en espera de ser anotados definitivamente en el *Último libro*. En el corazón de la fortaleza, se encuentra la cámara de Sharlee, donde pasa la mayor parte de su tiempo inscribiendo conjuro tras conjuro en el *Último libro*. Este se encuentra encadenado a un podio con forma de gólem adamantino mediante cadenas de adamantita.

Miembros: 3.000+.

Jerarquía: relajada. Sharlee es la única constante. Los demás van y vienen, ocupándose de tareas o asignándolas a otros según decidan. Un miembro de la Orden del libro puede tomarse un periodo sabático cuando desee (aunque se espera que regrese con un nuevo conjuro al menos).

Religión: varias.

Alineamiento: cualquiera.

Secreto: variable. Los lanzadores de conjuros arcanos de Unión probablemente hayan oído hablar de la Orden del libro, pero generalmente no se dan cuenta de la seriedad del grupo en su trabajo.

Símbolo: una mano escribiendo símbolos arcanos en un libro abierto.

LIDERAZGO

Sharlee la Encantadora es la autoridad definitiva, pero debido a su resuelta ambición, por no mencionar su forma física, la mayoría del liderazgo del grupo proviene de magos de confianza que dirigen los grupos de operaciones.

La forma especial de Sharlee se debe a su inquebrantable ambición de terminar lo que empezó con el *Último libro*. Cuando la edad dibujó cerca la muerte, ella llevó a cabo el ritual para convertirse en liche, y entonces, algún tiempo más tarde, se convirtió en demiliche.

Sharlee la Encantadora (NM hembra demiliche Mag 31) tiene la apariencia de una mano esquelética con joyas engarzadas (ver la descripción del demiliche en el Capítulo 5). Esta mano desmembrada escribe como loca, sin parar noche y día, conjuros en el *Último libro*, sin tomarse nunca un descanso. Sólo las noticias más serias bastan para distraer su trabajo, o el castigo es inmediato.

El trabajo atrasado de Sharlee es considerable, ella no puede inscribir conjuros tan rápido como la organización halla nuevos conjuros y los añade a los tomos temporales.

Phalsam Dubokat (CB humano Bbr 21) dirige el grupo encargado de custodiar la fortaleza. Él ha criado cada braquiurus que campa libremente por los terrenos. Tiene nombre para cada uno de ellos. Mientras Phalsam se encuentra en los terrenos, su silbato atrae 2d4 braquiurus. Mientras viaja, Phalsam lleva con él a Grip, su braquiurus favorito.

Sfels el Cosechador (NB gnomo Mag 22)dirige el grupo responsable de reunir conjuros de otros planos. A menudo es visto en Unión hablando con poderosos lanzadores de conjuros arcanos que pasan por la metrópolis planaria. Algunas veces, Sfels descarta conjuros que pasarían adelante si él no tuviese la más mínima duda de que duplican otro conju-

EL ÚLTIMO LIBRO (ARTEFACTO MAYOR)

Este místico libro es de gran valor para los lanzadores arcanos de conjuros; algunos dirían que no existe libro más útil que este. Es un gran volumen, cuyas páginas y capacidad son infinitas. El *Último Libro* contiene cada conjuro que haya sido recopilado nunca por la Orden del libro, una organización en la metrópolis planaria de Unión. La Orden del libro ha estado inscribiendo conjuros en el *Último libro* durante miles de años; por ello, el número de conjuros es casi incontable. Si un lanzador de conjuros arcanos estudia el trabajo durante al menos un mes, al terminar puede utilizar el libro como su libro de conjuros. Cada conjuro arcano que aparezca en cualquier origen existe en este tomo, y puede ser preparado por un lanzador de conjuros que pueda utilizar un libro de conjuros. Pese a lo inmenso del libro, un lanzador armonizado con el libro puede localizar cualquier conjuro que busque en segundos, ayudado por la potente magia del artefacto.

Cualquiera que sea incapaz de lanzar conjuros arcanos y lea una sola palabra deberá realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 20) o sufrirá demencia (como el conjuro de *demencia*).

Nivel de lanzador: 19.º; peso: 3 lb.

ro ya reunido anteriormente. Posee una mente enciclopédica, y recuerda todo lo que ve.

RECLUTAMIENTO

La Orden del libro da la bienvenida a aquellos voluntarios que donan su tiempo, sus conjuros, y en realidad sus vidas para la causa. Sólo los lanzadores arcanos que preparan sus propios conjuros pueden unirse como miembros de pleno derecho; otros practicantes arcanos, lanzadores divinos, y personajes psiónicos ofrecen poco a los ojos de la orden, y no son tomados en consideración para ser miembros. La orden cree que tales individuos carecen de la resolución y determinación para contribuir efectivamente a la causa. Por descontado, cualquiera de ellos es bienvenido para ayudar en la causa de la orden; ningún conjuro en forma escrita es rechazado y puede ser incluido. Muchos miembros también emplean frecuentemente a otros para que les ayuden en su búsqueda de nuevos pergaminos, tomos y magia épica; esa ayuda es necesaria, incluso esperada, si se desea que la recopilación se lleve a cabo.

BENEFICIOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS MIEMBROS

Los beneficios por ser miembro son grandes; el acceso a cada conjuro recopilado en los tomos temporales es un aliciente del que disfrutan todos los miembros de la orden (unos pocos tienen acceso permitido al *Último libro* también, como recompensa por haber hallado algún conjuro en particular). Irónicamente, los archivos temporales son ahora tan grandes, que cualquier intento de examinar detenidamente los anaqueles llevaría toda una vida o más tiempo incluso (los archivos consisten en fila tras fila de estantes paralelos llenos de libros, separados por un espacio de 10', y que se extienden verticalmente cientos de pisos; volar es la única manera de moverse a través de los estantes). Esta no es la mejor manera de emplear el tiempo de un miembro, al menos de un miembro dedicado al aumento del trabajo principal. Los miembros que se "relajan" en sus esfuerzos por traer nuevos conjuros a la orden, o que están obviamente más interesados en utilizar los archivos temporales para su uso personal en lugar de ampliar el objetivo último de la orden, pueden ser expulsados para siempre, sin posibilidad de readmisión, y nunca serán bienvenidos a los sagrados salones de la orden.

Los miembros se pueden hospedar en cualquiera de los cientos de habitaciones que se encuentran en el interior de la fortaleza, incluidas las catacumbas vacías de abajo. Muchos viajan dentro y fuera de la fortaleza mágicamente, prefiriendo vivir más cómodamente por sus medios.

No se requieren cuotas formales para seguir siendo miembro, sólo una búsqueda activa de magia escrita. Las donaciones para las inscripciones en los archivos temporales son siempre bienvenidas. Algunas veces, los miembros ven necesario embarcarse en aventuras para poder recabar suministros, componentes de conjuros, y riqueza suficiente para mantener en marcha todo el proyecto. Incluso los magos poderosos necesitan comer, dormir, bañarse, y la inscripción de conjuros requiere tinta, velas, plumas, pergamino y servicios de encuadernación (aunque un gran almacén en la fortaleza normalmente contiene una cantidad suficiente de este equipo como para un mes de escritura).

ENCUENTROS

La Orden del libro es probablemente la más aislada de todas las organizaciones descritas aquí, pero eso no significa que los personajes jugadores no tengan razones válidas o interesantes para que sus caminos se crucen en algún momento u otro. La línea argumental más obvia en la cual utilizar a la Orden del libro es hacer que los personajes creen, adquieran, o incluso sean testigos de la utilización de un nuevo e inusual conjuro que la orden no posee todavía. Menos directo, pero no por ello menos interesante, es un hilo argumental que involucre a poderosos personajes épicos para conseguir un conjuro necesario. Si deseas enfrentar a los personajes contra la orden, quizás puedas tejer alguna trama en la que los personajes se vean envueltos con algún grupo extremista que crea que la Orden del libro traerá la ruina al multiverso si se le permite completar el proyecto en el que se encuentra embarcada.

Típico grupo de operaciones para recabar conjuros (NE 23): 2 recolectores (Mag 19), 1 guardián (Gue 21). Un grupo de operaciones para reunir conjuros puede aparecer en casi cualquier lugar, en cualquier momento, teleportándose o desplazándose por los planos hasta una localización elegida. Los miembros suelen ser resueltos y decididos a la hora de adquirir el conjuro a por el que han venido, pero tienen voluntad de pactar y realizar tratos si ello les proporcionara un conjuro nuevo. Prefieren pagar simplemente, como por un pergamino, el derecho a copiar un conjuro. Si es necesario, pueden luchar contra aquellos que rehúsan compartir el conjuro, aunque este comportamiento no es muy común.

LOS RECOLECTORES

Los Recolectores recogen artefactos a través de todos los planos, obteniendo placer de la afición definitiva consistente en reunir todos y cada uno de los tipos de aparatos mágicos para guardarlos y estudiarlos.

VISIÓN DE CONJUNTO Y BREVE HISTORIA

Los miembros de este grupo se dedican a la investigación, captura y recuperación de objetos destacados, ya se encuentren perdidos hace tiempo, escondidos en tesoros de criaturas poderosas, o incluso arrebatados de aquellos que los Recolectores consideran poco dignos de poseerlos. Los Recolectores traen esos objetos de vuelta a su cuartel general para almacenarlos y estudiarlos de manera segura.

No todo el mundo piensa con cariño en los Recolectores, particularmente aquellos que han tenido objetos cogidos por la organización, pero el poder de los Recolectores hace que incluso los antagonistas más agresivos se lo piensen dos veces antes de actuar abiertamente contra ellos. Otros, que no desean necesariamente unirse al grupo, trabajan con ellos de cuando en cuando o acuden para buscar conocimiento, consejo o para investigar magia en sus archivos.

La historia corriente de los Recolectores comienza con un grupo de profesores de un colegio mágico, con una colec-

ción particularmente extensa de artefactos de antiguo poder. La colección creció tanto y de manera tan grande que se podía sentir el poder allí. Con el tiempo, el colegio se interesó más y más en el estudio y la acumulación de aún más artefactos mágicos y en su conservación de manera segura. Finalmente, el objetivo del colegio cambió. Los Recolectores se preocuparon menos de enseñar y más del descubrimiento de más reliquias poderosas y de almacenarlas con seguridad en su Penúltima cámara. Ahora, principalmente para ayudar a sus esfuerzos de mejorar su creciente colección, los Recolectores trabajan con escuelas arcanas mayores en dimensiones distintas, proporcionando materiales y notas para la enseñanza y la investigación.

LA ORGANIZACIÓN

La organización de los Recolectores difiere poco de lo que uno podría esperar de un gran colegio de magia; un campus permanente, un cuerpo de regentes que dirigen la política, y un gran cuerpo de magos profesores, rastreadores y Recolectores que atienden los asuntos diarios, la investigación y las adquisiciones de la organización.

Cuartel general: los Recolectores poseen un bullicioso complejo llamado el Archivo temporal. Este archivo proporciona espacio para reunirse, facilidades para investigar y habitaciones para vivir. También sirve como el perímetro externo de la Penúltima cámara, donde los Recolectores guardan de manera segura sus preciados artefactos. El Archivo temporal está localizado en el plano Material, en una gran isla tropical bien protegida y alejada de la civilización.

Además de las muchas cámaras vivientes (ver Capítulo 5) que los Recolectores utilizan para almacenar temporalmente los artefactos que son investigados mientras son comprobados, la Penúltima cámara existe como un depósito permanente de reliquias peligrosas. La Penúltima cámara yace en el centro del complejo, protegida por trampas mortales, criaturas guardianes, conjuros y guardianes hechiceros.

Miembros: 500+.

Jerarquía: pobre. Actualmente se sientan en el concilio siete magos, pero en el pasado sirvieron más o menos. Asimismo, los miembros no son nombrados de por vida, más bien sirven durante un periodo, antes de volver a dedicarse a tiempo completo a la investigación y "recolectar" en el campo.

Religión: varias.

Alineamiento: varios.

Secreto: bajo. Los miembros del grupo conocen a la mayoría de los otros miembros, particularmente a los miembros del consejo. Los esfuerzos del secretismo van orientados más bien hacia el mantenimiento de los protocolos para acceder a la Penúltima cámara.

Símbolo: una puerta cerrada de una cámara sobre un campo verde.

LIDERAZGO

Un consejo mayor de siete magos que deciden la política, llamados regentes, dirigen a los Recolectores. Toda la organización se reúne cada seis meses para aconsejar a este consejo (aunque acudir regularmente no es obligado y ciertamente no se espera, dada la naturaleza de la mayoría del trabajo de los miembros), discutir los avances sobre búsquedas en particular o revisar la urgencia de alguna recuperación en concreto. En este momento, cualquier miembro de la organización puede desvelar la existencia de nuevos objetos que cree que deben ser adquiridos o pedir ayuda para una búsqueda particularmente problemática. El consejo entonces puede ajustar las prioridades y conceder más recursos donde se necesiten. Cualquier miembro que no este en el consejo principal se considera que está obligado para con éste, y si el consejo requiere la ayuda de un miembro para una búsqueda en particular, se espera que sea obedecido. Más allá de esto, los miembros tiene libertad para perseguir objetos y conocimientos como deseen. Los siete miembros del consejo son responsables del almacenamiento y la protección de los objetos que son traídos a la organización, y tienen un subcomité de especialistas que trabajan para mantener la seguridad.

A continuación se encuentran unas breves descripciones de algunas de las principales figuras de los Recolectores.

Dalshaman (LB humano Mag 27), primer regente de los Recolectores, es considerado como el que más conocimiento posee acerca de la colección, y sabe que el peligro verdadero es peor de lo que la mayoría piensa, si la colección cayese en malas manos. Siempre está trabajando para mejorar la seguridad.

Lira Vendaval de luz (CB elfa Mag 20/agente recuperador 3), tercera regente de los Recolectores, no comparte el miedo de Dalshaman acerca de la colección y disfruta sacando prestadas piezas increíbles. Algunas veces se salta el protocolo cuando piensa que una pieza en particular es inofensiva.

Gomand Pusk (N gnomo Mag 21), el cuarto regente de los Recolectores, ha sido corrompido por uno de los artefactos malvados guardados de la colección. Nadie sabe de su aflicción. Trabaja para echar abajo algún día toda la seguridad de la Penúltima Cámara y dejar libre toda la colección, particularmente los más viciados y peligrosos artefactos. Si alguna vez tuviese éxito, habría una seria amenaza de cataclismo.

RECLUTAMIENTO

Ser miembro de la organización requiere algo más que la simple creencia de que todo lo que sea poderoso mágicamente debería ser traído al grupo, y de que todos dentro del grupo tienen derecho al conocimiento cosechado de esa investigación y esa recuperación.

No es ninguna sorpresa, por tanto, que poderosos magos conformen el grueso de los miembros, pero cada clase conocida llena los puestos de la organización. Las misiones de recuperación, a menudo son largas y peligrosas, por lo que requieren una amplia gama de habilidades.

Otros miembros sirven como guardias para los objetos que recupera el grupo, encargados de proteger toda esa magia tan potente contra el robo y el uso ilícito. Otros ayudan a desmitificar los objetos recuperados o ayudan a concebir nuevas y astutas formas de protegerlos. En las raras ocasiones en las que hay un robo, equipos de asalto excepcionalmente competentes buscan recuperar el objeto asi como a los ladrones que lo sustrajeron.

Los que no son miembros (aparte los decanos de escuelas de magia) ocasionalmente requieren y reciben permiso para examinar artefactos particularmente interesantes, siempre bajo una cuidadosa supervisión y vigilancia. Más raramente aún, los Recolectores permiten un uso limitado de los objetos recuperados para corregir algún desequilibrio en el tejido del universo, pero esas ocasiones sólo se dan bajo las circunstancias más tremendas.

BENEFICIOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS MIEMBROS

Ser miembro de los Recolectores tiene sus recompensas. El acceso a la mayor colección de objetos mágicos raros y maravillosos es ciertamente la mayor. La extensa lista de artículos incluye la mayoría de los objetos de este libro, la *Guía del* DUNGEON MASTER, y otras fuentes. Para asegurar la integridad del sistema, el protocolo de acceso a la Penúltima cámara para investigar un artefacto en particular requiere dos regentes. Los regentes deben estar presentes tanto para retirar como para devolver el objeto. El consejo regente y su subcomité de seguridad dedican todos sus esfuerzos para proteger la Penúltima cámara. Parte del protocolo consiste en utilizar cámaras vivientes (ver Capítulo 5) mientras se transporta un artefacto examinado.



Un personaje miembro de al menos nivel 21.° puede examinar un artefacto por año y quedárselo hasta un mes para investigarlo. Los miembros que abusan de alguna manera del privilegio del préstamo son buscados y expulsados de la organización (y si tienen algún artefacto en su posesión, este es recuperado). Mientras que investigar un artefacto se hace normalmente sólo por el conocimiento que proporciona, un miembro puede utilizar el artefacto como desee durante el periodo de tiempo que se le permite usarlo. Si el artefacto es dañado o destruido mientras está en posesión de un miembro, el miembro debe obtener un nuevo artefacto para la colección o será expulsado.

El complejo del Archivo temporal también proporciona espacio para trabajar, habitaciones para los miembros que prefieren vivir en "la facultad", comida y componentes mágicos, todos a precios razonables (lista de precios en el *Manual del Jugador* y la *Guía del* DUNGEON MASTER).

La organización espera que los miembros contribuyan a los archivos. Cada diez años cada miembro debe participar en procurar un nuevo artefacto para los archivos (ir en una misión de recuperación). Aquellos que prefieren encontrar y recuperar artefactos pueden entrenar en la clase de prestigio de agente recuperador (ver Capítulo 1). Si el miembro realiza otro tipo de trabajo que contribuye directamente a la organización (como investigación, vigilancia, y así sucesivamente), este requerimiento es suspendido. Si ninguna de esas circunstancias se aplica, el miembro debe contribuir con 200.000 po durante ese periodo, para poder seguir siendo miembro y continuar utilizando los servicios.

Otras responsabilidades incluyen apoyar en general los ideales del grupo, obedecer al concilio regente en todas sus normas, y no intentar nunca robar un objeto de la Penúltima cámara.

Sólo dos veces en toda la historia de los Recolectores, un miembro se ha convertido en ladrón. En ambas circunstancias, un miembro robó un objeto de los archivos y huyó con él, con la esperanza de quedárselo definitivamente. El primero continúa desaparecido, pero los Recolectores atraparon al otro. Los regentes dictaron sentencia y el criminal descansa ahora en estasis temporal como otra pieza de la colección de la Penúltima cámara.

ENCUENTROS

Los personajes en una campaña pueden verse envueltos con los Recolectores a través de dos maneras principales. Primero, pueden estar es posesión de algo que los Recolectores quieren. Segundo, los Recolectores pueden contactar con ellos para un posible trabajo. El primero requiere herir los intereses de los jugadores, mientras que el segundo no. En cualquier caso, interactuar con esta organización es casi siempre una proposición honrada.

Si deseas poner un obstáculo en tus líneas argumentales actuales, es algo simple para ti poner un objeto que tus jugadores y los Recolectores desean en el hilo de la historia. Quizá los personajes necesitan encontrar un artefacto que les permita resolver una búsqueda, o quizá hayan tropezado con algún objetos poderoso que desean. De cualquier manera, si un miembro de los Recolectores aparece preguntando por el objeto, las cosas se volverán interesantes. Los Recolectores pueden ser lentos en tomar medidas drásticas, lo que significa que puedes mantener este problema particular como una espina clavada en los personajes, ya que los Recolectores pueden ser muy pacientes, y pueden fácilmente convertirse en adversarios a largo plazo para los héroes.

Alternativamente, los Recolectores se pueden acercar a los personajes para pedirles su ayuda para capturar uno de sus objetos. Esto puede ocurrir únicamente debido a la reputación de los PJs o ser debido a la afiliación de los jugadores a una u otra organización de las que aparecen en este libro, como la Sociedad de cartografía planaria. Los Recolectores emplean cartógrafos habitualmente para que les ayuden a encontrar ocultos lugares y sobrevivir en regiones hostiles. Alternativamente, los dueños actuales de algún objeto que hayan recuperado los Recolectores pueden enfadarse por la pérdida de su preciosa posesión y buscan recuperarla, quizás a través de los servicios de la Orden del escudo y de los personajes miembros.

Típico encuentro con los Recolectores (NE 25): 1 Recolector (Mag 21), 1 mercenario (Gue 21), 1 agente recuperador (Pcr 21/agente recuperador 3). El grupo puede estar tras un artefacto en posesión de uno de los enemigos de los PJs, o por uno de los PJs. Los Recolectores prefieren no robar directamente un artefacto de un grupo bueno; normalmente primero ofrecen dinero, servicios, o algo a cambio del artefacto que desean.

LOS REGULADORES

Los filósofos aseguran que una de las constantes del multiverso es el cambio. El cambio a menudo saca a la luz consecuencias cataclísmicas, o podría, excepto para los Reguladores.

VISIÓN DE CONJUNTO Y BREVE HISTORIA

Es la creencia de los Reguladores que el poder en todas sus formas, si se deja sin guía, conduce inevitablemente al abuso, el cual lleva al caos y a la destrucción. Eventualmente, el caos desenfrenado y la destrucción podrían arrasar el multiverso. Los Reguladores aceptan una excepción a esa posibilidad. Se ven a sí mismos como agentes de control, más que como agentes de poder, dirigiendo las miles de fuerzas del multiverso a través de una cuidadosa y sutil manipulación del poder de los demás. Ya elijan enviar agentes para que se hagan pasar por seres divinos para el beneficio de tribus primitivas o les coloquen como consejeros encubiertos para los gobernantes de naciones poderosas, los Reguladores tienen mano en casi cada fuerza organizada a través del cosmos.

A causa de su naturaleza secreta, pocas personas fuera del grupo sospechan de su existencia, y menos aún conocen algo de sus orígenes. Algunos dicen que la organización ha existido antes de la humanidad, otros dicen que sus listas incluyen muchos seres de los planos. Otros aseguran que los agentes de los Reguladores se han infiltrado en cada religión grande, orden, organización secreta y gremio que existe, y persisten rumores de que algunos comandantes de alto rango en la guerra de la Sangre responden ante los Reguladores. Cualquiera que sea la verdad, los Reguladores permanecen todavía como una fuerza enigmática y poderosa detrás de los acontecimientos de cada ciudad, estado, nación y plano de existencia.

LA ORGANIZACIÓN

La verdad acerca de la organización secreta de los Reguladores se asemeja a las más grandes teorías de conspiración que nunca se han expuesto. Para mantener el nivel de secretismo tan importante para la continuación de los ideales y la existencia de los Reguladores, la jerarquía de la organización se encuentra encubierta de manera extraordinaria. Todo el mundo responde ante alguien, pero a niveles bajos, pocos conocen la identidad del supervisor de su superior o incluso los nombres de otros que responden ante la misma persona que él. Las informaciones e instrucciones provienen de arriba, y las tareas son asignadas basadas en las necesidades del momento y en el talento de los agentes involucrados. Cuando las misiones terminan, los resultados vuelven a subir por el escalafón. Muy pocos conocen en su trabajo de dónde surgen las órdenes y hasta dónde alcanza realmente el poder de los Reguladores.

Algunas veces, un miembro de alto nivel de los Reguladores en una posición de poder encuentra a miembros de bajo nivel de la organización (dos o tres niveles alejados) intentando manipularle como asesor. Algunas veces un gobernante conoce este arreglo (y quizás la identidad del agente Regulador que le esta "manipulando") y puede incluso haber realizado el arreglo específicamente para ver cuán fiable y segura es la fuente potencial. Otras veces, por el contrario, el proceso circular puede ser invertido (un miembro de alto nivel pidiendo cultivar la amistad de alguien, el cual, con el desconocimiento del primer agente, también es un miembro) o quizás incluso de forma intencional (se rumorea que una rama ultrasecreta de los Reguladores conoce los nombres de todos los que trabajan para la organización y está a cargo de vigilar la lealtad de los miembros del grupo).

Cuartel general: la mayoría de los miembros no conoce ningún tipo de cuartel general. Los encuentros clandestinos entre los agentes y sus superiores se llevan a cabo en lugares retirados: un rincón tranquilo de una taberna, bajo los muelles o a través de conexiones mágicas. Los agentes presentan sus informes de manera regular continuamente, pero las células de operativos rara vez se reúnen en el mismo sitio dos veces seguidas.

A niveles altos, las reuniones del concilio tienen lugar en un lugar muy privado y seguro, en un lugar seguro localizado en un semiplano privado llamado la ciudadela de la Regulación. La ciudadela no se alcanza fácilmente sin invitación y la clave mágica apropiada. Cada miembro del concilio posee un anillo mágico que contiene un conjuro sintonizado adecuadamente para llevar a su portador hasta este retiro privado, y no hay otra manera de llegar.

Miembros: 10.000+.

Jerarquía: en forma de telaraña. Una jerarquía en forma de telaraña tiene células conectadas por unos pocos hilos. Una célula puede ser un individuo o un grupo pequeño. Los miembros sólo se conocen entre los miembros que tienen contacto entre sí; no hay una jerarquía que se pueda rastrear.

Líderes: los Treinta y tres.

Religión: varias.

Alineamiento: cualquiera legal.

Secreto: alto. Aquellos en el nivel más alto de la organización (los Treinta y tres) no conocen a la mayoría de sus agentes. La información pasa a través de intermediarios, a menudo codificada. Los miembros generalmente esconden sus identidades a través de disfraces, alias y mensajes anónimos.

Símbolo: no hay símbolo oficial, aunque variaciones del número 33 han servido algunas veces como símbolo de reconocimiento entre los miembros, como dos filas de tres puntos cada una sobre fondo blanco.

LIDERAZGO

A niveles altos, los Reguladores están compuestos por un concilio de individuos especialmente poderosos pero perspicaces, provenientes de todo el multiverso, los cuales poseen una comprensión única de cuan trémula es realmente la existencia del cosmos. Entre ellos, son llamados simplemente los Treinta y tres, y ese es su número. Aunque sus historias e ideologías pueden variar mucho, todos los miembros del concilio comparten una creencia por encima de todo: deben prevenir que el caos y la destrucción total reinen en todos los planos conduciendo los eventos de una manera y en una dirección de su elección. Los miembros de este concilio incluyen a algunos de los más poderosos archimagos, guerreros probados en batalla, y fervorosos líderes religiosos nunca conocidos, así como a las cabezas de gremios, criaturas infernarioes de los Nueve infiernos, no menos de tres dragones, un contemplador, fatas de alineamiento bueno y malvado, y una multitud de criaturas planarias, todas unidas para prevenir la catástrofe definitiva que resultaría del abuso de poder.

Más vieja que los más ancianos, la reputada primera y original miembro del concilio Mella Theeg todavía se sienta en dicho concilio, en realidad el concilio se reúne a su alrededor, ya que ella no se mueve mucho.

Mella Theeg (LN hembra treant avanzada Mag 36/Brd 20) es un miembro fundador de los Reguladores. Ella es la prueba de que los Reguladores han estado aquí desde casi siempre, ya que afirma tener millones de años de edad. Un poderoso ser arbóreo, no se ha movido de la cámara interior del concilio en el centro de la ciudadela de la Regulación durante eones. Es el depósito para todo el conocimiento y la historia acumulada de los Reguladores, y los otros miembros del concilio a menudo reconocen la superioridad de su memoria infalible y sus incisivas órdenes.

RECLUTAMIENTO

Nadie elige inicialmente unirse a los Reguladores. Por el contrario, ellos eligen a los nuevos miembros entre aquellos que han sido contratados para realizar tareas de los Reguladores (sin saberlo, por supuesto; los Reguladores no se anuncian cuando contratan a alguien para que realice un trabajo). Esos candidatos deben demostrar voluntad para servir y obedecer y capacidad de utilizar métodos sutiles para cumplir sus objetivos. Una vez un candidato ha sido establecido como apropiado para el tipo de trabajo necesario para servir a los Reguladores, los reclutadores comienzan un proceso secreto de vigilancia, aprendiendo más acerca de las aptitudes del candidato sobre el caos contra la estabilidad, el deseo de poder para sí mismo como oposición a ser el poder tras el trono, y cosas así. Si un candidato exhibe las opiniones apropiadas y parece cualificado en otras maneras, los Reguladores se acercan a él y le ofrecen trabajar a tiempo completo.

Los Reguladores toman en consideración a miembros de todas las clases e historiales. Mientras que las habilidades de los pícaros y los bardos viene muy bien a las necesidades de los Reguladores, la necesidad de todo tipo de habilidades es evidente; sin embargo, para tener éxito cada agente debe ser capaz de desviar la atención, parecer convincente como cualquier otro distinto del que realmente es. Asi, poderosos guerreros, astutos hechiceros, líderes sagrados y todo el mundo en general, tienen un papel que jugar en las maquinaciones en curso de los Reguladores.

Los nuevos miembros inicialmente reciben una asignación simple de duración limitada. Comúnmente, un recién enrolado es asignado como ayudante de un agente ya probado que trabaja encubierto como consejero o como miembro de un consejo. Eventualmente, según crece la confianza, el miembro recibe asignaciones más sofisticadas. Finalmente, el miembro recibe un puesto permanente en algún lugar, trabajando en secreto cuidadosamente como la mano guía del poder secular, con su propio grupo de agentes para ayudarle.

BENEFICIOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS MIEMBROS

Ser miembro proporciona pocos beneficios directos y tangibles. Para evitar llamar la atención, los Reguladores no cargan cuotas o pagan salarios (excepto en casos especiales). Ni siquiera los miembros más sobresalientes consiguen recompensas o reconocimiento. Sólo pueden disfrutar de la satisfacción de un trabajo bien hecho. En ocasiones, equipo especial y suministros, o ayuda en forma de otro agente, se transmite de un superior a un agente de campo, pero como todas las cosas, este proceso se realiza en total secreto.

Cualquier miembro de los Reguladores responde en última instancia ante la organización por encima de todo, incluso por encima de naciones o deidades. Sus miembros soportan el peso de los mundos con una severa seriedad. Algunas veces, se pide a los agentes que realicen tareas que, aparentemente, pueden parecer confusas o incluso opuestas a lo que cree ese agente, pero las órdenes nunca son cuestionadas. Volver la espalda a las órdenes de un superior, trabajar contra la institución o intentar detener a otro agente para evitar que lleve a cabo sus órdenes merece la muerte. Los agentes nunca abandonan realmente la organización. Se pueden retirar del servicio activo tras un tiempo o cuando les sea imposible ocultar sus rostros en un foro público, pero incluso entonces, todavía se les considera miembros y se espera que sirvan a los Reguladores.

ENCUENTROS

Los personajes en una campaña tienen muchas oportunidades de cruzarse con los Reguladores. Inicialmente, los personajes deberían tropezar con las actividades y maquinaciones de esta organización desde una posición periférica, posiblemente sin ser conscientes de lo que está pasando. Los Reguladores tienen agentes colocados en posiciones de poder con los cuales pueden interactuar los personajes, como un consejero que sirve a un noble para el que trabajan los personajes. Alternativamente, si uno o más de los personajes tiene poder en una posición de liderazgo (quizá la concesión de una tierra menor, o una fortaleza construida en la frontera), quizás uno de sus propios consejeros de confianza sirva a los Reguladores. Al comienzo de cualquiera de estos casos, es una buena idea mantener en secreto la afiliación del agente.

Por el contrario, los personajes se pueden encontrar en mitad de una trama de los Reguladores para devolver al equilibrio el poder de la región o de un plano particular, comenzando a trabajar de manera contraria a los propósitos de la organización, de nuevo sin conocer siquiera contra quién se enfrentan. Si alguna figura política importante teme que algún ayudante desconocido esté pasando información a sus enemigos, puede contratar a los personajes para que descubran la verdad e, incluso si se convierte en una amenaza completamente diferente de lo que el político temía, los personajes pueden estar peligrosamente cerca de descubrir al agente de los Reguladores en el proceso.

A la inversa, los Reguladores podrían contratar a los personajes para que trabajen para ellos. Esta serie de acontecimientos casi siempre comienza con un contrato anónimo; los personajes son contratados para que realicen alguna tarea sin saber a quién sirven en realidad, y sin todos los hechos. Eventualmente, les pueden ofrecer una oportunidad de trabajar con la organización de una manera más permanente, pero sólo después de que hayan probado su confianza y de que sintonizan con las ideas de la organización.

El asunto se puede volver realmente muy complejo si dos o tres organizaciones diferentes se ven envueltas unas con otras en tramas particularmente complejas. Por ejemplo, un agente regulador puede necesitar eliminar una amenaza a su posición haciendo asesinar a un miembro del gabinete del señor, por lo que contrata a un miembro del Garrote para eliminar a ese individuo. Por supuesto, los personajes están simplemente trabajando para la Orden del escudo, y el miembro del gabinete les contrata para que le protejan de posibles amenazas. Todo el asunto se convierte en una enredada red de espionaje, encuentros clandestinos y ataques frustrados en las calles, convirtiéndose en una buena partida de investigación.

Encuentro típico con los Reguladores (NE 25): 1 agente principal (LN humano Mag 20), 1 asistente (LN gnomo Pcr 5). Probablemente, el agente se haga pasar por alguien, utilizando la magia para disfrazar su verdadera naturaleza y apariencia. Los PJs pueden no darse cuenta nunca de que se han encontrado con un agente de los Reguladores.

LA SOCIEDAD DE CARTOGRAFÍA PLANARIA

Si todavía existe una frontera en algún lugar ahí fuera, hay posibilidades de que la Sociedad de cartografía planaria este ampliando más y más sus límites de la civilización. Este grupo se especializa en la exploración, y no existe ningún lugar donde los miembros no vayan tan sólo por decir que han estado allí.

VISIÓN DE CONJUNTO Y BREVE HISTORIA

Los miembros de la Sociedad de cartografía planaria, llamados Cartógrafos, viajan hasta los confines de muchas tierras y más allá, literalmente. Si deseas saber que hay ahí fuera, pregúntale a los Cartógrafos. Han realizado mapas de cada lugar, y pueden descubrir qué hay justo más allá de la frontera con la realidad. Gentes de todo tipo acuden a los Cartógrafos para ayudarles a encontrar los lugares donde necesitan ir o donde pueden haber estado. Si necesitas un guía personal que te ayude a encontrar tu camino, has venido al lugar adecuado.

Los Cartógrafos fueron fundados por un mercano llamado Khymez Ta'rol, que buscaba incrementar sus tratos comerciales con los gnomos suplicantes de Dothion, parte de un plano exterior llamado los Paraísos gemelos de Bitopia.

Ta`rol sólo quería saber quién hacía qué, y qué tipo de calidad había. Por ello contrató a un grupo de exploradores para que investigaran, catalogando los lugares industriales de todo el reino. El informe de los exploradores aumentó considerablemente sus beneficios. Ta'rol decidió expandirse en una nueva rama de los negocios, convenciendo a los exploradores de que trabajasen para él a tiempo completo, y contactó entonces con otros mercanos para realizar un servicio similar para ellos. Finalmente, los servicios ofrecidos por los Cartógrafos se ampliaron hasta incluir todo tipo de exploraciones, servicio de guías y cartografía de lugares.

LA ORGANIZACIÓN

La Sociedad de cartografía planaria es dirigida como una compañía, con un presidente, directores, funcionarios y agentes de campo.

Cuartel general: los cuarteles de la Sociedad de cartografía planaria se encuentran localizados en la ciudad de Unión, en el Distrito comercial, donde se llevan a cabo casi todas sus negociaciones. Es aquí donde los Cartógrafos mantienen sus registros y añaden sus nuevos conocimientos, además de ser el lugar donde las personas interesadas acuden cuando desean contratar sus servicios.

Miembros: 850+ (incluyendo varias razas que no son comunes).

Jerarquía: relajada. Los líderes cambian cada diez años, basados en elecciones de carácter interno. El actual presidente, Khymez Ta'rol, es el presidente fundador, y su cargo es vitalicio. A pesar de la fluidez de los cargos menores, las órdenes siguen un escalafón jerárquico, y los miembros obedecen a sus superiores.

Religión: varias (Fharlanghn es el más popular).

Alineamiento: variado.

Secreto: ninguno. Los Cartógrafos trabajan abiertamente sin ocultar su trabajo, cuarteles u operativos. Los agentes de campo son fácilmente reconocidos (al menos aquellos que son naturales de la ciudad de Unión). Por descontado, sus archivos requieren un pago por parte del público para poder ser consultados.

Símbolo: una brújula estilizada.

LIDERAZGO

Khymez Ta'rol todavía dirige la compañía, pero delega la mayoría de los negocios a los oficiales bajo su mando, ya que Khymez a menudo ejerce como agente de campo, haciendo el trabajo que más le gusta y ama. Los oficiales de alto rango dirigen el archivo de mapas. Otros formulan planes para nuevas exploraciones, señalando extensiones de regiones aún no cartografiadas de las cuales la Sociedad de cartografía planaria posee poca información. Otros trabajan con los clientes, determinando las necesidades específicas y asignando equipos especiales para cumplir los términos de los contratos.

Presidente Khymez Ta'rol (CB mercano Brd 23/investigador cósmico 5) es el presidente de los Cartógrafos, pero deja los asuntos del día a día de la organización en manos de sus funcionarios el 50% del tiempo. Mientras se encuentra ausente, Khymez actúa como un agente de campo normal en una expedición de reconocimiento. A menudo, otros agentes de campo no se percatan de la verdadera identidad de Khymez.

Hesmeth Schlade (LB humano Mag 10/Ext 20) es el oficial a cargo de la central en Unión, un antiguo bibliotecario de la ciudad de Greyhawk, también conocida como Falcóngris, en el plano Material; el cual fue apartado de su puesto por el mismo Ta'rod. Schlade supervisa un equipo de burócratas especialistas que clasifican todo tipo de información de múltiples formas en una imagen más comprensiva del multiverso.

Desarlov (LB semielfa Bbr 10/Exp 14/agente recuperador 6) es la más renombrada agente de campo dentro de la com-

pañía. Desarlov ha cartografiado más reinos de importancia que diez agentes juntos cualesquiera. Ella posee un artefacto menos especial llamado *el ojo del mundo*, el cual dice ella que le proporciona conocimientos acerca de tierras nunca vistas mientras duerme

RECLUTAMIENTO

Convertirse en un miembro de la Sociedad de cartografía planaria no es particularmente difícil. Los futuros miembros sólo necesitan demostrar aptitud para orientarse, la habilidad de realizar mapas fidedignos, una facilidad para sobrevivir en ambientes hostiles, y deseos de adentrarse en las tierras salvajes, todo en nombre de la exploración. Normalmente, los reclutas de los Cartógrafos se presentan en la central en Unión, con mapas en la mano, para añadirlos al grueso de conocimientos a cambio de un trabajo fijo. Ocasionalmente, los Cartógrafos se acercan a individuos que o bien han realizado progresos increíbles mientras hallaban una ruta a través de un territorio sin explorar o bien poseen una reputación por rastrear, realizar mapas y/o sobrevivir a los elementos.

Mientras que la elección obvia de clase de personaje predilecta para los miembros es el explorador, todo el conjunto de talentos y habilidades de los personajes pueden venir bien. Caminar a través de territorios salvajes requiere músculo, magia, y curación además de rastrear y saber orientarse. Muchas veces, los futuros clientes quieren algo más que un simple guía; todo un contingente de guardaespaldas puede ser necesario. Además, llegar hasta la frontera desde Unión puede ser un largo viaje por sí mismo; la magia de transporte puede proporcionar un viaje agradablemente más rápido.

BENEFICIOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS MIEMBROS

Los beneficios de ser miembro de esta sociedad son muy sencillos.

Servicios de los que no son miembros: aquellos que no son miembros pero proporcionan un mapa no solicitado (que parezca ser legítimo y que no sea de una zona ya cartografiada por los Cartógrafos) reciben la paga habitual de descubridor de 1.000 po. Si los Cartógrafos han solicitado el mapa de una región de interés, pagarán hasta 20.000 po. Los que no sean miembros y busquen copias de mapas en los archivos de la Sociedad de cartografía planaria, deberán abonar un pago estándar de 1.000 po por cada copia.

Beneficios de los miembros: todos los empleados tiene nderecho de rescate sobre cualquier peligro que superen mientras están en el campo. Más aún, cada miembro recibe un estipendio (igual a su nivel de personaje × 500 po) por cada misión de cartografía con éxito que realice. Adicionalmente, puede tomar prestado un equipo completo de cartografía (específicamente objetos mundanos como brújulas, varas de medición, tintas de gran calidad, pergaminos, tiza, cinta métrica, y equipación relacionada).

Aquellos que disfrutan especialmente descubriendo nuevos mundos y tierras pueden entrenarse en la clase de prestigio del investigador cósmico (ver Capítulo 1).

El conocimiento es una mercancía poderosa, y los funcionarios necesitan que los agentes de campo recuerden que la información obtenida durante el tiempo de la compañía (que es todo el tiempo, por lo que a la compañía se refiere), pertenece a la propia compañía. Pasar información, mapas o incluso asistencia a alguien que no haya pagado por ello (o que este trabajando para un competidor) es objeto de un despido inmediato. Lo que un miembro recoja durante sus viajes pertenece a la Sociedad de cartografía planaria, pura y simplemente, y nadie obtiene nada gratis.

ENCUENTROS

La Sociedad de cartografía planaria tiene un particular interés en los aventureros, simplemente porque los héroes se mueven alrededor de lugares inusuales y apartados y proporcionan la información más interesante respecto a lugares exóticos. La organización paga de buena gana un buen precio por esa información, comprobando que sea de fiar y completa (ver servicios de los que no son miembros, arriba). Ocasionalmente, los Cartógrafos contratan a aventureros particularmente curtidos en viajes.

Incluso si los PJs no están interesados en trabajar directamente para la Sociedad de cartografía planaria, es probable que interactúen con otras personas que tengan contactos con los Cartógrafos. Los miembros de la Sociedad de cartografía planaria son el grupo más reconocible de todas las organizaciones descritas en esta sección. Puedes hacer con ellos tanto como desees o no, pero puede ser muy divertido para los personajes tratar con ellos de cuando en cuando, especialmente como una diversión que no suponga una amenaza para los PJs. Los Recolectores pueden haber alquilado sus servicios, o un mapa que hayan creado podría volar hasta las manos de los PJs, o alguien podría haber robado algo de los Cartógrafos y estos desean que les sea recuperado. Algunas veces, solamente contemplar la dinámica del multiverso sin estar siempre peleado con todos los de las organizaciones ayuda a mantener el tono de una campaña fresco y novedoso.

Alternativamente, hay un montón de formas de que los personajes de tu campaña empiecen a sentir desagrado por los Cartógrafos. Si los miembros de la sociedad siempre están apareciendo donde no se espera (o se quiere), o si los personajes tienen algo (un mapa, información de primera mano) que los Cartógrafos quieren, se pueden volver bastante irritantes con las otras actividades de los personajes. Los Cartógrafos pueden pensar incluso que los personajes poseen algo que les pertenece (quizás los PJs están en posesión de un mapa que fue robado de los archivos de la sociedad) y van tras el mapa.

LA CIUDAD DE UNIÓN

INTRODUCCIÓN

La ciudad de Unión es una encrucijada cultural, un centro comercial que conecta con muchos otros planos pero existe fuera de todos ellos. Es una ciudad que tiene pocos recursos, pero a pesar de eso aún prospera a causa de que sus maestros, los mercanos, asi lo desean. Los mercanos han planeado las



circunstancias para que todos sean bienvenidos a visitarla y a realizar negocios, siempre y cuando no molesten. Es un lugar ideal para adquirir muchas cosas raras, inusuales y maravillosas, encontrarse con interesantes viajeros de todo el multiverso, y viajar a cualquier otro sitio. A menudo se dice que alguien yendo a un sitio encuentra el paso más rápidamente si pasa por Unión.

Unión es una de las pocas metrópolis planarias conocidas, pero por descontado que en un multiverso casi infinito, el número verdadero puede ser bastante grande.

HISTORIA

La mente orientada a los negocios de los mercanos ha creado imperios comerciales que se extienden a través de muchos mundos y planos. Los mercanos no son un grupo monopolista, la raza se encuentra desperdigada en cientos de cárteles competitivos. Hace mucho tiempo, un cártel conocido simplemente como la Unión, quería maximizar sus negocios sin perder un tiempo valioso (o beneficios) viajando físicamente de plano en plano. En esencia, los miembros del cártel querían que el comercio viniese a ellos, en lugar de tener que ir a buscarlo. Después de décadas de buscar la ubicación adecuada en un semiplano, más décadas de construcción y asentamiento, no sin mencionar los millones gastados en publicidad y desarrollo urbano, la cuidad de Unión nació.

La ciudad ha existido desde hace casi ochenta años, por lo que es bastante joven bajo casi cualquier criterio, aunque ha

METRÓPOLIS PLANARIAS

La más famosa metrópoli planaria de todas es indudablemente la ciudad de Sigil. Localizada en el centro de los planos Exteriores y construida en el interior de un anillo gigantesco, Sigil afirma ser la verdadera encrucijada del multiverso. Ciertamente, de todos los reinos de los mortales, es la que está más relacionada con los dioses y los ámbitos de poder divinos.

La temida Dama del dolor dirige la ciudad. Ella es un enigma que posee un enorme poder, incluyendo la capacidad de expulsar a seres divinos de su reino.

La ciudad de Oropel, el hogar de los poderosos señores ifrit, se encuentra en el plano Elemental de fuego. Construida sobre una semiesfera de bronce de 40 millas de anchura, la ciudad flota sobre una lámina de afilada obsidiana. Aquí florece el comercio entre los planos Interiores. Además, viajeros y mercaderes de todos los rincones del multiverso dirigen sus negocios. El Gran sultán gobierna desde su Trono de carbón situado en el Palacio llameante del Gran sultán de Todos los ifrit, en el centro de la ciudad.

Tu'narath es la más grande y mayor ciudad githyanki en cualquier dimensión. Se encuentra en el plano Astral, erigida sobre el cuerpo petrificado de un dios muerto sin nombre. Aquí mora la reina-liche, la gobernante absoluta de todos los githyanki. La reina-liche permite el comercio con otras razas, pero los mercaderes que no son githyanki y los visitantes de Tu'narath deben obtener primero visados especiales personalmente de la reina-liche.

Más xenófobo incluso que Tu'narath es la oscura Ilkkool Rrem, una cuidad de azotamentes ubicada en las profundas entrañas del mundo material. Bajo la superficie, los azotamentes tratan con cientos de planos, persiguiendo sus planes malignos y avanzando en sus estratagemas de muerte y condenación. Miles de miembros de otras razas además de los azotamentes se encuentran en Ilkkool Rrem, pero todos están esclavizados por los ilícidos.

experimentado una explosión demográfica sin precedentes durante este tiempo. Los mercanos son artistas del comercio después de todo. Personalidades famosas e infames viene y van de Unión, pero la posibilidad de grandes beneficios sigue siendo la atracción principal de la ciudad.

CÓMO UTILIZAR UNIÓN EN EL JUEGO

La ciudad de Unión puede ser introducida fácilmente en cualquier entorno de campaña. Por su naturaleza, es fácil de acceder desde cualquier lugar. La mayoría de los personajes épicos se basan en sus propios medios para viajar entre las esferas de existencia, pero Unión sigue funcionando como un eje para viajar ya que está conectada, más tarde o más temprano, con cualquier lugar en el multiverso. Unión es un lugar ideal para encuentro entre PNJs épicos, un gran lugar para buscar objetos valiosos e inusuales (el mercado de Unión es legendario por sus mercancías), y a menudo un lugar donde las noticias importantes a escala cósmica se escuchan primero.

Naturalmente, Unión ha sido adaptada para un estilo de juego épico, ¿pero qué significa esto?. Bien, no es el típico lugar donde los PJs entren tranquilamente y tomen el poder, aunque al mismo tiempo, no está tan controlada para que no sea divertida para los personajes épicos tampoco. Los mercanos que dirigen el lugar han intentado asegurar algún nivel de seguridad (sus sustento está en juego, después de todo), por lo que los Centinelas de Unión (la fuerza pacificadores creada y controlada por los mercanos) realiza un buen trabajo impidiendo el crimen, previniendo invasiones, deteniendo a los personajes poderosos desmandados, y cosas así. Al mismo tiempo, los Centinelas de Unión no pueden detener cada cosa que acontece, y tampoco lo pretenden. Si aparece algún problema que los Centinelas de Unión no pueden manejar, los mercanos tiene otras formas de manejarlo. Sus arcas están llenas, y como se dice el refrán, siempre hay un pez más grande en el mar, uno que pueda manejar el problema de los mercanos. Definitivamente, la ciudad de Unión es un lugar lo suficientemente interesante para que los personajes épicos deseen o necesiten visitarlo (las semillas de las aventuras en las cuales los personajes épicos deseen participar se pueden encontrar aquí).

Para finalizar, la descripción de la ciudad de Unión en este libro es necesariamente escueta. Ciertamente, los detalles de una ciudad de unos 100.000 habitantes podría ocupar fácilmente un libro como este. Pero las demandas de espacio requieren una aproximación más breve; por eso, la visión de Unión proporcionada aquí es sólo una base. El DM puede añadir fácilmente los escenarios y mapas asociados a Unión a cualquier otra ciudad de su elección más adecuada para su campaña. Por otro lado, se presenta suficiente información en este capítulo como para utilizar Unión a partir de este libro.

EL CONCILIO MERCANO DE UNIÓN

La iniciativa más famosa de los mercanos es la metrópolis planaria de Unión, la cual fundaron y continuan administrando. Treinta y tres mercanos se sientan en el Concilio de Unión, el cual controla todos los asuntos de la ciudad. La organización conocida como los Centinelas de Unión posee su carácter de autoridad directamente concedido por el Concilio de Unión. Solamente a los mercanos se les permite tomar parte en la administración de la ciudad.

Cuartel general: los cuarteles centrales del Concilio de Unión se encuentran en el Distrito de la ley, cerca del cuartel de los Centinelas. Habitualmente, se puede encontrar a la mitad de los Treinta y tres en cualquier momento dentro de



AW

la bien defendida estructura, aunque se reúnen todos mensualmente para la junta de negocios. Otros individuos que visitan el edificio sólo encuentran a funcionarios menores a menos que la necesidad sea grande.

Miembros: 33.

Jerarquía: relajada. Los mercanos van y vienen en el Concilio de Unión, aunque el escalafón superior de administradores no suele variar excepto quizá cada votación bicentenaria.

Religión: Boccob.

Alineamiento: legal neutral.

Secreto: especial. Entre los miembros, el grado de secretismo es bajo (todo el Concilio conoce la mayoría de la agenda y los planes), pero entre los miembros que no son del concilio, el secretismo es bastante alto (la mayoría de los miembros del concilio no son conocidos, por lo que es común para los ciudadanos pensar erróneamente que cualquier mercano que ven pertenece al concilio, una costumbre a la que los mercanos no se oponen).

Símbolo: ninguno.

Liderazgo

Cualquier miembro del Concilio puede dar órdenes a cualquier funcionario menor de la ciudad, incluso a un Centinela de alto rango, pero el Concejal jefe Revenia, por votación del resto del Concilio, puede hablar siempre en nombre del Concilio de Unión, y puede anular los edictos de otros miembros del Concilio si lo desea.

Concejal jefe Revenia (LN mercanta Mag 23) es una digna representante de su raza, sobresaliendo en todos los asuntos del comercio y la administración. Tiene grandes planes, y muy pocas de sus acciones del día a día revelan su objetivo capitalista definitivo para Unión y para su gente.

GEOGRAFÍA Y ALREDEDORES DE UNIÓN

La ciudad de Unión existe en un semiplano propio, un vacío extraño y crepuscular. El semiplano posee las direcciones de arriba y abajo, asi como el empuje normal de la gravedad en una dirección constante. Asimismo, el tiempo transcurre normalmente en el semiplano. La magia funciona con normalidad. El semiplano ni coexiste (no se solapa) ni es contiguo (no toca de manera natural) a ningún otro plano. Sin embargo, el semiplano contiene un gran número de *umbrales* artificiales y portales que conectan con varias localizaciones extradimensionales.

Dentro de este vacío crepuscular vagan una serie de islas flotantes, sombrillas de roca que flotan suavemente, avanzando libremente a través del crepúsculo llevadas por las corrientes de aire. Enormes arrecifes de nubes se mueven a veces como flotas a través del cielo, brillando con una luz ambiental. Las formaciones rocosas y los bancos de nubes son los dos rasgos principales en este vacío, y está rodeado por todas partes, por arriba y por abajo, con un resplandor indirecto anaranjado y púrpura que recuerda a los más fabulosos ocasos. La temperatura permanece agradablemente cálida, como una tarde a principios de verano, con constantes brisas ligeras, que parecen provenir de una dirección fluctuante aleatoria, manteniendo fresco el aire. Ningún otro tipo de clima ha turbado nunca este semiplano o la ciudad que flota en su interior (algunos han alterado el clima mágicamente, pero sólo hasta que han sido capturados por los Centinelas de Unión).

La ciudad se encuentra construida sobre una pequeña agrupación de esas islas flotantes, una docena de ellas unidas juntas en un grupo, con puentes y escaleras que cruzan entre las mismas. Las doce islas se encuentran más o menos al mismo nivel unas con otras, aunque las escaleras se pueden prolongar arriba o abajo cien o doscientos pies. Cada isla es ligeramente convexa. Las vías públicas principales están bien iluminadas por medio del uso de lámparas mágicamente colocadas regularmente. Muchos de los edificios construidos en las islas se benefician también de la iluminación mágica, mientras que el mercado comunal de Unión centellea literalmente como un árbol de navidad por la multitud de luces decorativas. Vista de cerca, la comunidad es una visión tranquila, una tierra de cuento de hadas a la deriva en espacios resplandecientes.

Unión posee un número de comodidades que hacen que el lugar no sólo sea habitable, sino bastante confortable para la mayoría de los residentes y visitantes. Cada una de las formaciones rocosas individuales posee un portal planario conectado al plano Elemental del agua lo suficientemente grande para una corriente fija. La mayoría de las veces, esta corriente afluye a la superficie en forma de fuentes, pero en unos pocos de los distritos más poblados de la ciudad, existe un sistema de cañerías que transporta el agua directamente al interior de muchos de los edificios. Que una fuente o lago rebose por el lateral de una ciudad o de una isla es algo habitual. Incluso los distritos más pequeños de la ciudad tienen una especta-

PORTALES MÁGICOS

"Portal" es un término general para una conexión interplanaria estacionaria. Los portales, que incluyen objetos relacionados como vórtices y umbrales, se abren en una localización en el plano de origen y en otra localización en el plano de destino (o una en cada plano de destino, si hay más de uno).

Los portales son creados por muchas fuentes. Algunas son simplemente grandes objetos mágicos, que unen dos planos (o dos localizaciones dentro del mismo plano, según algunas cosmologías). Otros existen de manera natural, y las deidades han creado también algunos portales.

Los portales varían en tamaño y apariencia. Una criatura debe ser capaz de meterse a través de la apertura para utilizar el portal. Los portales también varían en el método de utilizarlos. La mayoría requiere consciencia, algunos requieren que se diga una frase y otros requieren objetos clave para usarlos.

La mayoría de los portales proporcionan transporte instantáneo de una localización a otra. Al contrario que con los portales mundanos, normalmente es imposible pasar la mitad o alcanzar el otro lado del portal sin meterse dentro totalmente. O estás en un lado o en otro. Los conjuros no pasan a través de un portal, y las adivinaciones no revelan nada acerca del otro lado del portal a menos que el conjuro lo especifique claramente.

cular cascada que cae en picado cielo abajo. El sistema de cloacas de la ciudad asegura un ambiente limpio, con alcantarillas a lo largo de las calles que conducen a toboganes verticales, los cuales vierten a compuertas subterráneas que transfieren los desperdicios a un lugar lejano, lejos de la vista. En algunos casos – de nuevo, en los vecindarios más poblados – los edificios están equipados con un sistema interno de desagües que conecta con las cloacas de la ciudad. Los desperdicios son transferidos mágicamente al vacío, para desaparecer convenientemente para siempre.

La arquitectura de la ciudad es una mescolanza de estilos y materiales de construcción, ya que todo lo necesario para construir ha venido de cualquier lugar. Muchas estructuras están realizadas en piedra, mientras que sólo unas pocas están hechas de madera. Muchas ventanas tienen cristal, incluso cristales de colores en algunos distritos y unos pocos de los edificios están decorados con brillantes dibujos pigmentados. Con todo, Unión es un lugar brillante y jovial, y esto se debe a su diseño. Nada beneficia más al comercio que un sentimiento de bienestar, y los mercanos llevan a cabo deliberados intentos de asegurar que cualquiera que visita la ciudad se siente contento y seguro.

COMERCIO, IMPUESTOS Y TRANSPORTE

Unión funciona principalmente como un centro comercial. De hecho, el comercio es la verdadera razón de que Unión exista, construida en lo que de otra manera sería un semiplano desierto para servir como eje hacia otras realidades. Todo tipo de mercancías, y los mercaderes que las compran y venden, pasan por la ciudad. Muchos han aprendido de los mercanos y han establecido tiendas y comercios permanentes en la ciudad, y residen en Unión. Por supuesto, este emporio comercial no serviría de nada si Unión fuese inaccesible, estando aislada como está. Por el contrario, Unión se beneficia de un número de portales permanentes que unen varios planos de existencia, así como un número de *umbrales* especializados que en realidad cambian las conexiones de acuerdo a un esquema estricto, permitiendo a toda la ciudad "viajar" a diferentes regiones del multiverso y disfrutar del comercio.

Muchos mercaderes tienen presencia permanente en Unión, manteniendo tiendas y almacenes adyacentes. Otros sólo visitan la ciudad de vez en cuando, trayendo las mercancías en carretas (u otros medios mágicos de transporte) para venderlas antes de comprar otras mercancías para llevar. Otros comercializan sus mercancías para los propios mercaderes, suministrando a los negocios de Unión servicios que hacen que sea más fácil que el comercio se mantenga a un nivel elevado. Muchos de esos negocios, y los emprendedores que los dirigen, están detallados en las secciones siguientes.

Algunos de esos negocios son propiedad y están dirigidos por los mercanos que establecieron Unión en el no muy distante pasado. A menudo, un mercano puede ser dueño de varios negocios, pero actuando como un socio silencioso, manteniéndose en la sombra y permitiendo a otros manejar las operaciones. Sin importar su papel ni su estatus como líderes cívicos de Unión, los mercanos no se oponen al mercado libre y no impiden la competencia entre sus propios negocios. Por esto, muchos establecimientos que no pertenecen a mercanos se han establecido en la ciudad, muchos de los cuales son leales a los gremios locales e incluso a gremios e intereses de otros planos (como mercaderes en el ciudad comercial de Sigil), aunque también hay un gran número suficiente de mercaderes independientes como para no sentirse dominados indebidamente por los gremios. De todos modos, si los gremios que no son de los mercanos amenazan con obtener una ventaja competitiva, los mercanos tomarían cartas en el asunto para volver a "equilibrar" la balanza.

Comercio

Debido a la naturaleza de Unión, y al semiplano en el que se encuentra, la ciudad dispone de pocos recursos locales. Por ello, la mayoría de los alimentos, ropa y elementos de construcción necesarios para que los residentes vivan adecuadamente deben ser importados. Sin embargo, como centro comercial, Unión se beneficia en gran manera del contacto con una amplia variedad de culturas, por lo que dispone de un flujo continuo de bienes exóticos e inusuales, de lo cual se beneficia el ambiente de la ciudad.

Aromas de maravillosos y raros inciensos y ungüentos flotan en el aire, así como los olores de cada estilo de cocina imaginable. El mercado es una abundancia de sabores, olores, colores y texturas de cada rincón del multiverso; solo los distintos pescados forman una selección increíble de contemplar. Los mercaderes locales y los residentes a menudo adquieren tales productos para su propio uso, y como resultado, el aspecto y el sentir de la ciudad puede cambiar drásticamente de una esquina a otra. A pesar de toda esta variación, el impuesto de la ciudad de Unión sobre todo el comercio nunca varia.

Impuestos

Como cualquier distrito comercial, la ciudad de Unión tiene regulaciones y tasas que carga a los residentes y a los visitantes del mismo modo. Todas las actividades comerciales deben adquirir una licencia para poder ocupar edificios comerciales, por los que pagan una tasa anual igual al 1% de su beneficio bruto del año anterior (los nuevos negocios están exentos). Además, un 5% de los beneficios diarios se destinan a las arcas de la ciudad. Incluso el comercio temporal esta sujeto al pago de la tasa, aunque en la práctica, alguien que venda fruta en una cesta no merece la pena y puede continuar con su venta de manera intermitente sin que tenga que abonar la tasa.

Cualquiera que visite la ciudad debe obtener un permiso comercial antes de que pueda vender o comprar nada. Estos permisos comerciales se pueden adquirir en cualquier puerta de entrada o a cualquier patrulla de Centinelas de Unión por un precio de 15 po. Un permiso tiene validez por seis meses; todo el mundo lleva uno, tanto los ciudadanos como los visitantes. Cada permiso está marcado mágicamente con una *marca arcana* visible que certifica su autenticidad y determina su duración. Nadie te venderá una espada, te alquilará una habitación o te servirá una comida si no tienes tu permiso en regla, por que los castigos si te cogen son severos (ver Ley y orden, más adelante).

Viaje

Viajar dentro de la ciudad se realiza a pie, en carreta o mediante transporte personal aéreo por encima del tráfico mundano que va a pie. Las vías públicas son anchas y están pavimentadas, aunque en ciertos lugares la multitud ralentiza el tráfico de todo tipo. Incluso el tráfico aéreo puede ser algo peligroso con cientos de criaturas volando, gente en alfombras voladoras y mensajeros cabalgando sobre grifos ocupando el espacio por encima de cada isla. Amplios puentes y escaleras anchas conectan cada uno de los distritos; el efecto no es muy distinto de una ciudad cruzada por canales y paseos. Los puentes y las escaleras que conectan las islas son patrullados cuidadosamente y mantenidos para prevenir tanto el desgaste como los sabotajes. Los seres voladores pueden ignorar los puentes cuando se desplazan entre las islas si existe una ruta más corta.

Entrar y salir de Unión es casi tan fácil como moverse entre los distritos de la ciudad. Hay tres puertas principales, cada una en una isla, que conectan a Unión con otros lugares en el multiverso. Una de ellas tiene un enlace permanente con un lugar en concreto; la Puerta de la escalera, la cual conecta con la Escalera infinita (ver más adelante), y las otras dos tienen localizaciones variables: una que siempre conecta con el plano Material, aunque la localización específica en ese mundo cambia regularmente, y la otra puerta cambia cíclicamente de forma regular a través de diferentes planos. Cada una de esas puertas es un ancho portal tan amplio como la avenida que conduce hasta allí, y virtualmente funciona igual que una puerta normal de una ciudad, custodiada por centinelas pero abierta completamente a todo tipo de tráfico.

POBLACIÓN Y ACTIVOS

El "núcleo" de la ciudad de Unión alberga unos 5.000 residentes; sin embargo, eso sólo contiene a las doce islas que se encuentran conectadas directamente. Al menos un centenar de islas que no están conectadas flotan libremente del núcleo conteniendo residencias, granjas mantenidas mágicamente, almacenes, factorías y otras empresas. En total, la mayor población de Unión sobrepasa fácilmente los 100.000 habitantes. Unión es el mayor centro comercial que sirve a los ciudadanos de cientos de planos, y el número de visitantes en la ciudad en cualquier momento incrementa en un 50% más la población habitual durante los días de mayor comercio o durante festividades poco comunes. Algunos distritos están mas habitados (el Distrito de las tabernas y el Distrito del mercado, por ejemplo), mientras que otros parecen vacíos en comparación (el Distrito del templo y el Gran distrito).

Como metrópolis planaria (ver capítulo 3), el límite de piezas de oro de Unión es nominalmente de 600.000 po; sin embargo, durante la convención arcana interplanaria anual, de un mes de duración, el límite de monedas de oro aumenta hasta 1.000.000 po. Los activos de la ciudad son también fluidos, pero el mínimo es fácilmente alrededor de diez millones de piezas de oro.

LEY Y ORDEN

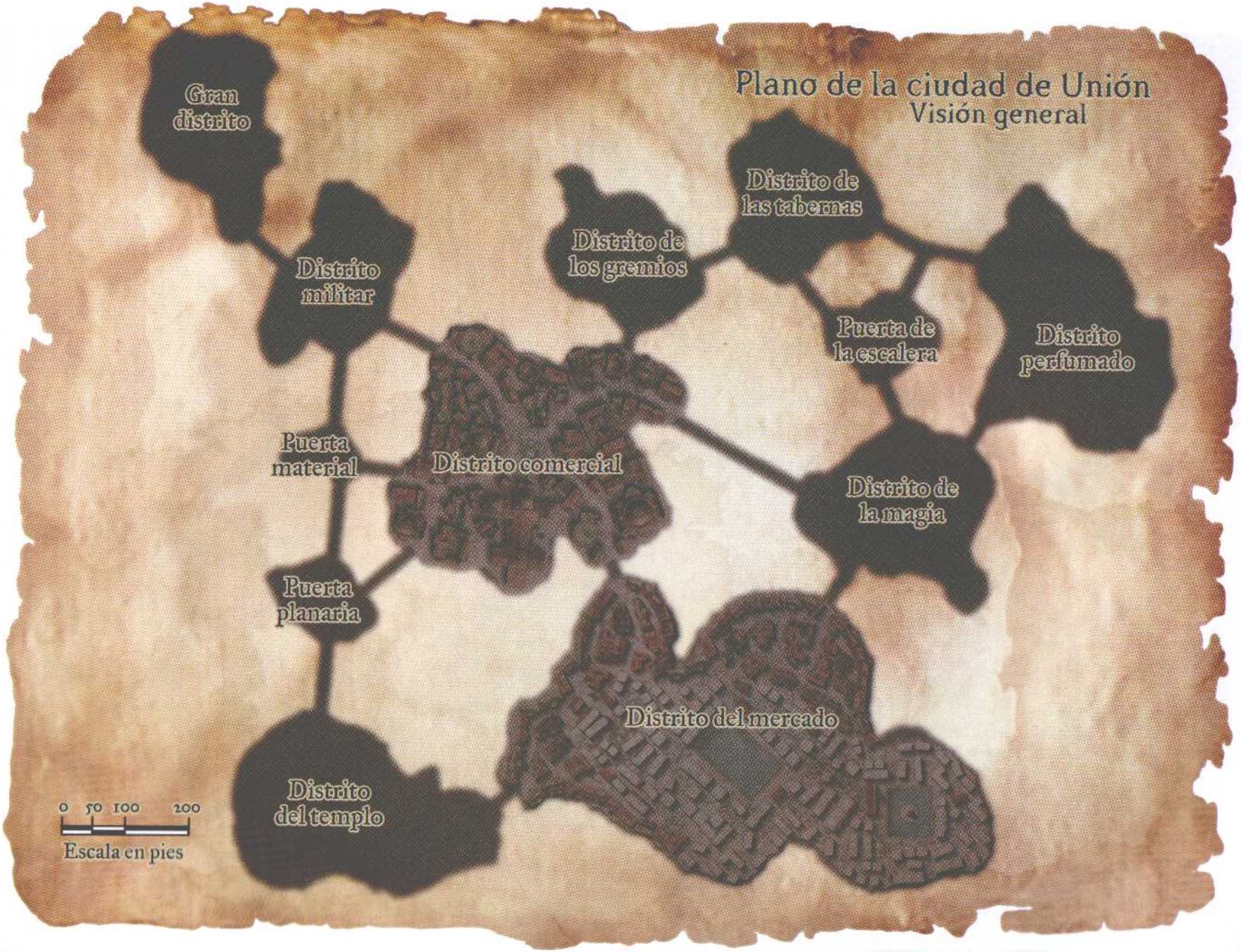
La ciudad de Unión está protegida por los mercanos que dirigen el Concilio de la ciudad. Por supuesto, ellos no realizan personalmente esta labor, sino que emplean a un cuerpo de fuerzas de seguridad para que realice esta tarea. De aquí es de donde vienen los Centinelas de Unión. Los Centinelas de Unión funcionan como una organización paramilitar, dedicada a patrullar las calles de Unión y hacer cumplir las leyes. Si una tarea es demasiado difícil incluso para los Centinelas de Unión, el Concilio llama a equipos privados de refuerzo compuestos por aventureros épicos dispuestos a intervenir a cambio de las generosas sumas de oro y magia que los mercanos pagan por su servicio.

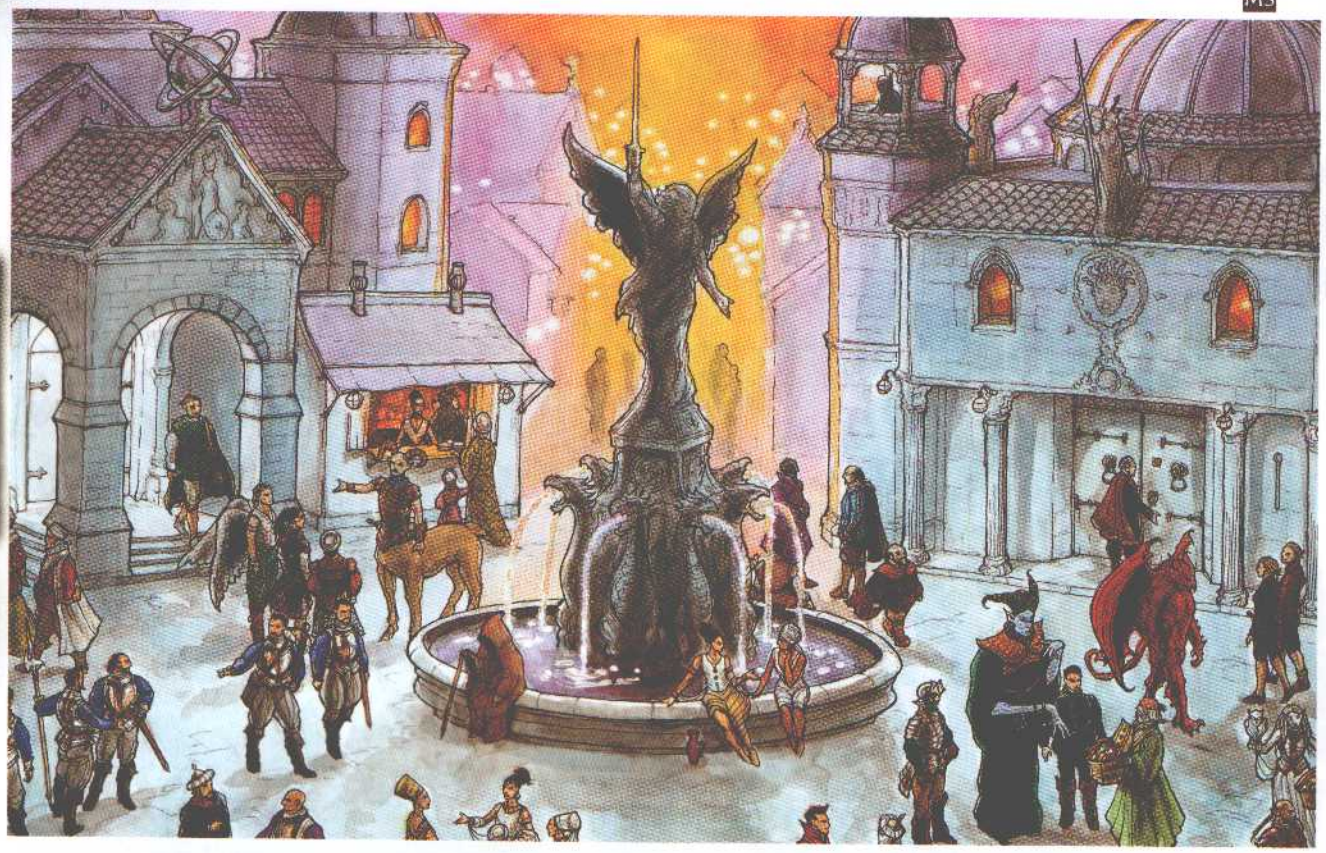
Medio centenar de unidades (cada unidad compuesta por tres regulares y un sargento) patrullan normalmente la ciudad. Los Centinelas de Unión son fáciles de ver, en sus corazas adamantinas mejoradas mágicamente, con sus camisas azul marino y sus pantalones grises y botas negras. Incluso mientras patrullan, los Centinelas de Unión procuran ser visibles siempre que sea posible; su mera presencia tiende a ordenar el comercio y a desalentar a los posibles ladrones. Los residentes que llevan mucho tiempo en la ciudad consideran a las patrullas como algo habitual del paisaje de la ciudad.

Cuando los Centinelas de Unión deben actuar, intentan evitar medidas letales siempre que sea posible, utilizando sus habilidades únicas para desarmar y capturar a cualquier posible amenaza. Si esto es inefectivo, o si los miembros de la patrulla se ven superados, piden refuerzos. Cuando surge una situación particularmente peligrosa, la patrulla adopta una postura defensiva, intentando acorralar la amenaza mientras otros miembros comienzan a evacuar las partes amenazadas de la ciudad.

Los guardias escoltan al acusado al cuartel general de los Centinelas de Unión en el Distrito militar, para su detención y juicio. No es el trabajo de las patrullas juzgar o ejecutar la sentencia; eso es competencia de la corte. Dicha corte se encuentra ubicada en el Distrito militar y es presidida por un trío de jueces especiales de los Centinelas de Unión, que ejecutan tanto el juicio como la sentencia. La tabla de abajo proporciona algunos de los crímenes más comunes y sus sentencias. Esta es una lista que dista mucho de ser completa, tampoco es absoluta en términos de castigos. Un juez considera siempre muchos factores, incluyendo antecedentes, circunstancias atenuantes y la gravedad del crimen, para determinar la sentencia final.

Crimen	Castigo por primer delito
Asesinato	Todos los bienes embargados, prisión permanente en estasis temporal
Control mental	30% de los bienes embargados, trabajos forzados 1 mes
Asalto a un Centinela	20% de los bienes embargados, trabajos forzados 2 meses, seguidos de 6 meses de exilio de la ciudad
Asalto, en general	5% de los bienes embargados, trabajos forzados 1 mes
Robo	1% de los bienes embargados, 6 meses de exilio de la ciudad
Falsificación	1% de los bienes embargados
Soborno, fraude	1% de los bienes embargados, 6 meses de exilio
Vandalismo	2% de los bienes embargados, trabajos forzados 2 meses
Comercio ilegal (comerciar sin permiso)	1% de los bienes embargados


Plano de la ciudad de Unión
Visión general
Gran distrito
Distrito militar
Distrito de los gremios
Distrito de las tabernas
Puerta de la escalera
Distrito perfumado
Puerta material
Distrito comercial
Distrito de la magia
Puerta planaria
Distrito del mercado
Distrito del templo
0 50 100 200
Escala en pies



Aquellos que cometen un segundo delito o retornan ilegalmente a la ciudad tras el exilio, reciben normalmente el doble del castigo original si son cogidos. Los trabajos forzados incluyen reparaciones y mantenimiento de la ciudad, o, si las circunstancias y los talentos lo permiten, un criminal convicto puede ser asignado a un mercano, sirviéndole como artesano u obrero, con todos los ingresos repartidos entre la ciudad y el mercano. Cualquiera exiliado de la ciudad es marcado mágicamente en la frente con una runa especial. Esta marca es una versión modificada de la *marca arcana* que se va sólo después del tiempo asignado (cuando expire el plazo de exilio) y solamente se puede quitar mediante un conjuro de *deseo* o *milagro*; incluso si se logra quitar, la marca se renueva cada 24 horas a menos que intervenga una deidad. Esta marca brilla cuando alguien que la lleva se encuentra en el semiplano. Cualquier miembro de las patrullas de Unión reconoce esta marca a simple vista. Aquellos criminales que pasan un tiempo en prisión, son encarcelados en algún lugar más allá de la ciudad, en una de las islas remotas.

Cuando la típica patrulla de tres regulares y un sargento (ver los Centinelas de Unión en Organizaciones, anteriormente en este capítulo) no puede realizar un trabajo, el equipo de reserva llamado en primera instancia contiene 2-5 (1d4+1) guerreros más curtidos.

Miembro del equipo de reserva de los Centinelas de Unión: humano Gue 30/centinela de Unión 1; VD 31; humanoide Mediano; DG 30d10+173 más 1d10+5; pg 348; Inic +12; Vel 30'; CA 40 (toque 15, desprevenido 24); Atq +36/+31/+26/+21 cuerpo a cuerpo (1d8+15, *maza pesada* +2) o +35 distancia (1d8+8/19-20, *ballesta ligera* +1 con *virotes* +1); CE *aptitudes sortílegas*; AL LN; TS Fort +24, Ref +17, Vol +15; Fue 21, Des 18, Con 20, Int 16, Sab 15, Car 17.

Habilidades y Dotes: Avistar +4, Escuchar +4, Diplomacia +24, Montar (caballo) +37, Nadar +38, Saber (Unión) +11, Saber (ley) +16, Saltar +25, Trepar +35; Alerta, Aguante, Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (arco largo compuesto), Crítico mejorado (espada larga), Desarmar mejorado, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Dureza, Especialización con un arma (maza pesada), Especialización con un arma (ballesta ligera), Esquivar, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (maza pesada), Soltura con una habilidad (diplomacia), soltura con una habilidad (Saber [ley]), Voluntad de hierro.

Dotes épicas: Dureza épica, Especialización épica con un arma (maza pesada), Especialización épica con un arma (ballesta ligera), Iniciativa superior, Piel blindada (× 2), Soltura épica con un arma (maza pesada), Soltura épica con un arma (ballesta ligera).

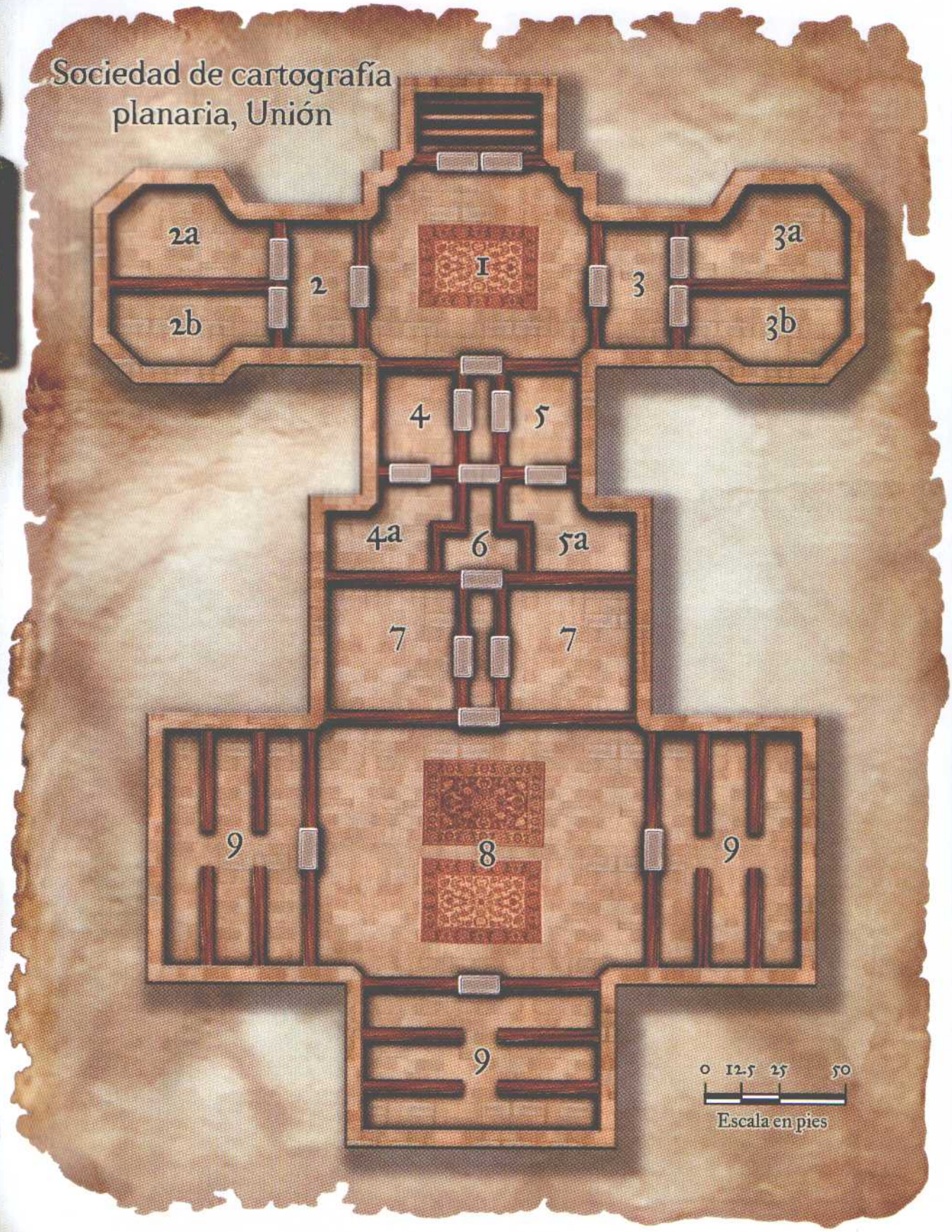
Aptitudes sortílegas: 1/día – *recado, escudo de la ley.* Nivel de lanzador 15.º, salvación CD 21 para *escudo de la ley.*

Posesiones: coraza adamantina +4, escudo grande +3, anillo de protección +5, maza pesada +2, ballesta ligera +1, 20 virotes +1.

LAS ISLAS DE UNIÓN

La siguiente sección proporciona una descripción de cada una de las islas mayores que forman Unión. Cada isla, conectada con las demás a través de una serie de puentes, es


Distrito comercial, Unión
Importaciones lejanas de Kharlin
Avenida de los Centinelas
Calle arcana
Calle del gremio
0 12.5 25 50
Escala en pies
Plaza central
Cuarteles de la Orden del escudo
Comisaría de los Centinelas
Camino de Oerth
Avenida del mercado
Pasteles y cervezas de Mael
Camino lejano
Mansión de Thargas
Cuartel de la Sociedad de cartografía planaria


Sociedad de cartografía planaria, Unión
1
2
2a
2b
3
3a
3b
4
4a
5
5a
6
7
7
8
9
9
9
0 12.5 25 50
Escala en pies

considerada un distrito único, y cada una tiene su propia personalidad. Unos pocos establecimientos sobresalientes son nombrados y detallados en algunos distritos.

EL DISTRITO COMERCIAL

El distrito comercial es la segunda isla flotante más grande de Unión, por detrás sólo del Distrito del mercado. Aquí las calles son anchas, bastante rectas y están bien iluminadas. La mayoría de los edificios se encuentran separados unos de otros, manteniendo apartados los asuntos de los demás. Un gran muro rodea el perímetro de la isla, protegiendo a los habitantes y visitantes de precipitarse por el borde al vacío de abajo.

Es en el Distrito comercial, o el Distrito de los negocios como lo llaman algunos, donde todo tipo de tiendas, mercaderes, compañías y profesionales independientes realizan sus negocios. Sabios, ingenieros, talladores de gemas, armeros, cartógrafos y una multitud de empresarios administran sus negocios en este distrito, operando en limpios y bien construidos establecimientos. Hay residencias privadas desperdigadas por todo el distrito y los Centinelas de Unión patrullan todo el lugar con regularidad, por que este es el verdadero corazón de Unión, la auténtica razón de su existencia.

En el centro del distrito, conocido como la Plaza central, hay una gran plaza abierta y pavimentada, completada por una gran fuente. Todas las grandes vías públicas convergen de los puentes hacia esta plaza. Varios de los negocios más prominentes se encuentran en esta plaza, mirando hacia la fuente, la cual es un lugar popular para encontrarse o visitar antes de realizar un pequeño negocio.

La Sociedad de cartografía planaria

Los cuarteles de esta apreciada organización se encuentran en un lugar prominente en la Plaza central. Es un gran edificio, dividido en dos secciones principales. Un área pública proporciona un lugar a los clientes para acudir a realizar negocios, ya necesiten un guía o un mapa, o quieran vender información que han recogido. Más allá de esto, se encuentran los distintos archivos y los departamentos de investigación, asi como los servicios de almacenamiento para el equipo y los suministros.

1. Entrada y museo: opulentas esculturas, retratos, recuerdos y artefactos de la historia de los esfuerzos de exploración de la ciudad decoran esta gran entrada del vestíbulo. Los clientes llegan aquí y son recibidos por corteses empleados preparados para tratar con los clientes potenciales y dirigirlos en la dirección adecuada.

2. Área de recepción: baldosas de buen gusto conforman un mosaico y cómodas sillas decoran esta habitación que sirve tanto como sala de espera como de área de recepción para el Director de la sociedad. Pocos visitantes tienen la influencia necesaria para recibir una cita con el director, pero aquellos que la consiguen esperan aquí para verle.

2a. Sala de reunión: una gran mesa llena de cómodas sillas facilita las negociaciones cliente/director.

2b. Oficina del director: el director de la Sociedad geográfica planaria, **Hesmeth Schlade** (NB humano Exp 20) tiene aquí sus oficinas. Él dirige las operaciones diarias de la sociedad y responde ante **Khymez Ta`rol** (LN mercano Mag 24), el mercano que fundó originariamente la organización.

3. Oficinas de exploración y rastreo: esta sala de acogida sirve como oficina externa para los departamentos de exploración y rastreo. Los clientes aguardan aquí para ver a los directores de esos departamentos. Cientos de mapas planarios decoran esta cámara, dibujados sobre varios medios (incluidos varios mapas compuestos sólo de luz moldeada).

3a. Oficina del director de exploración: cuando los clientes solamente quieren ver qué hay fuera, es aquí donde vienen. Algunos desean realizar una exploración tipo safari, mientras que otros tienen inclinaciones más académicas u orientadas a los negocios.

3b. Oficina del director de rastreo: los clientes que desean encontrar algo, alguien, o algún lugar específico son traídos aquí.

4. Oficina del director de orientación: el director de orientación es la persona que visitan los clientes que buscan guías profesionales a través de las tierras salvajes, y como tal, esta habitación está llena de todo tipo de recuerdos reunidos por los planos.

5. Oficina de cartografía: las consultas y compras de mapas tienen lugar en esta habitación. Si un miembro de los Cartógrafos ha visitado un lugar, un mapa de ese lugar se puede encontrar aquí.

5a. Oficina del maestro cartógrafo: el maestro cartógrafo tiene sus oficinas aquí y ofrece mapas actualizados para vender. Los originales están guardados con seguridad en los archivos.

6. Control de seguridad: esta habitación sirve como una barrera entre la parte delantera del edificio, donde se permite estar a los clientes, y la parte trasera, donde se realiza el trabajo de verdad. Los clientes pueden acudir aquí si desean comprar equipo de expedición (ubicado en las habitaciones de almacenamiento, área 7). Nadie sin un pase de acreditación pasa aquí, donde dos guardias siempre se encuentran de servicio. Sólo los miembros de los Cartógrafos tienen acreditación. Seis guardias vigilan aquí constantemente (LB humanos Cmb 16).

7. Equipamiento y suministros: los miembros que se preparan para una expedición visitan este grupo de habitaciones de almacenamiento. Cada pieza de equipo que pueda ser útil para el viaje por regiones salvajes se puede encontrar aquí. Hay incluso disponibles algunos objetos mágicos menores que son útiles para los viajes fronterizos.

8. Departamento de investigación: esta cámara está dedicada a la realización de mapas. Entre grandes filas de estantes y mesas, los especialistas de investigación trabajan sobre retazos de información, trozos de pergamino y porciones de mapas para aumentar la base de conocimientos de la Sociedad de cartografía planaria. Los cartógrafos crean nuevos y más precisos mapas, los escribas detallan lugares (como la flora, fauna, civilizaciones conocidas), y otros ponen una referencia cruzada al material para almacenarlo.

9. Archivos: aquí es donde toda la suma del conocimiento de los Cartógrafos es guardada. Cada cámara se encuentra sellada mágicamente (una *cerradura arcana* ha sido lanzada sobre la puerta por un mago de 24.° nivel), custodiada (*interdicción* lanzado por un clérigo de nivel 24.°, alineamiento legal bueno), y protegida contra cualquier entrada ilegal (cada

cámara tiene un gólem de hierro ubicado justo tras la entrada, con instrucciones de sacar a cualquiera que no este autorizado a estar aquí). Cada cámara se encuentra repleta de estanterías con información completa y consultada a menudo que es útil para la sociedad.

Encuentro habitual: aquellos que visitan la Sociedad de cartografía planaria más de una vez es probable que se encuentren con **Sturra Pezuña negra** (CB elfa Exp 20/agente recuperador 5). La habilidad de Sturra en supervivencia y rastreo es considerada legendaria. Ella no es un miembro actualmente de la sociedad (es demasiado libre de espíritu como para trabajar para ninguna organización), pero coopera con los Cartógrafos y a menudo les proporciona información cuando vuelve de una de sus muchas excursiones de exploración. A cambio, Sturra aprende acerca de nuevos lugares que explorar y ocasionalmente compra su equipación con descuento a través de los Cartógrafos .

Los aventureros a menudo buscan a Sturra cuando necesitan visitar lugares apartados en varios planos, y ella se alegra normalmente de poder ofrecer sus servicios por un precio justo. Cuando no está explorando, o se encuentra aquí intercambiando información y contando historias de los salones de la Sociedad de cartografía planaria, se la puede encontrar en el Distrito de las tabernas, compartiendo relatos de algunos de los lugares que ha visitado recientemente.

Pasteles y cervezas de Mael

Este establecimiento de comidas, situado en una calle lateral del Distrito comercial, proporciona comida a los mercaderes y funcionarios que trabajan en este distrito. **Mael** (CB humana Ext18) es la cocinera, y dispone de un excelente menú. El lugar se especializa en comidas al horno de todo tipo, desde pasteles de carne hasta deliciosos postres. Su selección de cervezas y licores es la favorita de los lugareños.

Sin que lo sepa Mael, su asistente **Creeh** (NB semielfa Pcr 16) está trabajando para los Reguladores. Creeh es una empleada sobresaliente y de confianza cuando realiza pedidos. Es puntual y honesta, y Mael la envía fuera para realizar las entregas de comida diarias por todo el distrito. Creeh no conoce a quién está sirviendo actualmente, pero está bien pagada por llevar y traer mensajes a su contacto mientras está fuera realizando entregas de pedidos. Los agentes que trabajan en varios negocios prominentes alrededor del distrito compran algunas de las exquisitas comidas de Mael para el almuerzo de mediodía.

La mansión de Thargas

Esta imponente vivienda, localizada en el Distrito comercial, es el hogar de **Jolin Thargas** (LN humana Ari 9). Jolin es una rica aristócrata de una región norteña de un mundo del plano Material, que fue descubierta en una cita secreta con su amante después de media noche y se convirtió en la presa de un cazador albo. Escapó por poco, y para salvar su vida su padre llegó a un acuerdo con un mago local para que la salvase de alguna forma y no sucumbiera ante el cazador albo. El mago la transportó a la ciudad de Unión, donde la temperatura siempre es cálida, y aquí permanece, incapaz de volver a su hogar.

El padre de Jolin, a pesar de su enfado por su encuentro ilícito, se aseguró de que estaba bien cuidada proporcionándole esta mansión y un grupo de criados. Jolin no deseaba nada (hizo un trato aparte con el mago que la ayudo para que enviara a su amante a sus brazos). Su padre, por otro lado, no desea otra cosa que Jolin vuelva junto a su familia, y tiene agentes buscando héroes que deseen proteger a Jolin durante las cuatro noches restantes necesarias para terminar la persecución del cazador albo. Pagará muy bien. Sin embargo, si tiene éxito, es bastante improbable que Jolin regrese voluntariamente, ya que prefiere la situación de su vida actual. Muchos eventos sociales en Unión empiezan o terminan en la mansión de Thargas.

Importaciones lejanas de Kharlin

Kharlin es un concurrido y palaciego bazar en el Distrito comercial, que vende todo tipo de mercancías de cada tierra imaginable, particularmente de los planos interiores y exteriores. Está especializado en cristal, gemas, y baratijas de mineral, pero multitud de otros productos abarrotan también sus estanterías.

En realidad **Kharlin** (LM varón ifrit Pcr 14/Ext 5) es un ifrit disfrazado que se hace pasar por un rico mercader. Tiene un par de ifrits que le proporcionan los minerales valiosos que vende, y comparte sus beneficios con ellos. Su negocio ha crecido de manera natural hasta incluir otro tipo de mercancías, y como gana mucho dinero, no le importa. Para él, la tapadera de mercader se ha convertido en algo más que una actuación.

A pesar de sus logros, Kharlin está maniobrando para convertirse en un miembro influyente de los Benditos. Él no piensa realmente que sea descendiente de una deidad, pero le interesa fomentar esa opinión por medio del uso de sus poderes (particularmente su aptitud de *deseo*) si eso significa seguir jugando interesantes juegos con esos tontos pomposos absortos consigo mismos.

EL DISTRITO DE LOS GREMIOS

El Distrito de los gremios es la parte de Unión que controla casi todo el comercio que no está ya controlado por los mercanos. Hay muchos propietarios de negocios verdaderamente independientes en Unión, pero muchos comerciante prefieren la seguridad y protección que ofrece ser miembro de alguno de los gremios de la ciudad. Además de regular los precios y de asegurarse de que cada negocio en su parcela opera de acuerdo a las regulaciones de la ciudad, cada gremio proporciona también estabilidad financiera en tiempos de crisis, realizando préstamos a bajo interés a los mercaderes y proporcionando ciertos servicios (guardias de seguridad adicionales, por ejemplo) a bajo coste.

Algunos de los gremios que se encuentran en Unión incluyen el gremio de herreros (cualquiera en el negocio de creación de armas y armaduras), el gremio de taberneros (las tabernas y las posadas pueden formar parte del gremio), el gremio de joyeros (comerciante de joyería fina, talladores de gemas y cualquiera que comercie con piedras en bruto es bienvenido), el gremio de sirvientes (aquellos que realizan trabajos domésticos), y por supuesto, los muchos gremios de mercaderes (agru-

pados de acuerdo al tipo de mercancías que compran, venden, o intercambian). Los gremios que se citan aquí no son todos los gremios que se pueden encontrar en el distrito, pero son los más importantes. Otros gremios "extraoficiales" (como el Garrote) existen en otra parte de la ciudad, pero sus miembros y lugares de reunión permanecen en secreto.

Otro tipo de gremios del Distrito incluyen aquellos dedicados exclusivamente a una cierta clase. De hecho, un miembro de cualquier clase puede encontrar un gremio dedicado a su vocación, asi como clases de prestigio que están asociadas con una organización.

Es dentro del Distrito de los gremios donde la mayoría de los cambistas de moneda realizan su negocio. Aunque unos pocos establecimientos desean cambiar un poco de moneda de un reino (o plano) por otro como parte de una transacción, sólo los cambistas poseen el tipo de reservas de efectivo (o los contactos para crearlas) para manejar grandes sumas para cambiar. Normalmente cargan un 5% o 7% por este servicio, dependiendo del estado de la economía (los mercanos nunca permiten que los intereses de cambio suban demasiado, aunque tampoco desean ver que el negocio de cambio de moneda se lleve a cabo en otro lugar que no sea Unión, claro esta). Los cambistas también prestan dinero, cargando un 10% o 15% mensual por estos servicios. Siempre requieren algún tipo de garantía por el préstamo, aunque hacen ocasionalmente excepciones para amigos de confianza e importantes personalidades.

El templo del Crepúsculo tranquilo

El templo del Crepúsculo tranquilo es un lugar de meditación, entrenamiento y camaradería para monjes luchadores. No está dedicado a ninguna deidad en concreto y todos los que estudian el combate sin armas son bienvenidos entre sus muros.

El "templo" se encuentra localizado en el Distrito de los gremios, en la Avenida sublime. Esculpido con bloques de piedra no nativa, su espléndido edificio es grande, y contiene salones tranquilos iluminados con lámparas aromáticas. Los monjes de todas las órdenes son bienvenidos para que se queden de forma gratuita, siempre y cuando rindan respeto al **Maestro Od** (LN mercano Mnj 24), quien estableció este lugar. El maestro Od tiene el respeto de muchos en la ciudad, incluso el de otros mercanos.

EL GRAN DISTRITO

El Gran distrito es el dominio exclusivo de los mercanos que dirigen la ciudad, sus familias y sus invitados. El puente que une el Distrito militar con este distrito está cerrado al público en general y custodiado cuidadosamente por un grupo de Centinelas de Unión. Dentro del distrito, las residencias están separadas, protegidas por altos muros y abundante magia. La mayoría de los habitantes de Unión no le hacen el más mínimo caso a esta parte de la ciudad, pero los rumores acerca de la verdadera naturaleza del Gran distrito abundan.

Algunas gentes creen que las residencias son solamente una fachada, y que dichas residencias alojan en realidad *umbrales* planarios que se utilizan para traer mercancías y distribuirlas y venderlas por la ciudad, de este modo evitando entrar por las puertas públicas (que no son mágicas). Otros creen que los mercanos simplemente son muy reservados y que no se mezclan bien con otros que no sean de su raza. Cualquiera que sea el caso, muy pocos han estado más allá del puente que conduce a este distrito de la ciudad.

La verdad acerca de las residencias se encuentra en algún lugar intermedio. Los mercanos son gente muy reservada y sus residencias sirven como hogares para ellos. Sin embargo, también utilizan una poderosa magia para mantener portales a otros lugares, desde donde adquieren una porción de sus mercancías. Hacer esto, les permite mantener al mínimo el coste de transporte de algunas de sus mercancías.

Aunque los Centinelas de Unión custodian el camino que lleva del Distrito militar al Gran distrito de manera visible, los mercanos emplean otro número de métodos de protección y privacidad. Toda la isla flotante entera se encuentra bajo el efecto de una poderosa magia protectora que impide la entrada de los visitantes no deseados, incluso desde el aire, por teleportación o mediante viaje dimensional. El perímetro se encuentra encerrado dentro de un *muro de fuerza* permanente y esférico. Esta barrera protectora incluso se introduce en la roca para prevenir túneles excavados desde abajo. El muro ha sido moldeado especialmente para permitir una apertura en la entrada al distrito, pero sólo tiene esa entrada. Los conjuros de *interdicción* (como el lanzado por un clérigo LN de 30.º nivel) rodean todos los límites, previniendo el viaje extraplanario dentro del distrito. Conocidos por no escatimar en seguridad, los mercanos también emplean a gólems adamantinos (ver Capítulo 5) para patrullar los sótanos de sus residencias.

EL DISTRITO DE LA MAGIA

Es en el Distrito de la magia, donde los negocios verdaderamente exóticos tienen lugar. Magias de todo tipo y potencia se intercambian aquí. Hechiceros dispuestos a vender sus capacidades de lanzamiento de conjuros durante un tiempo, magos dispuestos a fabricar objetos para su compra, peristas con mercancías robadas buscando a un comprador, todos están aquí (o tienen montados establecimientos permanentes) realizando negocios. Por supuesto, la venta de magia tiene un precio, y el oro fluye libremente aquí. Cada tienda en el distrito está muy protegida, y los Centinelas de Unión patrullan este lugar con tanto vigor como lo hacen por el Distrito militar.

No todos los negocios en este distrito tratan solamente con magia. Muchas de las tiendas ofrecen suministros para laboratorios, componentes, textos mundanos, textos mágicos, materiales para la construcción de gólems, piezas de cristal de todo tipo de tamaño y medida, sirvientes infernales, partes corporales que pretenden ser de deidades muertas, y mucho más. También hay un número de servicios de traducción, para aquellos aventureros que están tratando de descifrar qué está escrito en ese viejo mapa o pergamino que han traído de sus última aventura. Adivinos y echadores de cartas ocasionalmente hacen sus negocios aquí (aunque son mejor recibidos en el Distrito del mercado, y por tanto, predominan más allí), y sabios que tratan con cada fuente inimaginable de conocimiento tienen sus tiendas aquí, en el Distrito de la magia.

No todo el que vive en este distrito participa activamente en el mercado. Algunos de los que viven aquí lo hacen por estar cerca de una fuente de suministros para sus investiga-

ciones. A menudo, agentes de poderosos magos actúan como corredores, negociando el coste de un trabajo mágico u otra cosa en beneficio de sus clientes, los cuales desean trabajar en cualquier otro lugar excepto en Unión, o en otra dimensión distinta. Para los no iniciados, el Distrito de la magia puede ser un lugar intimidante, pero si has venido a comprar, vender o comerciar con encantamientos, no hay mejor lugar para realizar negocios.

Suplindh

Si quieres hacer un encargo de una pieza mágica, Suplindh en el Distrito de la magia es el lugar donde ir. Ya estés en el mercado por una armadura mejor, por una mejora en tu actual arma o por información sobre el último conjuro que estás investigando, probablemente lo consigas aquí. Te costará, pero cualquier cosa mágica que valga, merece que se pague bien por ella.

Suplindh (N gárgola semiinfernal Hcr 15) es un corredor, un agente que trabaja con varios magos dentro y fuera de Unión (se dice que tiene contactos tanto en Sigil como en la ciudad de Oropel). Cada uno de sus clientes tiene deseos y necesidades únicas, y Suplindh es un astuto negociador, capaz de realizar un trato que asegure a sus clientes lo que desean mientras se asegura de que sus clientes continúan utilizando sus servicios. Pocos magos están interesados en crear objetos mágicos sólo por dinero. El proceso consume mucho tiempo y los costes son desorbitados, tanto en oro como en experiencia. Pero Suplindh ha reunido a un grupo de magos cuyos intereses y necesidades les permiten realizar el trabajo ocasional a cambio de otro tipo de servicios. Estos lanzadores de conjuros siempre necesitan algún componente raro para conjuros, una copia de algún texto perdido, o quizá un objeto valioso que no pueden crear por si mismos.

Para poder financiar la producción de algún nuevo objeto mágico, Suplindh requiere el 75% del coste de los materiales por adelantado. Si el objeto en cuestión no se puede hacer en la ciudad (porque sea demasiado difícil de crear, porque sea un objeto único, o esté maldito de alguna manera), requiere un 10% adicional para él mismo. Dependiendo de lo difícil que sea adquirir el objeto en cuestión, puede añadir una forma adicional de pago en nombre de su cliente arcano, normalmente en forma de una búsqueda, algunas veces en forma de un objeto de valor similar para comerciar, o (raramente) en forma de dinero adicional. Las necesidades de su grupo de magos varían cada semana, y frecuentemente realiza múltiples tratos simultáneos cuando se presenta la oportunidad. Algunas veces, este proceso resulta en la adquisición de un objeto en mucho menos tiempo de lo que llevaría crearlo.

Por ejemplo, si un cliente visita su tienda y quiere que su *espada larga +7* sea también un arma afilada, Suplindh podría realizar un trato con un cliente mago para que realice el trabajo. Si ese mago necesita un conjuro épico en una tablilla para alguna investigación personal que está llevando a cabo, Suplindh podría dirigirse a otro de sus clientes, proporcionando ese conjuro al mago. El segundo lanzador de conjuros podría tener un asociado que lleva largo tiempo languideciendo, y necesita ser rescatado de un príncipe demonio tras una desafortunada partida de cartas. En este instante, Suplindh podría requerir a su cliente con la *espada larga +7* la liberación del prisionero como pago por la mejora adicional sobre su arma, en lugar de dinero.

El propio Suplindh es un personaje extraño (una gárgola semiinfernal, aunque una que tiene una disposición más noble que la mayoría de las de su clase). Su forma pétrea está decorada con una cresta de púas que va desde el puente de su nariz sobre su frente hasta su espalda. A pesar de su temible apariencia, la mayoría de la gente encuentra a Suplindh un tipo bien parecido después de unos minutos de conversación. Su reputación en la ciudad es impecable, y él siempre sugiere a los posibles clientes que están dudando de su rectitud que pidan referencias independientes para probarla.

Suplindh emplea los servicios de un par de enanos que actúan como seguridad en la tienda. Su tarea principal es llamar a los Centinelas si un cliente se pone duro. Suplindh no suele tener mucho de valor a mano habitualmente, pero cuando cierra un trato o acepta un pago por un trabajo, le gusta que **Balzam** (LN enano Gue 14) y **Gowdle** (LN enana Gue 16) estén cerca (incluso aunque guarda las cosas de valor en su *cofre secreto de Leomund*). Cuando está fuera visitando a uno de sus clientes, un enano le acompaña mientras el otro permanece custodiando la tienda.

Librería de la Calle del mercado

Esta tienda única en el Distrito de la magia ha pertenecido y ha sido regentada por **Laslie Fedrow** (NM humana Pcr 14/Asn 10) por más tiempo del que cualquiera en Unión puede recordar, con la posible excepción de alguno de los mercanos. La tienda está fuera de las vías principales, en una calle lateral, pero casi cualquiera te podrá decir dónde encontrarla. Laslie es una mujer maternal, con su pelo gris recogido elegantemente en un moño, y tiende a tratar de manera maternal a cada cliente que atraviesa su puerta, ya sea su primera visita o la vigésima vez que acude.

Laslie trata con libros antiguos de todo tipo. Su colección rivaliza con las bibliotecas de muchas ciudades y unas pocas universidades, y representantes de esos establecimientos acuden realmente a comprar aquí a veces. Muchos estudiosos vienen a curiosear aquí sólo por el placer de hacerlo. Si no posee un título, siempre sabe dónde se puede hallar una copia. Tiene asociados en todos los rincones del multiverso buscando tomos antiguos. Laslie evita atentamente tratar con textos mágicos; dice a cualquiera que venga buscando textos de ese tipo que esas escrituras arcanas no traen más que problemas, y que ella no los vende ni los compra. A pesar de esta postura, Laslie tiene un negocio que funciona muy bien, beneficiándose mucho de las recomendaciones boca a boca y del hecho de que se encuentra en Unión.

En secreto, Laslie dirige su negocio como fachada para ciertos miembros del Garrote. Varios asesinos de alto nivel, incluyendo un hijo suyo que poca gente conoce, llamado **Octavian Fedrow** (LM humano Pcr 10/Asn 10), se reúnen en su sótano por medio de un túnel escondido que conecta



Distrito del mercado, Unión


Leyenda
Pared desnuda
Pila de basura
Escalera de madera hacia la superficie
0 12.5 25 50
Escala en pies
Distrito del mercado, subterráneos



con el sistema de drenaje subterráneo del Distrito de la magia. Ahora retirada, Laslie fue una vez una asesina del mayor calibre, y tiene un lugar de honor entre los maestres del gremio (de hecho, ella es la dirigente titular del subgrupo del Garrote que se reúne en su sótano). Preside las discusiones políticas y es tan despiadada como cualquiera.

DISTRITO DEL MERCADO

Algunos negocios coinciden entre el Distrito comercial y el Distrito del mercado, pero el último es de lejos y con diferencia el más ruidoso de los dos distritos. Es en el Distrito del mercado donde un visitante de Unión puede encontrar el trueque enérgico tan común en distritos similares en otras ciudades. La gran mayoría de la isla es una enorme plaza al aire libre repleta de puestos, a menudo elaborados (o simples) carros, pero algunas veces nada más que un espacio despejado lo suficientemente grande como para contener a una cesta y a su propietario. Esta plaza está rodeada por un lado por destartalados edificios que conforman un laberinto de calles tortuosas. Todo el lugar se encuentra repleto de multitudes, vendedores apiñándose de puesto en puesto, vendedores ambulantes gritando sus ventas, y miles de olores, sonidos y visiones, todo combinándose en la cacofonía que es el mercado.

Al contrario que la mayoría de los otros distritos de la ciudad, sólo la plaza abierta se encuentra rodeada por muros de protección en sus límites. Donde se ubican las estructuras permanentes, los edificios se empujan hasta el borde y más allá, muchos de ellos colgando realmente sobre el vacío de abajo, sostenidos por frágiles pilares y refuerzos. Escaleras que se tambalean descienden desde esas posiciones elevadas a los niveles inferiores, pegándose a la pared de roca. Una gran parte de la isla está excavada con pasajes subterráneos donde se amontonan juntas más tiendas, nichos cavados en la roca e iluminados con humeantes lamparas de aceite y antorchas (ver el mapa adjunto de los subterráneos del Distrito del mercado). Algunos "muelles aéreos" se extienden desde el borde y ofrecen amarre ocasional para los barcos aéreos encantados que vuelan entre las islas de los "distritos exteriores" y las doce islas principales de Unión.

El Distrito del mercado nunca duerme en realidad. A pesar del crepúsculo permanente que forma el vacío de este semiplano, el resto de la ciudad de Unión ha adoptado un tipo de esquema; las lámparas son apagadas durante el "atardecer", los negocios cierran, la gente se retira a dormir. No es asi en el Distrito del mercado. En cualquier momento dado hay vendedores en las calles y en los puestos, y paseantes que pueden ser convencidos de comprar chucherias o un tentenpié rápido. La multitud puede desaparecer un poco, pero siempre hay la suficiente gente para que los negocios sigan funcionando.

El Distrito del mercado es también la fuente de objetos del mercado negro. Pocos tipos de mercancías son explícitamente ilegales en Unión, pero aún asi, los compradores suelen ser cautos cuando preguntan por venenos, documentos falsificados y lo que sea, incluso puedes apostar que al menos una parte de las mercancías para vender (joyería y arte en particular) son robadas de algún sitio. La mayoría de este tipo de mercancías se comercian con un gesto de cabeza y con un susurro en la habitación trasera, por que pocos compra-

dores y vendedores de ese tipo de objetos quieren atraer la atención sobre ellos, sin importar lo que digan las leyes de la ciudad.

Los Centinelas de Unión realizan sus rondas por aquí, igual que hacen en las otras áreas de Unión y generalmente no son peores que los demás. Los proveedores del mercado aceptan la seguridad como algo natural, y vuelve a sus actividades menos escrupulosas en cuanto la patrulla ha pasado de lago y ha doblado la esquina, desapareciendo de la vista. Normalmente, los Centinelas de Unión ayudan a mantener fluido el tráfico y a deshacer discusiones sobre el aumento de los precios, el robo, y demás cosas. Sorprendentemente hay pocos mendigos pordioseros y ladrones por las calles de Unión, debido a que el castigo por robo menor es severo, y los mercanos (a través de los Centinelas de Unión) hacen lo posible para mantener limpio el lugar.

El tesoro de Prentice

La curiosidad favorita es el tesoro de Prentice, una pequeña serie de carretas que cambia de ubicación casi cada día. Algunas veces, el tesoro de Prentice se puede encontrar en uno de los niveles inferiores, con sus mercancías iluminadas por la luz de las lámparas. **Prentice** (LN mercano Mag 16) es el propietario, pero la mayoría de los clientes nunca lo ven (las trece **hijas de Prentice** (LN mercanas Mag 10-13) conducen las operaciones diarias y las ventas individuales. Prentice prefiere el Distrito del mercado en lugar del Distrito de la magia para ir vendiendo sus mercancías encantadas para destacar más. Prentice es conocido por su habilidad para adquirir objetos mágicos de grado bajo y medio por un precio ligeramente inferior (normalmente un 5% o 10%). Aquellos que tratan con Prentice, salen de sus carromatos llenos de humo con la sensación de que su nuevo objeto ha sido adquirido por Prentice por métodos ilegales o que el objeto oculta una maldición que no se ha manifestado todavía, aunque nada ha sido nunca probado.

Pescado fresco de Gedwin

Localizado en la Avenida del mago, donde se abre a la plaza del mercado en el Distrito del mercado, este lugar es una especie de puesto al aire libre, en la esquina derecha. **Gedwin** (NB humano Gue 14/Ext 4) proclama vender el pescado más fresco de toda Unión, y puede que este en lo cierto. De alguna manera, siempre tiene disponible los especímenes más frescos de pescado, de todas las partes del multiverso, a disposición en su tienda en grandes estantes de madera llenos de hielo fresco y limpio.

Gedwin siempre está abarrotado, ya que su pescado fresco tiene mucha demanda. Afortunadamente, la captura fresca diaria de Gedwin parece no agotarse nunca, por lo que puede satisfacer la demanda. Pero si deseas probar la comida de Gedwin, prepárate para hacer cola.

La verdad es que Gedwin sirve el mejor pescado fresco, y sus mariscos han sido capturados en alta mar hace sólo unos momentos. Gedwin utiliza un *umbral cúbico* modificado que está comunicado con varias embarcaciones de pesca en varios planos materiales asi como con una región polar en otro plano Material. Gedwin tiene varios socios que trabajan en las embarcaciones de pesca. Una vez cada día, Gedwin abre un *umbral* entre la parte trasera (privada) de su tienda y cada uno de los barcos de pesca. Él envía una bolsa de monedas a través del umbral, y a cambio, recibe un cargamento de pescado fresco. Entonces abre un portal a la región polar, coge su hielo, y empaqueta el pescado para la venta.

Gedwin no comprende verdaderamente lo valioso que es realmente su *umbral cúbico*. Pertenecía a su padre anteriormente, y su familia siempre la ha utilizado para comprar pescado. No hay que decir que es lo suficientemente inteligente como para mantener sus métodos en secreto alejados de los ojos curiosos, para que la competencia no tenga la intención de robarlos.

El puerto en el cielo

El puerto en el cielo es el nombre dado a un establecimiento que cuelga en el borde del Distrito del mercado que alquila pequeños barcos voladores. Mientras que los grandes balandros y carracas, visibles algunas veces flotando por el cielo y construidos personalmente y poseídos por la gente rica y poderosa, las pequeñas embarcaciones de seis, dos o un pasajero que revolotean aquí y allí, son más fáciles de construir y alquilar. Los barcos aéreos del puerto en el cielo tienen un record de seguridad inigualado (es casi imposible incluso que se vuelquen, enviando su contenido abajo). **Stephanos** (CB humano Ext 11) es el propietario del puerto en el cielo.

Barco aéreo	Alquiler diario	Tamaño	Carga	Frente
1 persona	10 po	Grande	no	5' × 10'
3 personas	25 po	Enorme	1 tonelada	10' × 15'
6 personas	40 po	Enorme	2 toneladas	10' × 20'

Excepto por lo apuntado anteriormente, las embarcaciones aéreas de Stephanos tienen todas especificaciones similares: Vel volar 90' (pobre), sólo pueden volar en el vacío de Unión, toman tierra automáticamente intentan volar sobre una isla o cualquier otra tierra; casco de madera de 6" de ancho; dureza 5; pg 60; CA 1; CD romper 30.

EL DISTRITO MILITAR

El Distrito militar es el dominio de los Centinelas de Unión, la parte de la ciudad donde esta organización de seguridad de élite mantiene su cuartel general. Es también el lugar de la corte y muchas de las oficinas de administración necesarias para el funcionamiento de una ciudad tan grande. La gente que no tiene negocios en la administración de Unión no suele visitar el Distrito militar, ya que está en la periferia de la ciudad (sólo el Gran distrito se encuentra más allá de éste), y no posee ni tiendas ni establecimientos que puedan atraer al paseante casual. El tráfico pedestre de personas que no tengan asuntos que resolver en la administración es desalentado aunque no prohibido; multitud de visitantes acuden cada día para atender sus asuntos con la administración o visitar a los prisioneros apuntados para ser enviados a una isla exterior. Por descontado, no se permite a nadie pasar del Distrito militar hacia el Gran distrito sin una invitación específica o sin ir acompañado por un mercano.

La calzada que conduce del Distrito militar al Gran distrito está fuertemente defendida, pero el resto del distrito también

está bien patrullado. Además de la patrulla típica de Centinelas de Unión, una docena de equipos de apoyo (ver arriba), aumentados posiblemente por magos y clérigos épicos, que están preparados para servir en cualquier lugar en caso de necesidad. Aquellos que están de servicio tienen alojamiento aquí.

Tres Centinelas de Unión de alto rango se sientan a realizar juicios en la corte. Son ayudados por una docena de otros miembros de la organización que funcionan como equipo de apoyo, sirviendo como alguaciles, escribas y abogados, tanto para los acusados como para la ciudad. La corte se reúne cada día para atender los casos actuales, escuchando testimonios, emitiendo veredictos y sentencias, y considerando perdones o conmutando sentencias por buen comportamiento (para aquellos que tienen sentencias de trabajos forzados). Cualquiera es bienvenido a asistir a una sesión de la corte, pero dentro no se permiten armas de ningún tipo, y alguaciles especiales (tres magos y tres clérigos, cada uno de al menos 16.° nivel) están situados por toda la sala para asegurar que no se utilice la magia de manera no autorizada o encubierta cuando se celebra un juicio.

El cuartel general de los Centinelas de Unión ocupa una parte significativa de la isla. Este edificio hospeda a todo el personal de administración de la organización. También contiene servicios especiales de entrenamiento para sus miembros, comodidades para los invitados distinguidos, y una prisión para alojar a los que están esperando juicio o se encuentran desempeñando trabajos forzados en la ciudad. La prisión tiene medios de control tanto mundanos como mágicos para retener a cualquier ser con seguridad, incluso aquellos que normalmente poseen la capacidad de viajar a través de las dimensiones.

EL DISTRITO PERFUMADO

El Distrito perfumado es el centro hedonístico de Unión. Es el distrito que visitan más los recién llegados durante su primera estancia en la ciudad, porque los miles de placeres disponibles aquí son legendarios a través de los planos. Las tiendas venden de todo, desde confortables colchones, vinos raros y añejos a hierbas exóticas y carruajes a medida de lujo, filtros mágicos de amor, e incluso el amor mismo. Cualquier objeto o experiencia concerniente al disfrute y la alegría puede ser encontrado aquí.

Los rumores dentro y fuera de la ciudad insisten en que el negocio de la esclavitud se lleva a cabo en este distrito, y alguien con el oro suficiente como para engrasar un par de manos, puede entrar discretamente en las casas de subastas ocultas. Por descontado, existen defensas contra los agentes encubiertos de la ley, por lo que es muy difícil para los Centinelas de Unión arrancar de raíz a esos mercaderes de la carne. Hay aquellos que prefieren un sucio rumor a la verdad, si la verdad no logra ser lo suficientemente excitante.

Pero resulta que hay esclavistas en Unión. Tienen grandes problemas para introducir su mercancía en la ciudad sin llamar la atención. Suelen introducir sus especímenes por medio de conjuros de *estasis temporal* junto con un conjuro de *bolsa de contención* o *cofre secreto de Leomund*. Los Centinelas de Unión trabajan duro para prevenir esta oscura industria, pero sin registrar a cada persona que entra en la ciudad (un proceso que no haría otra cosa sino debilitar el comercio), es imposible para ellos prevenirla completamente.

A pesar de sus caminos secretos para introducir a los esclavos, la mayoría del Distrito perfumado es lo que aparenta, un lugar para abandonar todas las preocupaciones del multiverso durante un momento. Unión es tan conocida por su Distrito perfumado como por su comercio más mundano, y por una buena razón. Hay una docena de casas palaciegas, cada una con una temática que trata sobre una deidad o una leyenda en particular, que ofrecen entretenimiento para todos los gustos, incluidos espectáculos, juego e ilusiones que parecen tan reales que la mayoría juraría que lo son. Teatros, espectáculos de variedades, circos y zoológicos, y elegantes clubes nocturnos, todos tiene cabida en el distrito. Los propietarios de ellos se enorgullecen de su habilidad para proporcionar lo último en entretenimiento de calidad a cualquiera de cualquier lugar del multiverso. Una casa en el Distrito perfumado está repleta de mejoras mágicas en su entorno para crear una experiencia incomparable. Y si la ilusión y el encantamiento no es suficiente, viajes paradimensionales parten regularmente del Distrito perfumado para visitar las salas del trono de los más grandes reinos del plano Material, exhuberantes junglas tropicales, mares interminables, y los vacíos del espacio que ofrecen cualquiera de los planos Interiores o Exteriores.

El Palacio de las delicias de Chindra

Localizado en lo más profundo del corazón de este distrito, existe un club exclusivo que, como sugiere su nombre, proporciona un lugar tentador para que sus miembros disfruten mientras buscan cualquiera de los miles de placeres hedonísticos que ofrece. El Palacio de las delicias es un club social, un restaurante, una tienda de regalos, y un lugar para buscar un poco de compañía, todo en uno. Es un lugar bien protegido y **Chindra** (hembra janni Pcr 12), la propietaria, está dispuesta a dar cabida a cualquier tipo de deseo, por la cantidad de oro apropiada, por supuesto.

Para asegurar la privacidad de sus clientes, Chindra no permite la entrada a nadie que no sea socio, y emplea un par de minotauros arquetípicos como porteros para hacer que se cumplan sus normas. Paga lo suficiente a los minotauros como para asegurarse que no acepten sobornos (el club se lo puede permitir). Incluso a los Centinelas de Unión que están de servicio y desean pasar se les retiene en la entrada hasta que Chindra puede escoltarles dentro del local. No le preocupa qué puedan encontrar los Centinelas, porque se asegura de que la licencia de su negocio y otros documentos estén en orden, y además exige a sus clientes que se comporten bien mientras están allí. Reconoce el valor de la policía en la ciudad y no hará nada que enturbie su relación con ellos, si es posible. A tal fin, ninguno de los entretenimientos que proporciona quebranta las leyes de Unión, aunque algunos se acercan al límite permitido.

El Palacio de las delicias es más de lo que parece. Además de competir en el Distrito perfumado por el estatus de primera casa, Chindra consiente de mala gana una operación de contrabando a baja escala en su sótano. Se puede acceder a las cámara mediante un pasadizo secreto desde una de las

suites privadas de arriba. Chindra no es una contrabandista, pero es chantajeada por **Oslahn Turvae** (NM humano Gue 10/Pcr 10), el cabecilla de la operación, para que proporcione a los contrabandistas ser miembros del club y mantenga la boca cerrada sobre su presencia en el establecimiento. Es capaz de amenazarla porque conoce su verdadera naturaleza (ver abajo) y ha prometido revelar la localización a su actual dueño djinni si no acepta cooperar. Hasta donde ha podido, ella se ha mantenido alejada de esos turbios negocios, ya que el contrabando no afecta a su negocio, pero teme verse implicada si son descubiertos. Es por esto por lo que mantiene buenas relaciones con los Centinelas y por lo que mantiene sus narices apartadas de esos asuntos tanto como le es posible. En su opinión, cuanto menos sepa, mejor.

Chindra es una ajena, nació perteneciendo a la raza de los genios. Fue vendida a otro príncipe djinni y creció en su palacio, en el plano Elemental del aire. Cuando fue lo suficientemente mayor, se escapó y llegó hasta Unión, donde ha tenido un buena vida en el Distrito perfumado, aunque pasaron muchos años desde que llegó por vez primera a la ciudad hasta ahora, donde disfruta de su éxito actual como propietaria de un buen negocio. Siempre está buscando una manera de librarse de Oslahn. Librarse de él sería como librarse de su actual príncipe.

EL DISTRITO DE LAS TABERNAS

El Distrito de las tabernas debería llamarse mejor el Distrito de los aventureros, por que es aquí donde la mayoría de los de ese tipo se dirigen cuando están en Unión. Tanto tabernas como posadas abundan en este distrito, sirviendo a todo tipo de visitantes, desde mercaderes a vendedores de espadas y hasta el ocasional oficial de la guerra de la Sangre. Cualquiera que esté buscando una compañía conveniente para unirse en una búsqueda, o uno o dos secuacescorpulentos adicionales, lo puede encontrar aquí normalmente.

Los precios por habitaciones varían mucho, porque las comodidades cubren desde pensiones de mala muerte para los desgraciados hasta lujosas suites privadas para aquellos con dinero para gastar. Algunos lugares tienen reputación de fabulosa opulencia y numerosas comodidades, capaces de rivalizar con la habitación de un monarca. Varios de esos lugares están mantenidos por patrones privados, con sus habitaciones reservadas ante cualquier posible visita. Otras hospederías son bien conocidas por su falta de casi todo excepto espacio en el suelo y un techo por encima. Como se puede esperar, esos dudosos establecimientos tienen la reputación de aprovecharse de los incautos; más de una historia ha surgido acerca de un inquilino que ha desaparecido o que ha perdido lo poco de valor que tenía. El cliente astuto mantiene un ojo abierto mientras duerme.

Muchos bares sirven una amplia variedad de comidas en el Distrito de las tabernas, desde caldos aguados en los locales más modestos hasta suntuosas comidas en salones privados en los locales exclusivos. Ciertos establecimientos ponen el empeño en proporcionar delicias inusuales o exóticas para sus más delicados clientes extranjeros, trayendo los ingredientes más frescos a Unión desde planos distantes. Se dice que, si eres admitido en cada lugar que visites, puedes cenar un plato diferente cada noche y nunca verás el menú completo disponible en el distrito.

La Espada rota

La Espada rota es una posada de buena calidad con comodidades y comida normal. La Espada está ubicada en una parte del Distrito de las tabernas que proporciona comida a los mercenarios, rufianes y hombres de dudosa confianza. El propietario, **Dedrig Forl** (NM gnomo Plb 10) es un ser apático que hace lo mínimo necesario para mantener el establecimiento. Su comida es pasable, pero sosa, y sus clientes tienden a ser habituales de los que vuelven la vista cuando aparece un recién llegado. Dedrig tiene varias habitaciones disponibles para los clientes habituales que pasan por Unión, por lo que sólo dispone de una gran sala comunal para los demás que desean pasar la noche. Por supuesto, las únicas personas que arriesgarían sus bienes (y su cuello) en este lugar peligroso son espadas de alquiler, vagabundos y fugitivos sin nombre (es raro que los personajes épicos busquen este establecimiento). Unos pocos huéspedes han desaparecido por la noche en la Espada rota.

La verdad es que la Espada sirve como tapadera para un pequeño culto de seguidores de Erythnul. El líder del grupo es **Ponsas Gnerl** (CM semiorco Clr 31/sumo conversor 1), un fanático extremista que tiene una habitación en la Espada rota y planea tomar Unión cuando llegue el momento. Ponsas tiene a Dedrig completemente engañado haciéndole creer que reside en la Espada Rota mientras espera a un visitante muy importante y no debe ser molestado (no es completamente mentira; Ponsas está esperando la llegada de un campeón de Erythnul para que dirija la lucha). Ponsas utiliza su habitación como lugar de reunión y templo para su dios. Mientras, debido a las crecientes medidas de alerta de los Centinelas, Ponsas ha evitado realizar movimiento alguno. Pero, como predica a sus fervientes seguidores, el día está cerca. Pronto.

EL DISTRITO DEL TEMPLO

Debido a que Unión es una encrucijada en el más amplio sentido de la palabra, tiene sentido que pasen multitud de criaturas de cada fe y devoción por ella. No hay ninguna religión en especial por encima de otra en la ciudad, aunque algunas religiones tiene más seguidores que otras. Templos dedicados a las devociones más organizadas y menos destructivas existen en este distrito de la ciudad. Religiones de cada rincón del multiverso tienen un pie aquí, y los mercanos no toleran enfrentamientos entre los adoradores de distintas creencias. A la primera señal de problemas, los Centinelas se movilizan para atajar cualquier amenaza.

Hay más en la situación religiosa de Unión que solamente las devociones que aparecen en el Distrito del templo. Abundan los rumores acerca de casas secretas dedicadas a la adoración de Erythnul, Vecna y Nerull desperdigadas por otras partes de la ciudad, y los seguidores de Hextor mantienen una capilla en el Distrito de los gremios, convenientemente

separada del Templo de Heironeus por un decreto de los mercanos. La presencia de esos elementos en la ciudad es la causa de no pocas inquietudes, especialmente entre los recién llegados, pero a pesar de ello, pocos problemas reales han surgido en la historia de la ciudad. La mayoría de los grandes sacerdotes de las distintas devociones han llegado a la conclusión de que es más importante mantener una presencia en Unión que establecer un dominio allí.

Aún así, algunas de las religiones más anarquistas o subversivas continúan conspirando. Sus planes bullen justo bajo la superficie, por lo que los Centinelas continúan vigilando firmemente. Es seguro que, si surgiera algún problema en serio en el Distrito del templo, el infierno se desataría literalmente. Ese callejón sin salida requeriría un gran número de agentes especializados contratados por los mercanos en caso de especial necesidad (léase: aventureros épicos) para sofocarlo.

LOS DISTRITOS DE LAS PUERTAS

Las tres islas más pequeñas que forman parte de Unión son los distritos de las puertas: la Puerta material, la Puerta planaria y la Puerta de la escalera. Cada una desempeña un papel en la mezcla cultural que es Unión. Estas son las conexiones con el resto del mutiverso, los medios por los cuales el comercio va de lugar en lugar con Unión como centro de la red. Físicamente, cada puerta es un enorme arco tallado en piedra nativa que se yergue en mitad de la isla en la que está construido, encarando la encrucijada que conecta con las otras islas cercanas. Es lo suficientemente ancho como para que pasen dos carretas a la vez por la puerta. La mayoría de los días, un tráfico lento discurre en ambas direcciones a través de las puertas.

La Puerta de la escalera es un portal permanente que no cambia nunca. La Puerta material y la planaria son también permanentes, pero no se encuentran unidas a un plano específico. En otras palabras, permanecen abiertas (excepto en tiempos de crisis o amenazas para la ciudad), pero los mercanos tienen la habilidad de conectarlas a destinos diferentes si lo desean.

Un arco, similar al que se encuentra construido en Unión, marca cada localización remota donde se conecta una puerta. Cuando la puerta está conectada a una ciudad en particular, el arco de esa ciudad se convierte en portal, y asomar la cabeza por allí conduce a Unión. Desde la perspectiva de Unión, esa ciudad es visible a través del arco, pero cuando el portal no está activo, solamente es un arco de piedra vacío.

La puerta con la que la ciudad de Unión conecta suele encontrase en el distrito comercial de dicha ciudad, en una plaza amplia que pueda albergar todo el tráfico imprevisto sin alterar el resto de los negocios de la ciudad. Normalmente, antes de que Unión ""llegue" al otro lado del portal, las fuerzas de seguridad de la ciudad acordonan el arco. Los mercaderes y las carretas forman una fila varias horas antes de que Unión "llegue", esperando ansiosamente cruzar y comenzar a negociar, comprar y vender mercancías. Una vez que ambas conexiones se han realizado y ambos bandos están seguros de que no hay peligro, el camino se abre y el tráfico comienza a moverse a través del portal. Cuando la conexión va a terminarse, un fuerte gong es tocado dos horas antes, luego una hora antes, y finalmente quince minutos antes de que se cierre. Después el arco es acordonado una vez más, la conexión se termina, y la puerta se mueve hacia otra localización.

Los medios para controlar las puertas no son muy conocidos; la verdad es que los mercanos emplean un potente objeto mágico llamado la *llave del umbral* que les permite ajustar la puerta y conectarla a una de las distintas localizaciones. Realizar esto requiere el propio objeto mágico, así como una serie de portales idénticos (en este caso, los arcos). Un trío de mercanos aparece junto a la puerta cuando sea necesario cambiar la conexión, esperan a que el tráfico se detenga, y después realizan las acciones necesarias para cambiar la puerta a una nueva localización. La razón por la que tres mercanos hacen esto es por seguridad (sólo uno de los tres posee la *llave del umbral*, la cual utiliza desde dentro de un voluminoso bolsillo). Los otros dos son señuelos, en el caso de que alguien trate de robar la *llave del umbral*. Cada mercano está acompañado por una patrulla de Centinelas de Unión. Hay un puñado de negocios establecidos en las islas de las puertas, aunque las leyes exigen una amplia zona despejada alrededor de las puertas, para que el tráfico no se atasque durante el principio y el final de cada ciclo de visitas. Esta área despejada, similar a la zona despejada alrededor de cada fortificación, también previene que una fuerza se esconda cerca de la puerta, esperando emboscar a la ciudad en el otro lado.

La Puerta de la escalera

Esta puerta es un portal interplanario permanente; el arco de esta isla conecta con una gran plataforma en la Escalera infinita. La Puerta de la escalera rara vez es utilizada para el trafico de mercancías, teniendo solamente trafico a pie (ya que las carretas tendrían dificultades en las escaleras y tendrían que viajar grandes distancias para llegar a cualquier sitio). Aún así, es una ruta práctica, dependiendo de a dónde desees ir y si las otras puertas no realizan "paradas" donde necesitas ir pronto.

La propia Escalera infinita es un misterio. Conduce a todos los lugares, aunque el truco es encontrar una salida. Más allá de la apertura de la puerta, hay un rellano con una escalera indescriptible que parte de allí. Los viajeros de la Escalera infinita ven que su apariencia cambia desde escalones de madera o piedra hasta una confusión de escaleras que cuelgan en un espacio resplandeciente, donde dos pasos no comparten la misma orientación gravitacional. Se dice que uno puede hallar el deseo de su corazón en algún lugar de la escalera infinita si cada rellano es registrado lo suficiente.

El origen y el propósito de la Escalera infinita permanecen sumidos en el misterio. Se desconoce si la escalera es de verdad infinita o sólo inimaginablemente larga.

La Puerta material

Es la conexión pública con el plano Material. El horario de conexiones cambia de cuando en cuando, pero se coloca un cartel cerca da la puerta. La puerta "visita" la mayoría de las

ciudades más grandes de varios mundos en el plano Material, algunas más frecuentemente que otras. Por ejemplo, una enorme área metropolitana que puede aportar grandes cantidades de tráfico comercial es el punto de conexión una vez al año, mientras que algunas ciudades más pequeñas sólo son visitadas raramente, incluso sólo una vez.

La Puerta planaria

La Puerta planaria "visita" otras metrópolis planarias, la mayoría de las cuales no se pueden encontrar en el plano material. Por ejemplo, ciudades como Sigil, Tu'narath, la ciudad de Oropel, e incluso la ciudad de ilícidos Ilkkool Rrem (los esclavos actúan como representantes de los azotamentes, rara vez se ve a un ilícido en persona) son una muestra del circuito. Otras ciudades de menor entidad que se encuentran en los planos Exteriores e Interiores son visitadas también. El horario de conexiones permanece constante, realizando vueltas en círculo sobre una lista de ciudades predeterminadas una y otra vez. Cada ciudad permanece accesible de dos a cuatro semanas antes de que el ciclo continúe. Por supuesto, algunas de esas conexiones tienen más afluencia de tráfico que otras, debido a los variados y algunas veces opuestos ambientes naturales de las localizaciones visitadas. Ocasionalmente, los mercanos tienen que cortar o pasar de largo una conexión de una localización cuyas condiciones han empeorado desde la última visita.

LOS DISTRITOS PERIFÉRICOS

Los mercanos mantienen una lista con todas las islas que flotan en el vacío alrededor del núcleo de Unión. Aquellas que se encuentran dentro de un radio de veinte a treinta millas se consideran parte de Unión. La sabiduría popular dice que hay alrededor de un centenar de islas. Docenas de ellas son visible a simple vista, así como las embarcaciones aéreas y las criaturas voladoras que viajan constantemente hacia y desde las islas de los distritos periféricos y entre ellas, hasta el núcleo (algunas veces el término se utiliza para referirse a las doce islas que están conectadas).

Las islas de los distritos periféricos se utilizan principalmente como residencia. Algunas islas alojan residencias palaciegas, mágicamente mantenidas, mientras que otras contienen vecindarios densamente poblados. Algunos están restringidos; otros son extensiones abiertas a todos los visitantes. Muchas islas de la periferia está compuestas enteramente de tierras de labranza para cultivos y pastos para ganadería. Mientras una buena parte de los alimentos de Unión llegan a través de las puertas, la mayoría proviene de los "granjeros locales" que venden sus productos de alimentación en los mercados próximos de las islas de la periferia así como en el Distrito del mercado.

Por supuesto, existen almacenes custodiados mágicamente, factorías e incluso prisiones entre los distritos de la periferia. Algunos de ellos se encuentran fuera del alcance de los visitantes fortuitos y están custodiados por destacamentos especiales de Centinelas de Unión.

Pylos

Pylos es una mansión palaciega que se encuentra en una de las islas de la periferia. La mansión y sus alrededores cubren por completo la totalidad de la isla. **Vara enloquecida** (CN slaad de la muerte Mag 20/maestro del saber 11) es una criatura que utiliza sus increíbles capacidades como lanzador de conjuros para hacerse pasar por humano bajo la mayoría de circunstancias. Vara enloquecida parece tan loco como su nombre sugiere. Nadie sabe qué pretende, pero su nombre aparece a menudo cuando algo inexplicable se está tramando.

El palacio contiene varios patios, áreas de almacenamiento, talleres y laboratorios. Su biblioteca es famosa por sus muchos textos únicos sobre una extraña rama de la magia conocida como "canalización del caos". Varios edificios independientes se asientan alrededor del palacio. Pylos presume de una sala de banquetes comparable a las que se pueden encontrar en los más elegantes palacios del Distrito perfumado. El lugar posee amplias habitaciones para dormir, cocinar, galerías y salas de juegos. Bajo la armería hay una serie de cámaras abovedadas subterráneas que van a parar a un corredor abovedado, las llamadas "galerías del caos". Esas cámaras subterráneas alojan obras de arte particularmente peligrosas (incluyendo reliquias y artefactos colocados en cristal para protegerlos) que Vara enloquecida ha coleccionado por todo el cosmos.

Vara enloquecida protege los niveles inferiores de Pylos con temibles protecciones, trampas y un contingente de verdaderas monstruosidades creadas utilizando un conjuro épico de su propia invención. Llamadas "piliformes", esas criaturas varían en tamaño y capacidad basándose en su edad, al igual que los dragones (convirtiéndose más peligrosas con la edad). Vara enloquecida protege con diligencia la verdadera naturaleza de sus piliformes (y lo que custodian); por ello, ninguna descripción fiable de sus capacidades ha llegado todavía a Unión. Incluso los sirvientes y mercenarios al servicio de Vara enloquecida en los pisos superiores de su mansión palaciega no saben lo que acecha debajo.

ADVERSARIOS Y ALIADOS

A continuación se encuentran descritas unas pocas personalidades adicionales que, o bien tienen a Unión como su hogar o acuden a la ciudad de vez en cuando. Se pueden meter fácilmente en cualquier aventura local o trama, ya utilices o no a Unión en tu campaña.

BELDWIN FIRVAL

Beldwing es un mediano balconero (*Nota del Traductor: los balconeros, cat-burglar en el original, son un tipo de ladrones que se introducen en las casas trepando por ventanas, fachadas y balcones*) de la más exquisita habilidad. Vive en un pequeño apartamento en un segundo piso, en el Distrito de la magia, donde se esconde. Muy poca gente en Unión ni siquiera sabe que existe, y así es como le gusta a él.

Beldwing ha hecho una carrera robando objetos mágicos raros y maravillosos, vendiéndolos a un par de compradores sin escrúpulos miembros de los Recuperadores. Recibe una considerable paga por encontrar y robar los objetos, los dos sombríos personajes reciben el mérito de contribuir a la biblioteca, y todo el mundo está contento, excepto el tipo que ha perdido sus valiosos objetos mágicos y artefactos. Hasta la

fecha, Beldwing ha robado treinta y cuatro piezas diferentes, y nadie tiene una pista de quién es el ladrón. Los Centinelas de Unión se ha percatado de un patrón y sospechan que se trata de un solo individuo, pero no tienen pistas reales.

Beldwin utiliza su riqueza mal conseguida para estar cómodo en Unión, pero sin ostentaciones (y así no llamar la atención). Ha escondido la mayoría de sus pertenencias, esperando retirarse en unos pocos años y dedicándose luego a la gran vida en cualquier lugar. Sin embargo, no tiene mucha prisa por retirarse (burlar las defensas y entrar es demasiado divertido todavía).

Beldwim Firval: mediano Pcr 27/ladrón perfecto 7; VD 34; humanoide Pequeño; DG 27d6 más 7d6; pg 110; Inic +21; Vel 20'; CA 32 (toque 19, desprevenido 32); Atq +31/+26/+21 cuerpo a cuerpo (1d4+3/19-20, *daga almacenaconjuros* +3); AE ataque furtivo +14d6; CE rodar a la defensiva, evasión, rasgos de mediano, evasión mejorada, invisibilidad mejorada, juego de manos mejorado, incorpóreo, forma de sombra, maestría en habilidades (Avistar, Abrir cerraduras, Buscar, Esconderse, Usar objeto mágico, Trepar), mente escurridiza, trampas, esquiva asombrosa; AL N; TS Fort +12, Ref +26, Vol +15; Fue 11, Des 37, Con 11, Int 16, Sab 17, Car 14. Altura 3'4".

Habilidades y Dotes: Abrir cerraduras +50, Avistar +35, Buscar +33, Equilibrio +34, Escuchar +37, Esconderse +54, Diplomacia +24, Montar (caballo) +37, Moverse sigilosamente +52, Nadar +38, Piruetas +45, Reunir información +39, Saltar +34, Trepar +39, Usar objeto mágico +25, Usar cuerda +43; Alerta, Esquivar, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Sutileza con un arma (daga), Voluntad de hierro.

Dotes épicas: Fortaleza habilidosa, Iniciativa superior, Ocultarse, Percibir trampas, Reflejos épicos, Velocidad épica .

Rasgos de mediano: bonificador de moral +2 a los tiros de salvación contra miedo, bonificador racial +1 a todos los tiros de salvación; bonificador racial de ataque +1 con armas arrojadizas; bonificador racial +2 a las pruebas de Escuchar, Trepar, Saltar y Moverse sigilosamente (ya incluidas en las estadísticas dadas arriba).

Invisibilidad mejorada (Sb): Beldwin tiene el beneficio del conjuro *invisibilidad mejorada* dos veces al día, como si el conjuro fuese lanzado a 20.° nivel.

Juego de manos mejorado (Sb): Beldwin puede utilizar juego de manos mejorado 2 veces al día para realizar las siguientes habilidades claseas a una distancia de 30': Inutilizar mecanismo, Abrir cerraduras, Hurtar y Buscar. Si lo desea, el ladrón perfecto puede tomar 10 en la prueba. Cualquier objeto manipulado durante la prueba de habilidad no debe pesar más de 100 lb. Alternativamente, Beldwin puede utilizar juego de manos mejorado para realizar un ataque furtivo contra una criatura dentro de un alcance de 30'. El ladrón perfecto ejecuta su ataque furtivo (o ataque mortal, si es aplicable) como si atacase desde una posición de flanqueo. Si el ataque tiene éxito, la víctima recibe el daño apropiado del ataque furtivo sin importar el hecho del que el ladrón perfecto y su arma no hayan cruzado el espacio intermedio.

Incorpóreo (Sb): Beldwin puede volverse incorpóreo una vez al día, y permanecer incorpóreo hasta 27 asaltos. Como criatura incorpórea, sólo puede ser dañado por otras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 o mejor, y conjuros, aptitudes sortílegas y sobrenaturales. Es inmune a todas las formas de ataque no mágico. Incluso cuando es impactado por conjuros o armas mágicas, tiene un 50% de ignorar cualquier daño de procedencia corpórea (excepto para los efectos de fuerza, como *proyectil mágico*, o ataques realizados con armas fantasmales). No posee armadura natural pero tiene un bonificador de desvío igual a su bonificador de Carisma (+2).

Una criatura incorpórea puede atravesar objetos sólidos a voluntad, pero no efectos de fuerza. Su ataque atraviesa (ignora) armaduras naturales, armaduras y escudos, aunque los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza (como *armadura de mago*) funcionan normalmente contra él. Se mueve sigilosamente y no puede ser oído con pruebas de escuchar si él no lo desea. Mientras esta incorpóreo, Beldwin no posee puntuación en Fuerza, por lo que su bonificador por Destreza se aplica tanto a los ataques cuerpo a cuerpo como a los ataques a distancia.

Forma de sombra (Sb): Beldwin puede adoptar la forma de sombra una vez al día, durante 7 minutos de duración. Es incorpóreo (ver más arriba), es inmune a los impactos críticos, y puede volar (como vuela una sombra a través de la llanura o travesando la cara de una montaña) a una velocidad de 100' con bueno maniobrabilidad. Beldwin puede utilizar la sustancia de su propia sombra para mejorar su nivel efectivo en cualquier tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación. Extraer poder de su sombra, le ocasiona Beldwin 7 puntos de daño por cada bonificador +1 para una sola tirada o +1 nivel efectivo para otro uso solo. Por ejemplo, puede añadir un bonificador +5 a su próximo ataque, pero al hacerlo recibiría 35 puntos de daño.

Posesiones: daga almacenaconjuros +2, guantes de Destreza épica +10, amuleto épico de armadura natural +8.

ROMANA

Romana es una paladina que cayó en desgracia. Para expiar, ha decidido llevar a cabo una gesta para purgar un antiguo lugar sagrado que ha sido tomado por el mal. No tiene por que realizar sola su gesta, pero no debe llevar nada que no haya moldeado con sus propias manos, incluyendo su caballo de guerra, el cual ha puesto bajo el cuidado de un compañero paladín hasta que sea absuelta. Por ello, camina por las calles de Unión, llevando prendas mal cosidas hechas de tela de saco, y no lleva más que una rama de árbol a modo de cachiporra, buscando a cualquiera que desee acompañarla en su gesta. La mayoría de los ciudadanos de Unión piensan que está loca, y el resto no están lo suficientemente locos como para ir con ella. Ella sigue vagando y preguntando, sabiendo que no recibirá la expiación hasta que complete su gesta.

Romana: humana Pal 13; VD 13; humanoide Mediano; DG 13d10+29; pg 132; Inic +3; Vel 30'; CA 13 (toque 13, desprevenido 10); Atq +16/+11/+6 cuerpo a cuerpo (1d6+4, cachiporra); AE castigar el mal, expulsar muertos vivientes 7/ día; CE aura de coraje, *detectar el mal*, gracia divina, salud divina, enlace empático con su montura*, montura caballo de guerra pesado*, imposición de manos, quitar enfermedad 4/se-

mana, compartir conjuros con la montura*; AL LB; TS Fort +14, Ref +11, Vol +14; Fue 17, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 19, Car 18.

*Actualmente incapaz de utilizarlo.

Habilidades y Dotes: Diplomacia +20, Montar (caballo) +21, Sanar +20, Trato con animales +20; Ataque poderoso, Dureza, Gran hendedura, Hendedura, Voluntad de hierro.

Conjuros de paladín preparados (2/2/2; CD base = 14 + nivel del conjuro): 1.º— *bendecir, curar heridas leves*; 2.º— *bendecir, escudar a otro*; 3.º— *curar heridas moderadas, plegaria.*

Posesiones: cachiporra.

LA PAREJA DE JADE

Este dúo, un mago llamado Therel y un guerrero llamado Brin, han estado en Unión cerca de tres meses, y por su pavoneo al caminar, esta claro que están muy orgullosos de si mismos. Pasan por ser aventureros de alquiler, fijando precios desorbitados por sus servicios y esperando que todos muestren la deferencia adecuada en su presencia. A pesar de eso, tienen unos pocos clientes. Poco después de que llegaran, varios clientes se reunieron con ellos para discutir de trabajo.

Ninguno de los posibles tratos ha cuajado aún, pero la pareja aún tiene muchas esperanzas de conseguir su primer trato lucrativo.

Ambos visten con ropajes de color verde jade, de ahí su nombre. Actualmente residen en el Distrito de las tabernas, donde poseen habitaciones en una posada más bien elegante llamada la Oca verde. Cuando no están en el bar de la Oca verde, se les puede encontrar paseando por las calles de Unión, intentando llamar la atención de posibles clientes dejándose ver. Se han vuelto expertos en ignorar las sonrisas escondidas tras las manos y las risillas a sus espaldas.

La verdad es que esos dos imbéciles tienen suerte de poder seguir respirando, o de continuar la broma que todos, excepto la pareja de jade, siguen. Tiene mucha mejor opinión de sí mismos que cualquiera de la ciudad, y su habilidad (la falta de ella) es evidente para todos los que están con ellos. Algunas malas lenguas entre los aventureros de Unión, y especialmente en el Distrito de las tabernas, dicen que alguien ha empezado a pasar el sombrero para hacer una colecta y pagar al Garrote para que se ocupe de la pareja de jade de una vez por todas.

Therel: humano Mag 6; VD 7*; humanoide Mediano; DG 6d4+3; pg 15; Inic +1; Vel 30'; CA 11 (toque 11, desprevenido 10); Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d6+2, *bastón* +2); AL LB; TS Fort +4, Ref +5, Vol +4; Fue 10, Des 12, Con 11, Int 16, Sab 9, Car 9.

*VD ajustado +1 a causa del equipo mágico.

Habilidades y Dotes: Alquimia +11, Conocimiento de conjuros +12, Concentración +8, Escudriñar +6, Saber (arcano) +12, Saber (historia) +10; Apresurar conjuros, Dureza, Escribir pergamino, Elaborar poción, Gran fortaleza, Reflejos rápidos.

Conjuros de mago preparados (4/4/4/3; CD base = 13 + nivel del conjuro): 0— *detectar magia, luz, mano del mago, leer magia*; 1.º— *manos ardientes, hechizar persona, detectar puertas secretas, identificar*; 2.º— *fuerza de toro* (2), *gracia felina* (2); 3.º— *bola de fuego* (3).

Libro de conjuros: 0- *marca arcana, detectar magia, luz, mano del mago, leer magia*; 1.º— *manos ardientes, hechizar persona, detectar puertas secretas, identificar, caída de pluma, retener portal*; 2.º— *fuerza de toro, gracia felina*; 3.º— *bola de fuego.*

Posesiones: bastón +2, antorcha siempreardiente, figurita de poder maravilloso (grifo de bronce).

Brim: humano Gue 6; VD 7*; humanoide Mediano; DG 6d10+15; pg 51; Inic +1; Vel 30'; CA 21 (toque 11, desprevenido 20); Atq +11/+6 cuerpo a cuerpo (1d8+4/× 3, más 1d6 por fuego, *martillo de guerra flamígero* +1); AL LB; TS Fort +7, Ref +3, Vol +3; Fue 16, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

*VD ajustado +1 a causa del equipo mágico.

Habilidades y Dotes: Avistar +3, Escuchar +3, Saltar +7, Nadar +12; Alerta, Ataque poderoso, Dureza, Especialización con un arma (martillo de guerra), Hendedura, Soltura con un arma (martillo de guerra).

Posesiones: martillo de guerra +1, cota de malla +2, escudo de acero grande +2, vara inamovible, poción de curar heridas graves.

AVENTURAS ÉPICAS

Las siguientes dos secciones proporcionan aventuras para tus partidas épicas.

La primera, la torre de Kerleth, es un gran sitio para localizar tus aventuras, con un mapa y descripciones completas que puedes utilizar para empezar una campaña épica. Está lista para utilizar; introdúcela en tu campaña utilizando los "ganchos" sugeridos o los tuyos propios. Al final de la aventura, puedes utilizar cualquiera de los hilos argumentales adicionales para continuar las aventuras en el plano Elemental del fuego o en otros reinos cercanos. Como mínimo, la torre de Kerleth te puede servir como guía para realizar aventuras épicas propias.

La segunda sección, 'Concentrado de aventuras', te ofrece ideas que puedes embellecer con tu propia creatividad. Cada idea proporciona la premisa de una aventura y varias sugerencias desarrolladas que te permitirán expandir la idea en una aventura completa. En muchos casos, las aventuras se concentran en dibujar otros elementos de este libro, incluyendo la ciudad de Unión, las organizaciones y los personajes de las diferentes clases de prestigio. Si alguno de esos elementos no es de tu agrado, sustitúyelo por otro o inventa el tuyo propio.

LA TORRE DE KERLETH

Esta es una aventura detallada, localizada en la torre en ruinas de un mago situada en el plano Elemental del fuego. También es un ejemplo detallado de cómo puedes dar un entorno épico a un tema específico.

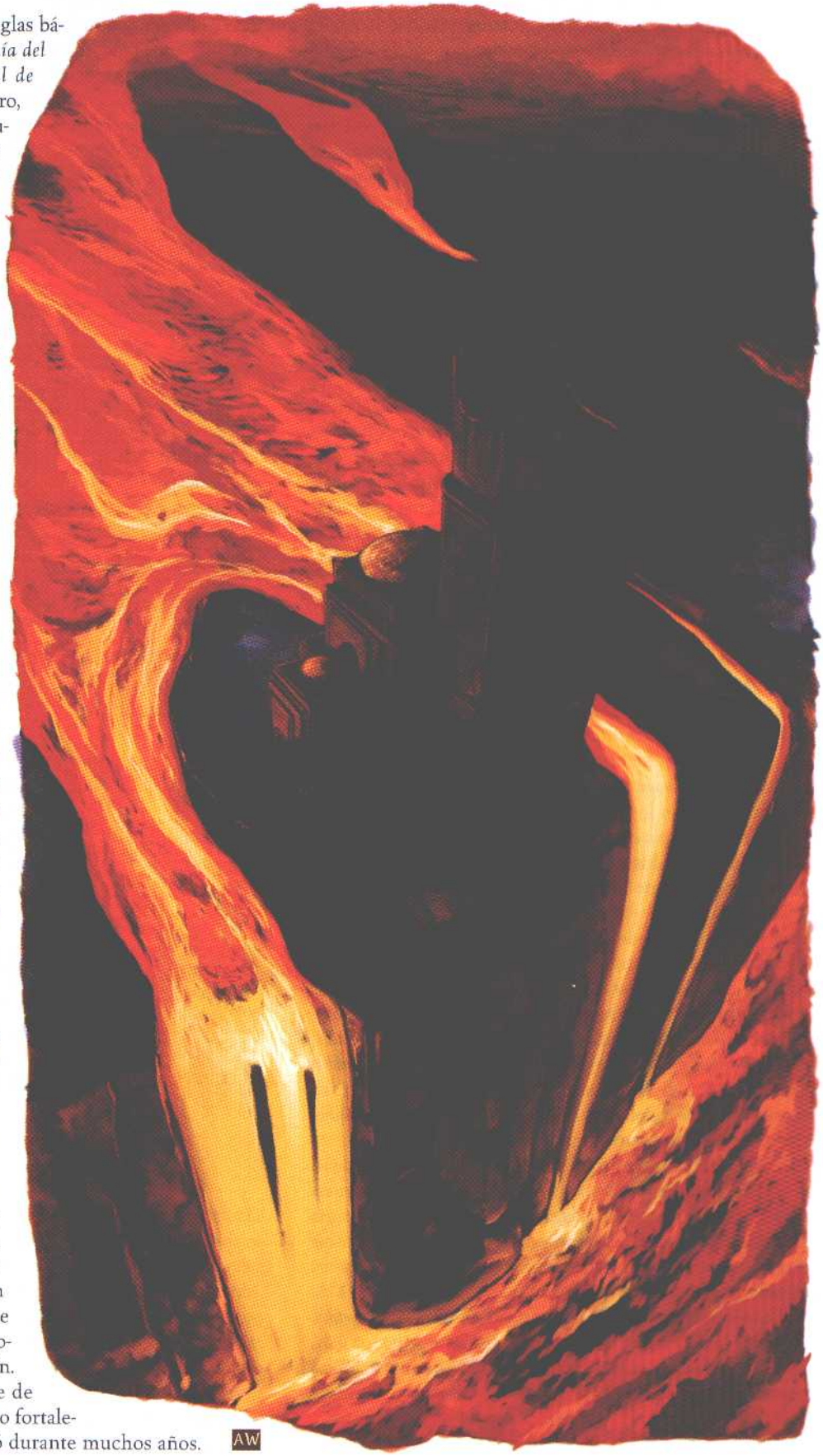
Niveles de encuentro: como se ha presentado, esta aventura es apropiada para un grupo de personajes épicos de niveles 21.º, 22.º y 23.º. La aventura está diseñada para avanzar a un personaje épico un nivel.

Preparación

Necesitas los tres libros de reglas básicos (*Manual del Jugador*, *Guía del* DUNGEON MASTER y *Manual de Monstruos*), además de este libro, para poder utilizar esta aventura. No necesitas el *Manual de los Planos*, aunque podría ser útil para desarrollar adicionalmente la aventura épica. El texto que aparece en los recuadros sombreados es información para los jugadores, la cual puedes leer en voz alta o con tus propias palabras cuando sea apropiado. El texto en las barras laterales contiene notas para el DM o datos sobre condiciones específicas. Las estadísticas de los monstruos y los personajes no jugadores (PNJs) se proporcionan de forma abreviada con cada encuentro. Las estadísticas completas de cada monstruo estándar se encuentran en el Manual de Monstruos o en el Capítulo 5 de este libro. Las estadísticas de monstruos inusuales o individuos específicos se encuentran al final de la aventura. Deberías revisar esas estadísticas antes de comenzar el juego para refrescar tu memoria acerca de las capacidades de la criatura.

Antecedentes de la aventura

Un poderoso mago llamado Kerleth Helvetius, aficionado al fuego, anheló durante mucho tiempo un lugar donde pudiera entregarse a su investigación abrasadora. Solicitó al Sultán ifrit en la ciudad de Oropel, un lugar en el plano Elemental del fuego. Finalmente, tras numerosas súplicas, el Sultán ifrit accedió, y a Kerleth le fue concedido un pequeño territorio bajo la autoridad del Sultán. Kerleth construyó una torre de obsidiana que le sirviese como fortaleza y laboratorio, y allí trabajó durante muchos años.



AW

Cientos de años han pasado desde entonces. En algún momento, durante ese tiempo, Helvetius desapareció. Su torre, abandonada, empezó a sucumbir a los estragos del tiempo y el calor.

Entra en escena Regalid Maethos (NB humano Exp 22/agente recuperador 3), un veterano agente recuperador que trabajo para los Recolectores de Unión. La misión más reciente de Regalid es recuperar una pieza llamada *Guardallamas, un escudo custodio contra el fuego*. Las historias de los Recolectores sitúan el escudo con Kerleth Helvetius. Regalid partió al plano elemental del Fuego hace tres meses y no se sabe nada de él desde entonces.

Entonces aparece Agnimia (NB humana Exp 19), la hermana de Regalid y una exploradora de gran reputación. Agnimia se ha propuesto encontrar a su hermano, para asegurarse de que se encuentra bien y a salvo. Para ello, ha descubierto que su hermano fue visto por última vez en la ciudad de Oropel, preparándose para partir en busca de la torre de Kerleth, en una misión para los Recolectores.

Agnimia ha adquirido un mapa que muestra la localización de la torre, pero conocedora de los peligros potenciales de dicha torre, busca aliados para que la ayuden. Hasta ahora, ha sido incapaz de encontrar los compañeros perfectos.

Entran en escena los personajes jugadores.

Sinopsis de la aventura

Esta aventura se puede ver como una simple excursión planaria seguida de la exploración de un lugar (la torre de Kerleth). A pesar de su similitud con otras aventuras de exploración de lugares, sus desafíos son de naturaleza épica. incluso más, las motivaciones de los peligros que aparecen a lo largo del camino no son lo que parecen a primera vista (hay más historia de lo que parece en primer lugar).

Agnimia busca a los héroes y pide su ayuda. Ella espera encontrar a su hermano o al menos averiguar una pista de su paradero actual.

Los personajes pueden acudir a Unión en busca de suministros, y desde allí a un umbral que les deje a las afueras de la ciudad de Oropel, en el plano Elemental del fuego. Pueden encontrarse unos pocos peligros, pero el supuesto desafío aguarda en la torre (encontrar a Regalid). De hecho, el desafío de verdad aguarda después de que hayan encontrado a Regalid, ya que el explorador se ha buscado un poderoso enemigo que le aguarda en el exterior de la torre; una criatura nacida de un dios y un demonio.

Kerleth Helvetius no aparece en esta aventura, aunque podrías decidir cambiar las cosas un poquito; quizás ligando la historia en alguna línea argumental anterior de tu propia campaña, continuar el relato más allá del hecho de encontrar a Regalid (puedes utilizar las estadísticas de PNJs para un mago de nivel 30.º que se proporcionan en el Apéndice 3 de este libro; él prefiere conjuros de fuego siempre que puede). Si decides incluir a Kerleth en la aventura, consulta los ganchos de personaje abajo (algunos de los cuales proporcionan historias alternativas para Kerleth).

Ganchos de personajes

Si lo prefieres, utiliza un gancho alternativo (o adicional) para atraer a los personajes a la torre de Kerleth, en lugar del propuesto por Agnimia descrito más abajo.

- Los Recolectores han buscado durante largo tiempo un objeto llamado el *Códice de los planos infinitos*. Un personaje con lazos con esta organización recibe el rumor de sus aparición en el plano Elemental del fuego, en una fortaleza de un lanzador arcano de conjuros y aliado del Gran sultán ifrit de la ciudad de Oropel.

- Uno de los PJs ha heredado un cofre que contiene muchas curiosidades. Entre ellas se encuentra el mapa de una olvidada torre de un "amigo" llamado Kerleth.

- Kerleth Helvetius, desaparecido largo tiempo ha de los asuntos de Unión y la ciudad de Oropel, ha regresado para poner en aprietos los concilios de los poderosos. De acuerdo con una simple adivinación (nadie más ha podido confirmar la historia), Kerleth está a punto de finalizar una búsqueda de siglos para descubrir al Señor llameante, el dios de todo lo que arde, y ahora se prepara para regresar a su antigua morada, su torre en el plano Elemental del fuego. Hay que enviar agentes para determinar la verdad o falsedad de este rumor.

Parte uno: el viaje

Esta parte de la aventura incluye la proposición de Agnimia, las actividades en Unión y el viaje hasta la torre.

Una proposición: Agnimia contacta con los héroes, indicándoles que tiene una propuesta para ellos. Este contacto es enviado en forma de carta por un correo neutral (muchos de los que trabajan en Unión son capaces de enviar mensajes a cualquier plano).

La carta dice asi:

> ¡Saludos!, héroes de renombre,
>
> Permitidme la oportunidad de contaros mi triste historia y lo que intento hacer respecto a ella. Si estáis interesados en enmendar el mal y convertirlo en bien, y en grandes recompensas por vuestro valor en este asunto, por favor, buscadme en la posada la Vista de la isla, en el Distrito de las tabernas, en la ciudad de Unión.
>
> Respetuosamente vuestra,
> Agnimia

Los héroes pueden estar familiarizados con Unión. Si no es así, permíteles una prueba de Saber (planos) CD 25, para reconocer la ciudad y alguno de los detalles concernientes a ella. Personajes del nivel de los PJs no deberían tener problemas para llegar a Unión y encontrarse con Agnimia, ya viajen allí mediante una de las puertas de Unión, o vía conjuro, poder u objeto mágico. Probablemente, incluso podrían escudriñarla desde una localización lejana y hablar con ella mágicamente.

Agnimia sólo mide cuatro pies y siete pulgadas de alto. Lleva su pelo negro y liso recogido en una gran trenza a su

espalda. Normalmente utiliza un par de guantes de montar ajustados, una coraza adamantina y dos espadas con runas en su cinto.

Agnimia relata la siguiente información a los PJs, directamente o en respuesta a sus preguntas.

"Hace tres meses, mi hermano Regalid viajó a un territorio hostil, en misión para los Recolectores. En mi opinión, se ha retrasado demasiado. Se perdió mi cumpleaños, algo que no había hecho en veintitrés años. Quiero asegurarme de que está vivo y se encuentra bien. Busco compañeros competentes para mi misión; he tenido que rechazar a muchos, los más recientes un par de idiotas conocidos como la pareja de jade."

"Es necesario ser competentes, ya que el lugar al que fue mi hermano es inhóspito. Si Regalid ha desaparecido, su misión debe haber sido más de lo que podía manejar a pesar de su poder, el cual es considerable. Conozco algunas de vuestras acciones y el poder que tenéis. Podríais serme de gran ayuda."

"Puedo pagaros una considerable suma, 10.000 po en gemas a cada uno, más una parte igual de cualquier botín que encontremos en el camino. La única excepción a esto es el objeto que Regalid estaba intentando encontrar; debéis permitirle que se lo quede, ya lo tenga en posesión o conozca su paradero".

"Sólo conozco parte de la misión de mi hermano. Él me comentó que su misión era recuperar una reliquia llamada *Guardallamas*, un escudo de gran poder. La historia de los Recolectores ubicaba ese escudo con Kerleth Helvetius y su torre de obsidiana en el plano Elemental del fuego. Supuestamente, esa torre ha estado en ruinas largo tiempo, abandona por Kerleth hace mucho. Regalid partió hacia el plano Elemental del fuego hace tres meses y no se ha vuelto a oír de él desde entonces."

"¿Queréis ayudarme?"

Agnimia no sabe mucho más de lo que se ha mencionado arriba. Sabe cómo llegar a la torre gracias a un mapa que posee, pero desafortunadamente no posee una buena descripción de la torre como para intentar teleportarse hasta allí. Tampoco puede escudriñar a su hermano (y si los PJs lo intentan no tendrán éxito). Si los PJs aceptan la propuesta de Agnimia, les pagará un 30% por adelantado en diamantes azules y jacintos. Les pagará el 70% restante al acabar con éxito el viaje.

Cómo pasar el rato en Unión: si los PJs se aventuran en Unión, remítete a las primeras secciones de este capítulo para obtener detalles acerca de la ciudad. Su estancia en Unión puede ser tan breve o tan prolongada como decidas, dependiendo de las circunstancias. Si los héroes ya están familiarizados con el lugar, o tienen su base en la ciudad, prosigue con el resto de la aventura. Pero si nunca han oído hablar de este lugar, explorar la ciudad puede ser una agradable sesión en si misma.

Si los PJs sugieren utilizar *desplazamiento de plano* u otra magia de viaje similar, Agnimia admite que el grupo podría utilizar esos conjuros para transferirse directamente, pero ella conoce donde entra en el plano Elemental del fuego la Puerta de la escalera, y desde allí en qué dirección se encuentra la torre de Kerleth (está tan cerca que es visible desde el final de la puerta). Ella cree que será más simple no desviarse del camino conocido. Si un PJ coge el mapa, parece que Agnimia dice la verdad. Si los PJs convencen a Agnimia de que el *desplazamiento de plano* o algún efecto similar es una buena elección, el encuentro con los ghours (ver abajo) no tiene lugar. Sin embargo, el infernario que aparece en el segundo encuentro, rastrea a Agnimia hasta el plano elemental del Fuego y se presenta en la torre de Kerleth antes que los PJs.

El día que los PJs y Agnimia vayan a partir (lo cual no debería llevar más de dos semanas después de su conversación inicial, y antes, si Agnimia lo hace a su manera), ella les pide que se reúnan con ella en los cuarteles de la Sociedad de cartografía planaria en Unión. Les dice que necesita comprar algunos suministros antes de comenzar la travesía. Mira las secciones anteriores de este capítulo para saber más acerca de la Sociedad de cartografía planaria.

La Sociedad de cartografía planaria: mientras que los avíos mágicos se pueden obtener más fácilmente en otras zonas de Unión que en los cuarteles de la sociedad, los Cartógrafos suministran a sus empleados y algunas veces a sus clientes equipo específico necesario para la supervivencia en ambientes hostiles. Como Agnimia ya ha estado aquí antes, ya ha cerrado un trato; esta aquí para recoger cuarenta y ocho *pociones de protección contra los elementos* (fuego) en un *Morral práctico de Heward* hecho a medida organizado con una espita y un tubo delgado, permitiendo al portador sorber una dosis de poción del morral como una acción gratis por asalto.

Los PJs, viendo la compra de Agnimia, pueden querer obtener otras protecciones contra el fuego, o al menos preparar sus propias capacidades para ello. Pueden comprar cualquier conjuro de *protección contra los elementos* en pergamino, poción u objeto que se encuentre en la *Guía del* DUNGEON MASTER o en este libro de los Cartógrafos, aunque necesitan que Agnimia les avale la compra, como amiga de la sociedad. Por descontado, pueden encontrar los mismos objetos en cualquier parte de la ciudad también sin necesidad de que les avalen.

Los Recolectores: mira la sección sobre los Recolectores anteriormente en este capítulo. No importa quién de los PJs se dirija a hablar con la organización (aunque deberían intentar hacerlo de todos modos), no conseguirán que nadie admita haber encargado un trabajo a Regalid (dicen la verdad, Regalid hace esto por su cuenta. El agente recuperador tiene una razón secreta para buscar la torre de Kerleth). Agnimia no ha verificado por su cuenta la historia de su hermano, está tan sorprendida como los PJs por la negativa de los Recuperadores.

Problemas con la escalera (NE 20)

Agnimia conduce al grupo a la Puerta de la escalera para comenzar el viaje al plano Elemental del fuego por medio de la Escalera infinita.

El trayecto desde la Puerta de la escalera hasta el portal en el plano Elemental del fuego abarca en total treinta millas de laberínticos escalones.

Consulta la descripción de la Escalera infinita anteriormente en este capítulo.

Este es un reino de escalones. Peldaños, rellanos y puertas hacia lo desconocido, alcanzando cualquier lugar imaginable. Las escaleras se dirigen en todas direcciones y en todas las orientaciones posibles: arriba, abajo, izquierda, derecha, boca abajo, e incluso curvándose sobre si mismas. Las escaleras están construidas algunas veces de madera, algunas veces de ladrillo, otras de simple piedra. Algunos rellanos son pequeños, en los que sólo cabe una simple puerta y una o dos escaleras adyacentes. Otros son tan grandes que se extienden perdiéndose en la niebla.

Después de que el grupo salga de la Puerta de la escalera de Unión al gran rellano que hay más allá, Agnimia conduce a los PJs hacia abajo por una de las doce escaleras que parten del rellano. Si los PJs no tienen algún método para volar simplemente a lo largo de las escaleras, Agnimia descansará cada 15 minutos. Durante el viaje los héroes pasan por cientos de escaleras secundarias, tomando algunas e ignorando otras.

Criaturas: en algún punto durante el trayecto por la escalera infinita seleccionado por ti, el grupo se enfrenta a seis demonios, llamados ghours, avanzados de acuerdo a las reglas del *Manual de Monstruos*.

Un demonio ghour se alza unos 28' de altura y recuerda mucho a un ogro sobredesarrollado. Tiene una espesa piel peluda, rasgos bestiales y dos enormes cuernos que surgen de si cráneo. Los ghours vagan continuamente por la escalera, como bandidos del infinito, atacando a los viajeros por sus posesiones valiosas y su carne. Para ello, preparan emboscadas en un rellano en particular de 30' por 30', escondiéndose detrás de seis puertas de las ocho con las que cuenta este rellano (obteniendo un bonificador +10 a sus pruebas de Esconderse por ello). Cada puerta de este rellano conduce a un paisaje árido ordinario.

Demonios ghour avanzados (6): pg 136, 138, 141, 147, 149, 152; del *Compendio de monstruos: monstruos de Faerûn*; las estadísticas completas se proporcionan al final de la aventura.

Tácticas: si los ghours se percatan de la presencia de los PJs antes de que los personajes se den cuenta del peligro, los ghours se prepararán por medio del uso de su *poder de la justicia*. Cuando entran en combate, posiblemente con sopresa, los ghours utilizan sus capacidades especiales primero. La mitad utilizan sus armas de aliento concentradas al máximo sobre los PJs, mientras que los otros rugen. En el segundo asalto, los ghours cambian el uso de sus capacidades, los que utilizaron el aliento ahora rugen y viceversa. Durante el tercer asalto y los subsiguientes, un ghour permanece retrasado utilizando sus aptitudes sortílegas sobre los PJs mientras los otros cinco entran al cuerpo a cuerpo.

Si los puntos de golpe de cualquier ghour descienden a 30 o menos, se intentará teleportar sin error para ponerse a salvo en su próxima acción. Los ghours se teleportan a la localización del infernario descrita en el siguiente encuentro. El infernario es el líder de esta banda.

Las intenciones del infernario (NE 26)

Después de que los PJs traten con los demonios ghour, Agnimia indica que deberían continuar el viaje por las escaleras. Cualquiera que realice una prueba fácil de Averiguar intenciones (CD 15) puede ver que algo preocupa a Agnimia profundamente. Si es preguntada, Agnimia indica la fuente de su preocupación respondiendo a las preguntas apropiadamente.

"Estoy preocupada por la aparición de esos demonios bandidos, los ghours. No me los encontré la última vez que utilicé esta ruta. Mi hermano me habló de ellos; aunque son muy fieros, sirven a un maestro aún más grande, el cual viajaba a menudo por esta región de las escaleras. Regalid indicó que el problema se había acabado, que el infernario había sido derrotado. Si esto no es cierto, y el infernario ha regresado, nuestro viaje hacia la torre no será tan fácil como yo había esperado."

"Un infernario es una abominación, una criatura nacida del desafortunado encuentro entre un dios y una criatura infernal. Sólo unos pocos ocasionan problemas al cosmos y espero que tengamos la suerte de no encontrarnos con uno de ellos. El infernario en el que pienso se llama Schaethreth, y es terrible. Regalid sobrevivió a duras penas tras encontrarse con él en varias ocasiones; parece que tiene algún resentimiento mortal contra mi hermano. Si Schaethreth ha regresado, quizás la desaparición de mi hermano sea menos misteriosa, pero más problemática".

Criaturas: tras el encuentro con los ghours durante el viaje a lo largo de la Escalera infinita, un infernario llamado Schaethreth (más cualquier ghour que escapara de la confrontación con los PJs) se enfrenta al grupo. Si los PJs evitan la escalera o la abandonan inmediatamente tras su encuentro con los ghours, Schaethreth les estará esperando ante los muros de la torre de Kerleth (como se indica en la sección siguiente).

El infernario aparece de repente, en el rellano al que se acerquen los PJs. Es un humanoide lleno de escamas negras como un abismo que se yergue unos 15' de altura. Grandes alas similares a las de un dragón le envuelven, pero dejan visibles unas afiladas garras, una mandíbula demoníaca y unos ojos cuyo brillo promete la condenación eterna.

Como Agnimia ha indicado, Schaethreth tiene un interés especial en Regalid (y en las personas asociadas a Regalid, como su hermana Agnimia). El infernario fue alertado la última vez que Agnimia vino por este camino y la ha estado esperando, por si ella volviese otra vez.

El infernario intentará comenzar el encuentro parlamentando. Lee o di con tus propias palabras el primer punto de abajo, más los siguientes puntos según sean apropiados para responder a las preguntas de los PJs y concluye el encuentro.

"Agnimia, al final nos encontramos. Por favor, baja tus armas y guarda tus conjuros. Permíteme explicarme. Yo también busco a tu hermano Regalid. Él y yo tenemos negocios inacabados, pero él se ha marchado y yo no puedo descubrir donde ha huido. Se que tú le estás buscando también. Siento que nuestros intereses marchan juntos en este asunto."

"Puedo ofrecerte ayuda, sé que tu camino te conduce hacia el plano Elemental del fuego. Hay peligros allí, como yo, que se han materializado desde tu última visita. Tengo algo que será de gran ayuda contra uno de esos peligros, si a cambio prometes ayudarme."

"Ciertamente, Regalid y yo partimos en términos poco amistosos. Pero si no aceptas mi ayuda, dudo de que le encuentres. Es mejor encontrar a tu hermano que dejarle languidecer en alguna mazmorra olvidada a causa de lo que yo pudiese hacer si me encontrara con él, ¿verdad?"

"¿Donde he estado? Encerrado, atrapado en una infrarealidad. Regalid me cree muerto. Bueno...bien, lo veremos."

El infernario no puede entrar en la torre de Kerleth (hay una antigua protección erigida por Kerleth que mantiene fuera a las abominaciones). Schaethreth sabe que la torre es el destino del grupo, ya que sabe que es aquí donde Regalid está atrapado. El infernario ha utilizado todos sus poderes contra la protección y no ha podido romperla. Si Regalid está atrapado dentro, está a salvo de Schaethreth. El infernario quiere ver a Regalid liberado, o liberado de cualquiera que sea la situación que le mantiene dentro de la torre. Una vez el agente recuperador abandone la torre, el infernario será libre de poder cazarlo a cualquier sitio que se dirija del multiverso.

Schaethreth busca a Regalid porque el agente recuperador le robo un objeto muy querido para él: el *Códice de los planos infinitos*. Sin embargo, Schaethreth nunca admitirá por qué quiere ayudar a los PJs a encontrar y liberar al agente recuperador (no mentirá; simplemente sonreirá y no dirá nada como respuesta a esta pregunta). El infernario preferiría que los PJs no conociesen nada sobre el artefacto.

De esta manera, si los PJs aceptan la ayuda de Schaethreth, puede que estén poniendo en peligro a Regalid. Sin embargo, si no aceptan su ayuda, lo tendrán más difícil enfrentándose a cierto dragón en el plano elemental del Fuego.

Si aceptan la ayuda, Schaethreth entregará a los PJs un pequeño objeto con forma de huevo. Es frío al tacto. El infernario explica que, basándose en lo que ha visto recientemente, los PJs encontrarán útil el objeto contra el poder de Etiol, un dragón rojo rechazado como consorte de Tiamat que caza ahora por la región alrededor de la torre de Kerleth.

Huevo del frío abominable: los objetos de este tipo son artefactos mayores. No pueden ser creados, se forman sólo accidentalmente y solamente como producto del proceso vital de los xixecal, abominaciones del mal, el frío y el caos. Cuando un *huevo del frío abominable* se rompe, libera una tormenta de frío que realiza 100d10 puntos de daño por frío a todas las criaturas en un radio de 30' (no se permite tirada de salvación o resistencia contra conjuros). Considera al huevo como un arma arrojadiza con un incremento de alcance de 10'. Una vez utilizado, el huevo es destruido.

Schaethreth: infernario; pg 680; ver la entrada del infernario en el Capítulo 5.

Tácticas: si es atacado, Schaethreth no liberará toda la furia de sus poderes sobre los PJs, como su *bola infernal*. Desea verlos vivos lo suficiente como para que entren en la torre y liberen a Regalid. Para ello, en lugar de tomar represalias, simplemente se teleportará sin error a un cómodo lugar que tiene en el plano Elemental del fuego.

CONDICIONES DEL FUEGO ELEMENTAL

El plano Elemental del fuego es un lugar de calor y humo, donde el suelo esta normalmente fundido en lugar de ser sólido y donde vapores sulfúricos y tormentas de cenizas flotan por el paisaje. Viajar por la superficie de ese plano es complicado, con el constante cambio y deslizamiento de la superficie fundida (los visitantes de alto nivel es mejor que vuelen sobre la superficie).

Todos los habitantes nativos del plano son inmunes a los efectos del paisaje descritos anteriormente. Les divierte ver a los visitantes sufrir y pueden tanto atacar a los invitados indeseados como hablar con ellos, aunque no sea por otra razón que disfrutar viendo su piel quemarse.

Las criaturas desprotegidas reciben 3d10 puntos de daño cada asalto que permanezcan en el plano en una estructura desprotegida, y corren el riesgo de prenderse fuego. Cualquier objeto inflamable desprotegido (ropa, madera, papel y similares) es consumido en cuestión de segundos.

La atmósfera llena de humo limita la visibilidad normal a 120', o 240' para criaturas nativas del lugar (excepto cerca del portal de salida de la Escalera infinita, donde el humo no oscurece la visibilidad).

El crepitar continuo de las llamas impone una penalización por circunstancia de –2 a las pruebas de Escuchar en la mayoría de los lugares de este plano.

Las criaturas voladoras que no sean nativas de este plano tienen su velocidad de vuelo reducida a la mitad y su maniobrabilidad es una categoría menor debido a la espesa atmósfera sobrecalentada. Las criaturas capaces de moverse a través de material sólido (como los xorn) también son ralentizadas.

Nubes de vapor, que abarcan un diámetro entre 200' y 2.000', brotan de manera aleatoria; las criaturas desprotegidas dentro de una de ellas reciben 1d10 puntos de daño cada minuto que estén dentro. Esas nubes se desplazan aleatoriamente, unos 120' por minuto, y se disipan de manera natural en 1d10 horas.

Las lluvias de ceniza ocurren ocasionalmente; las criaturas expuestas reciben 1d10 puntos de daño cada asalto. Cada una de esas precipitaciones de ceniza suele durar 2d10 minutos.

Si los PJs rastrean y persiguen al infernario (Agnimia desaconseja esa acción), se defenderá de forma agresiva, utilizando todo el abanico de sus poderes, comenzando por la *bola infernal*. Continuará con *implosión*, y entonces intentará entablar combate cuerpo a cuerpo con cualquier PJ que sea lanzador de conjuros. Si está sobre aviso, se preparará con *aura sacrílega*, *contorno borroso* y *oscuridad profunda*. Intentará convocar 2-3 balor si tiene tiempo para hacerlo.

El plano Elemental del fuego

El mapa que aparece a continuación indica el rellano que proporciona la entrada al plano Elemental del fuego cerca de la torre de Kerleth. El terreno aparece rocoso, como una losa de piedra natural. La "puerta" es en realidad la boca de una caverna que se abre a un túnel abrasador. Las paredes del túnel rezuman magma que se desliza lentamente. La caverna funciona como una puerta planaria, conduciendo a una caverna similar en el plano Elemental del fuego. Una vez los personajes atraviesen la caverna, se encontrarán en el plano Elemental del fuego. Las mismas condiciones ambientales se aplican en el túnel y en el plano (ver abajo).

El túnel lleno de magma emerge por el lateral de una colina larga y baja de obsidiana a un gran plano de roca humeante y rojiza, salpicada con brillantes grietas de magma amarillo y resplandeciente. Como el lecho seco de un lago, la llanura está desierta y, como un horno, las llamas hacen estragos por todos lados. A lo lejos, un gran muro de roca sobrecalentada reluce y cae en forma de cascada, extendiéndose hasta donde alcanza la vista en cualquier dirección. Es una cascada de magma y roca líquida de millas de anchura, deslizándose hacia abajo desde una altura inimaginable y cayendo sobre un barranco de una profundidad posiblemente ilimitada. Noventa grados a la izquierda de la cascada de magma, la punta de una reluciente cúpula de oropel asoma por encima del humo rojizo.

Por supuesto, la cúpula de oropel es la ciudad de Oropel, donde los ifrit hacen cabriolas y rinden tributo al Gran sultán. La ciudad de Oropel no es importante en esta aventura, Agnimia no tiene interés en buscarla, y por ello, la ciudad está fuera del ámbito de este texto (desarrollar aventuras en la ciudad de Oropel, si lo deseas, depende de ti).

Agnimia dirige a los PJs hacia una dirección 180 grados alejada de la ciudad de Oropel. Allí, apenas visible a través del humo caliente y las llamas, se encuentra una torre baja y negra, delgada como una aguja. Agnimia indica que es la torre de Kerleth. También les dice que nunca se ha acercado a la torre más cerca de los que ella y los PJs están ahora. Si los PJs preguntan por qué no ha intentado ella entrar a la torre, ella les responderá:

"Porque sea lo que sea que haya detenido a mi poderoso y querido hermano, seguro que me detendría a mi con menos esfuerzo. Como os dije antes, necesitaba compañeros para asegurar mi entrada y sacar con éxito a mi hermano Regalid."

Parte dos: la torre.

Los héroes finalmente alcanzarán la torre en ruinas del mago Kerleth Helvetius. Estos encuentros están reflejados en el mapa titulado la torre de Kerleth.

Rasgos de la torre: la estructura descansa sobre un saliente de obsidiana. Se encuentra mágicamente estabilizado y no hay peligro de que se derrumbe sobre el mar de lava que lo rodea (este efecto del lugar funciona como un conjuro de 30.º nivel).

Cada muro interior y exterior, los suelos y los techos, todo se encuentra construido con obsidiana pulida. No son bloques, sino más bien piezas sólidas de roca ígnea y después extremadamente pulidas. Además, se encuentran apoyadas sobre conjuros permanentes de *muro de fuerza* (como si las barreras mágicas fuesen el relleno de un bocadillo y las paredes de obsidiana fuesen el pan).

La única grieta en esta barrera protectora es la porción desaparecida del cuarto piso (área 16), donde un flujo de limo inestable generó un violento efecto de *desintegrar* que rompió parte de la torre.

La sección destruida de la torre proporciona otra salida evidente de la misma además de la entrada del área 1; la habitación de la cuarta planta con parte de su techo desaparecido está unida al área 16. La sección destruida no se encuentra en realidad derrumbada, más bien parece que ha sido cortada en un ángulo extraño. Donde ya no hay más torre, esta se encuentra abierta a la atmósfera (y a todos los efectos) del plano.

Las ventanas está hechas con cuarzo transparente excepcionalmente duro. Todas las puertas están hechas de adamantita, con cerraduras excepcionales en todas ellas, aunque no todas las puertas están cerradas (descritas de manera individual en cada encuentro, abajo). En varios casos, las puertas también están protegidas por conjuros permanentes de *muro de fuerza* (de nuevo, descritas de manera individual en los encuentros, abajo).

Custodia: una *custodia* (nivel de lanzador 60.º) proporcionada por el Sultán de la cercana ciudad de Oropel, previene la entrada directa de abominaciones, la manipulación directa o indirecta por conjuros de abominaciones o conjuros lanzados por sus agentes, o incluso la entrada de agentes conocidos o esclavos convocados por una abominación. Los PJs son sin saberlo, las marionetas del infernario, por lo que no tienen impedida la entrada a la torre. La misma custodia también impide que todos los conjuros de adivinación, incluidos conjuros directos como *escudriñar* y *clarividencia*, pero incluyendo también conjuros indirectos como *discernir ubicación* y *comunión*, funcionen dentro de la torre.

Muros de obsidiana (exterior): 2 1/2' de anchura (hasta llegar al *muro de fuerza*); dureza 6; pg 450; CA 1; romper CD 40; Trepar CD 30.

Muros de obsidiana (interior): 1' de anchura; dureza 6; pg 180; CA 1; romper CD 40; Trepar CD 30.

Ventanas: 2' de anchura ; dureza 6; pg 30; CA 5; romper CD 40.

Puertas: 2' de anchura; dureza 20; pg 80; CA 5; romper CD 60; Abrir cerraduras CD 40.

Decoración: muchas de las cámaras y pasillos están decoradas con alfombrillas, alfombras continuas y tapices colgantes para dar al lugar un ambiente más acogedor, así como para prevenir los resbalones en las zonas de paso. A pesar de su extrema edad, todas las decoraciones se encuentran en buenas condiciones a no ser que se especifique lo contrario. Asimismo, tampoco son especialmente valiosas a menos que se diga lo contrario.

Aviso importante: parte de la torre se encuentra bajo los efectos del limo inestable. Asegúrate de leer el área 16 y la entrada del limo inestable en el Capítulo 3 antes de utilizar esta aventura.

La aproximación (NE 25)

La torre descansa sobre un saliente de obsidiana. Este saliente surge del borde del precipicio donde corrientes de lava fluida y brillante se precipitan como una enorme cascada de lava. La cascada de lava cae sobre un abismo de magma, y la caída puede ser de unos 300'. De alguna forma, el saliente de obsidiana permanece anclado, pero es una isla en mitad de la roca líquida que la rodea. Sin un camino sólido hasta el lugar, los personajes deben cruzar la lava con protección mágica o utilizar algún medio mágico de transporte.

La desmoronada estructura negra descansa directamente sobre un saliente afilado de la más negra obsidiana, surgiendo desafiante entre el agitado magma que se precipita sobre el abismo de abajo. Las llamas anaranjadas y rojizas se reflejan en la superficie pulida del edificio, y sus ventanas oscurecidas miran con severidad al mundo hirviente y abrasador que hay a su alrededor.

El edificio es una gran torre hexagonal que se alza tres o cuatro pisos de altura, cuya cúspide se ha colapsado a lo largo de una línea diagonal irregular. Pegada cerca de lo alto de uno de los laterales intactos de la torre principal hay una pequeña torre redonda que parece tener tres pisos de altura. Sobresale ligeramente por encima de la estructura principal, culminada en una cúpula de algún material ahumado y colgando sobre el precipicio, más allá del promontorio de obsidiana.

A los pies de la torre principal hay un pequeño edificio lateral, un cuadrado rechoncho sin ventanas con una única puerta de acero; la única entrada aparente en la planta baja. Nada más parece haber en las cercanías, y no hay evidencias de vida dentro de la torre desde esta posición.

Aunque parece que el saliente de obsidiana y la torre que se encuentra sobre él deberían tambalearse y precipitarse por el abismo, toda la roca se encuentra actualmente anclada de manera segura donde está, porque es una pequeña región encapsulada del plano que permanece estática mórficamente; esto significa, que el promontorio tiene lanzado sobre él un conjuro de *detener el tiempo*, y no puede ser movido o alterado de ninguna manera. Incluso aunque la cascada corte la cara del barranco por medio de la erosión, los fragmentos de obsidiana quedarán suspendidos en el aire indefinidamente. Con magia suficiente, se podría suprimir este efecto, pero requeriría un conjuro épico desarrollado específicamente para ello.

Criaturas: antes de que los PJs alcancen la torre, el dragón debe tratar con ellos. El dragón, llamado Etiol anteriormente de manera amorosa por su consorte Tiamat, perdió el afecto de la reina hace milenios. Etiol desapareció de la vista después de ese triste incidente, pero aparentemente cayó derrotado por Kerleth siglos más tarde. De alguna manera, las recientes actividades de Regalid en la torre, han despertado las potentes defensas de su largo sopor. Entre las defensas había un pacto que Kerleth realizó con Etiol. El pacto esta activo ahora; Etiol es convocado y ahora defiende la torre hasta la muerte o hasta que Kerleth regrese y le despida.

Etiol descansa en general sumergido en el lago de magma, sobresaliendo solamente su hocico y sus ojos (obteniendo un bonificador +10 a sus pruebas de Esconderse). A menos que los PJs le vean primero, el dragón puede ganar un asalto parcial de sorpresa según surge de la lava, atacando a cualquiera que se encuentre cerca de la torre. El dragón es más grande que la torre.

Normalmente, una gran sierpe roja tiene un VD de 35; sin embargo, o los PJs tienen el *huevo del frío abominable* para ayudarles a neutralizar al dragón, o Schaethreth aparece con uno (ver desarrollo, abajo). Si los PJs no tienen un *huevo* y Schaethreth no aparece, los héroes con un nivel medio 21.º o 22.º, tiene pocas posibilidades de derrotar a este poderoso guardián. Con el huevo y/o la ayuda directa de Schaethreth, el NE para este encuentro es un más que razonable 25; todavía difícil pero no imposible.

Gran sierpe roja, avanzada: pg 1.434; mira las estadísticas completas en el Capítulo 5.

Tácticas: a pesar del increíble daño que Etiol recibirá del huevo, los PJs (o Schaethreth) deben acercarse lo suficiente al dragón para utilizarlo, antes de que el dragón pueda desatar demasiados asaltos de su furia sobre los PJs. Antes de realizar cualquier cosa, Etiol utiliza sobre si mismo un *acelerar* (lanzado a 33.er nivel). Entonces utiliza su arma de aliento como su acción parcial en el mismo asalto. En los siguientes asaltos utiliza sus ataques de cuerpo a cuerpo como su acción estándar, y un conjuro (como *némesis inexorable*) en su acción parcial acelerada. Cuando su arma de aliento esté recargada (cada 1d4 asaltos), la utilizará en lugar de un conjuro como su acción parcial.

Tesoro: tira por tesoro basado en el tipo de criatura; sin embargo, el tesoro es solamente el que uno podría esperar de un dragón de VD 20 (Etiol lo ha tenido difícil desde que perdió el favor de Tiamat). Etiol guarda su tesoro en una esfera de hierro protegida del calor que yace a 40' bajo la superficie del magma, anclada por una cadena protegida contra el calor a un saliente de obsidiana (con una ingeniosa abrazadera de fricción). A pesar de la posibilidad de objetos potencialmente útiles en su tesoro, el dragón desdeña tales ayudas como apoyo para los débiles.

Desarrollo: si los jugadores no han aceptado la ayuda de Schaethreth, o si los PJs de alguna manera han evitado encontrárselo hasta aquí, este aparecerá ahora (las características del infernario, la media para un infernario demoníaco, se pueden encontrar en el Capítulo 5). Él mismo utiliza el *huevo del frío abominable* sobre el dragón y espera a un lado, para ver si los PJs pueden hacerse con el dragón. A tu discreción,


Cámara llena de magma
Torre en ruinas
Cascadas de lava
Saliente de obsidiana
5
4
6
3
2
1
Planta baja
8
9
10
7
11
Primera planta
18
Cuarta planta
Segunda planta
12
15
13
14
Tercera planta
16
17
La torre de Kerleth
0 7.5 15 30
Escala en pies

también puede entrar directamente en el conflicto (especialmente si parece que los PJs necesitan ayuda; el infernario desea verdaderamente que los PJs entren en la torre para que puedan encontrar y liberar a Regalid).

El infernario permanece vigilando a los PJs mientras intentan entrar en la torre (asumiendo que hayan alcanzado algún tipo de acuerdo, incluso si es temporal). Gritará una advertencia a los PJs si estos intentan entrar por la parte superior de la torre: "No entréis por arriba a la torre, el limo inestable infecta el laboratorio donde está la brecha. ¡Me sorprende que tu querido hermano no te haya prevenido, Agnimia!" La advertencia del infernario es honesta; cree que los PJs lo tendrán más fácil si no se las tienen que ver con el limo inestable (ver la habitación 16 para saber más sobre el limo inestable).

Si los PJs abandonan la torre en cualquier momento, se encontrarán a Schaethreth esperando. Mira la sección de Conclusiones, a continuación de la parte de descripciones, para saber más acerca de las opciones de Schaethreth en cualquier momento.

1. Entrada (NE 19)

La gran puerta que bloquea la entrada es una gran hoja lisa de acero, pulida para reflejar la luz con la nitidez de un espejo. No tiene pomo ni bisagras visibles. La puerta está colocada para que se ajuste entre los muros lisos, pero está a ras de los muros que la rodean.

La puerta ha sido especialmente encantada con una serie de conjuros de *repulsión épica* para repeler a cualquier tipo de criatura que se aproxime. No se permite tiro de salvación, pero la resistencia a conjuros puede penetrar la custodia (los conjuros de *repulsión épica* fueron lanzados por un mago de 30.° nivel). Además, la puerta refleja todos los conjuros de nivel 1.° a 9.° lanzados contra ella, incluso los conjuros con área de efecto, debido a la *reflexión de conjuros épica*, también lanzada por un mago de nivel 30.°.

Si los PJs descubren algún medio de atravesar las protecciones mágicas lanzadas sobre la puerta, todavía deben abrirla físicamente. Se abre hacia fuera y no está cerrada o atrancada en modo alguno, pero su superficie lisa y el hecho de que esté encajada, hace particularmente difícil conseguir cualquier tipo de agarre o de palanca apara abrirla. Una prueba con éxito de Abrir cerraduras (CD 35) consigue abrir el portal, o alguien empujando desde el otro lado la abre fácilmente.

Una vez abierta la puerta, los PJs pueden inspeccionar el espacio que hay más allá (pero deben tener cuidado con la trampa):

Esta gran cámara está lujosamente decorada. Hay frisos adornando ambos muros e incluyen coloridas imágenes de una ciudad de color latón flotando en un lago de fuego. Hombres y mujeres maravillosos llevando coloridas ropas y grandes cantidades de oro y gemas pasean por las calles de esta extraña ciudad, y al fondo se alza sobre el horizonte un gran palacio, con una arquitectura similar a la del desierto. Criaturas nativas del fuego hacen cabriolas sobre el lago de fuego en primer plano, pareciendo que rindiesen tributo a los habitantes de la ciudad. Las puertas dobles al final del vestíbulo están hechas de un metal esmaltado en rojo con picaportes en forma de llama.

Los frescos están pintados de forma magistral directamente sobre los muros de obsidiana y protegidos mágicamente para impedir que la pintura se agriete y se desconche con el calor. Si se utiliza *detectar magia* o alguna magia parecida, los muros irradian una débil aura de abjuración.

Trampa: justo en el interior de la puerta (en el pasillo de 5' de anchura), una serie de doce *símbolos de la muerte* permanentes (nivel de lanzador 30.°, CD 28) están inscritos sobre el suelo, muros y techo a intervalos de 5', preparados para dispararse si cualquier criatura pasa por el estrecho pasillo hasta la gran cámara que hay más allá. Cada uno puede matar a una criatura que no tenga más de 225 puntos de golpe (salvación de Fortaleza para negarlo). Una vez que un valor de 225 puntos de golpe de criaturas hayan sido afectados, el *símbolo* queda latente, volviéndose a activar en 10 minutos.

Trampa de *símbolos de la muerte* permanentes: VD 9; *símbolos de la muerte* potenciados (cada uno mata a criaturas con hasta 225 puntos de golpe, se reinicia en 10 minutos); salvación Fort niega (CD 28); (CD 33); Inutilizar mecanismo (CD 33).

Criaturas: en la gran cámara permanece un balor tanar'ri que sirve contra su voluntad como portero de Kerleth Helvetius. Ha sido atado con un conjuro de *ancla dimensional* para evitar que abandone la cámara, y no convocará a ningún tanar'ri bajo ninguna circunstancia.

Balor: pg 114, Atq *espadón vorpalino* +2 +22/+17/+12 (2d6+12, espadón); por lo demás como en el *Manual de Monstruos*.

Tácticas: el balor probablemente comience creando un *muro de fuego* a través de la entrada del túnel estrecho para esconderse detrás, seguido por el uso de *disipación mayor* sobre los personajes que estén utilizando protecciones mágicas mientras pasan a través del estrecho pasaje lleno de *símbolos de la muerte* permanentes. Si es posible, el balor utiliza su látigo para enredar al intruso que va delante, llenando el pasillo con *oscuridad profunda* para cegar a los otros, mientras al mismo tiempo arrastra al personaje a la gran cámara, donde puede utilizar sus otras capacidades y ataques con todo su efecto (el conjuro de *oscuridad profunda* "enmascarará" los *símbolos de la muerte*, por lo que el balor disipará la oscuridad de vez en cuando, exponiendo a los personajes del pasillo a los *símbolos*).

Tesoro: dentro de un saco portado por el balor hay 1.100 ppt y 14 topacios amarillos dorados valorados en 500 po cada uno. Lleva puesto: *cinturón de fuerza de gigante* +6, *espadón vorpalino* +2.

2. Antecámara (NE 23)

Una gruesa alfombra cubre el suelo, coloreada en una variedad de rojos, naranjas y amarillos que casi parecen parpadear y arremolinarse. Una mesa baja, diseñada quizá para arrodillarse yace en mitad de la habitación con algún tipo de juego encima. Hay almohadones esparcidos alrededor

de la mesa y cortinas de terciopelo granate cubren las paredes. Cerca del muro norte, un gong de latón cuelga de un soporte lacado en negro, su mazo cuelga de una delicada cadena a un lado. En cada una de las cuatro esquinas de la habitación hay armarios de mala calidad, vacíos por completo excepto de polvo.

La alfombra contiene una ilusión menor (una variación del conjuro *luces danzantes*) que ocasiona los colores cambiantes y una esencia mágica menor de abjuración que la protege del calor abrasador. El gong irradia un aura de magia de convocación. La puerta que da al este es adamantita y se encuentra cerrada (Abrir cerraduras CD 40). Además, las puertas están sujetadas por un *muro de fuerza permanente* (excepto la puerta del sur, que conduce de vuelta a la entrada); el muro debe ser derribado antes de que la cerradura se pueda abrir.

Criaturas: si suena el gong, un remolino de sulfuro y calor se forma en una esquina de la habitación, y un ettin arquetípico semielemental de fuego aparece para ver quién lo ha llamado. Este ettin extremadamente poderoso es un esclavo de Kerleth. Incluso aunque el mago se encuentra ausente, el ettin permanece fiel a sus responsabilidades, esperando hasta que regrese su dueño. Cuando es golpeado el gong, una campanilla suena simultáneamente en la habitación del ettin. La criatura aparece vía *puerta dimensional* en el remolino de sulfuro anteriormente mencionado, bien vestido al estilo árabe. Es amable con cualquiera que se encuentre en la habitación, preguntando si puede ayudarles, posiblemente entablando dos conversaciones a la vez. Es muy erudito y agradece la posibilidad de hablar con otros.

El ettin tiene la capacidad de desconectar el *muro de fuerza* que protege las puertas, pero rehusará hacerlo a menos que los visitantes tengan invitación. Si los visitantes intentan presionar sobre el asunto, el ettin ataca. Sin embargo, tan pronto como sea aparente que los PJs sobrepasan al ettin o este reciba 100 puntos de daño o más, este se retirará a su cámara por media de su *puerta dimensional*. Por lo demás es cortés y amistoso, y sugiere a los visitantes que aguarden hasta que puedan ser recibidos, incluso sin una cita, o que vuelvan en otro momento. El ettin entonces regresa a su habitación en la segunda planta de la torre (áreas 10 y 11).

Ignición/Infierno (ettin arquetípico semielemental de fuego): pg 300;mira las estadísticas completas al final de la aventura.

3. Vestíbulo (NE 9)

los muros de este corredor se encuentran llenos de altas librerías. Las estanterías están construidas con adamantita, con el mismo cuarzo transparente del que están hechas las ventanas colocado como vidrios en las puertas abatibles. Los estantes irradian una débil aura mágica de abjuración si se detecta, y los libros de su interior están completamente protegidos del calor y los elementos. Cada librería está cerrada (Abrir cerraduras CD 35) y además protegida por un *símbolo de aturdimiento* permanente (nivel de lanzador 30.º) que se dispara sólo con tocarlo.

Tesoro: una prueba con éxito de Buscar (CD 20) por las librerías, descubre un *manual de ejercicio beneficioso* +2.

4. Perrera (NE 26)

Esta habitación más bien pequeña, de forma irregular, parece ser algún tipo de prisión o corral de animales, por que tiene una jaula a lo largo de un muro. Un conjunto de estantes que contienen cepillos medio quemados, collares metálicos y cadenas se ubican junto a la pared cercana a la puerta. Un conjunto de cuencos grandes, completamente vacíos excepto de polvo, descansan dentro de la jaula, y los restos carbonizados de alguna criatura yacen en una esquina, como si el que habitaba la celda hubiese muerto y se hubiese descompuesto, convirtiendo incluso sus huesos en polvo carbonizado.

La jaula es una versión mayor de *grilletes dimensionales*, creados para que ninguna criatura dentro pueda escapar. Los otros objetos en la habitación son cuencos para el agua, correas y varios otros suministros para mascotas.

Criaturas: los restos polvorientos de dentro de la jaula son de un sirrush que Kerleth utilizaba como mascota. Si los restos del sirrush son molestados, su fantasma se alza y ataca.

El fantasma del sirrush: pg 254; las estadísticas completas se proporcionan al final de la aventura.

5. Habitación de invitados

La temperatura en esta habitación es mucho más fría que en las zonas de alrededor, y nadie recibe daño por fuego aquí.

Esta habitación se encuentra amueblada con una cama confortable, un cofre, un armario, un escritorio y una silla, además de un espejo de pie en una esquina. Se está agradablemente fresco aquí; un refrescante cambio de el sofocante calor del resto de la torre.

6. Capilla (NE 21)

las puertas entre el área 3 y 6 están llenas de llamas como si se hubiese lanzado un conjuro de *muro de fuego* a nivel 30.º. Las llamas regresan 20 minutos más tarde si han sido disipadas.

Un altar dedicado a alguna deidad de la magia domina esta cámara. Símbolos arcanos se encuentran decorando los muros y el altar. Una mullida alfombra negra yace en el centro de la habitación, sirviendo de camino al altar desde la puerta doble. Directamente enfrente de las puertas hay una estatua impecable de un hombre completamente desnudo que lleva sólo una túnica. La estatua, de una altura de 20', está construida de un metal plateado bien lustrado. Una escalera en espiral conduce hasta las plantas superiores.

El altar no está dedicado a ninguna deidad en particular, aunque algunos de los adornos llevan las marcas y los colores de Boccob.

Criaturas: la estatua es en realidad un gólem de mithril, construido por Kerleth para prevenir que los intrusos sin autorización entrasen a la capilla o subiesen las escaleras. Ataca a cualquiera que no se encuentre acompañado por Kerleth o Ignición/Infierno que pase por la puerta (abrirla simplemente no provoca el ataque). El gólem persigue a los que huyan por la escaleras (incluso si entraron en la cámara por esa dirección), pero no perseguirá a los que se retiren por las puertas dobles de vuelta al área 3.

Gólem de mithril: pg 198; ver las estadísticas completas en el Capítulo 5.

Tesoro: descansando en un compartimento secreto impermeable a la magia dentro del altar (Buscar CD 40) hay una *máscara de la calavera* y un *cubo de fuerza*.

Desarrollo: un asalto después de que haya comenzado cualquier combate en la habitación, los dos tumularios de lava descienden por las escaleras desde la habitación 7 y se suman a cualquier ataque que se este llevando a cabo contra los PJs. Un asalto después de eso, Ignición/Infierno llega desde la habitación 10 (si el ettin todavía vive) y ataca también a los PJs.

7. Comedor (NE 25)

Esta cámara espaciosa contiene una larga mesa en la sección más oriental, con grandes y robustas sillas a su alrededor. Ocho grandes estatuas que representan a humanoides estilizados y delgados, se encuentran a lo largo de los muros. Las estatuas están todas cubiertas de llamas, aunque no carbonizadas. Varias puertas, todas cerradas, conducen a otras cámaras.

Las estatuas tienen *llama continua* lanzado sobre ellas para que sean llamativas. Aunque cualquier efecto disipe el conjuro, la *llama continua* volverá a encenderse mientras cada estatua permanezca de una sola pieza. Por lo demás, las estatuas son normales (con dos excepciones), y un examen más detallado de ellas revela el asunto.

Criaturas: las dos estatuas colocadas más al suroeste son en realidad tumularios de lava, mezclados entre las demás estatuas (Avistar CD 30 para notar algo extraño a primera vista en la cámara). Fueron colocados aquí por Kerleth y continúan protegiendo esta torre contra los intrusos hasta el día de hoy.

Tumularios de lava (2): pg 208; ver las estadísticas completas en el Capítulo 5.

Desarrollo: probablemente los PJs luchen contra los tumularios de lava antes de entrar en esta habitación, ya que éstos responderán ante los ruidos de lucha que vengan de arriba o abajo. De lo contrario, los tumularios de lava atacan a loa PJs aquí.

8. Despensa

Esta cámara contiene un simple armario que se encuentra apoyado contra el muro del fondo. El armario está limpio, brillante y pulido recientemente, sin tocar por la gruesa capa de polvo que cubre el resto de la estancia.

Si se abre el armario, de repente el aire se cubre de aromas de pan recién horneado, quesos, pasteles y fruta fresca. Huele como si alguien hubiese cocinado un banquete para un monarca, y efectivamente, el armario se encuentra repleto con un abundante banquete. Cacharros y fuentes de todos los tamaños y formas están repletos de delicados alimentos de todo tipo.

Tesoro: este armario es un *armario de los banquetes*. Kerleth tiene funcionando a este objeto para no tener que preocuparse nunca de saber cocinar ni tener que preocuparse por ser envenenado por un cocinero sin escrúpulos.

9. Biblioteca (VD 10)

La puerta y la ventana de esta cámara contienen una trampa.

Trampa de transferir al *espejo atrapavidas*: VD 10; objeto mágico; se dispara por proximidad; recarga automática; efecto de conjuro (variante de *cautiverio*); efecto de conjuro (cualquier criatura que pase a través del dintel de la puerta o ventana, en cualquier dirección, sin pronunciar previamente la contraseña "exógeno" es transferida directamente dentro de un *espejo atrapavidas* en la habitación 12, sin tiro de salvación; el equipo de la víctima cae estrepitosamente sobre el suelo de la habitación 13); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32).

Cada vez que una víctima sea enviada al espejo atrapavidas, son liberados en la habitación 12. Ésta es la trampa diabólica que atrapó a Regalid (aunque conocía la palabra clave, se olvidó de usarla esa vez).

El olor a papel y pegamento es fuerte en esta cámara. Las estanterías ocupan casi todo el espacio disponible del suelo hasta el techo, interrumpidas con la ocasional silla totalmente decorada y la lámpara elegante. Una simple mesa se encuentra entre dos de las sillas y un almuerzo medio degustado se encuentra encima de esta. La habitación se encuentra agradablemente fresca.

La habitación está llena de libros, tablillas, tubos para pergaminos y aguafuertes de todos los tamaños, formas y materiales. Tanto materiales mágicos como mundanos se pueden encontrar aquí.

Regalid estuvo en esta habitación mientras se encontraba en la torre. El almuerzo es suyo, aunque ahora está pasado (compuesto de pan y queso). Los cubiertos son de plata, con el nombre de Regalid grabado, Agnimia los reconoce como propiedad de su hermano.

Libros mundanos: entre los cientos de libros y pergaminos que hay en la biblioteca, se encuentran estas famosas y antiguas

joyas: *Chambliss: mi vida en llamas* por Belch Fardown, una autobiografía de un notorio elementalista del fuego; *Guía de la Infraoscuridad* por Winniger, un índice de reinos subterráneos peligrosos en un mundo del plano Material; *Cultura y vida de los ifrit* por Colvathus, un tratado sobre la naturaleza de los genios de fuego; *El legado de la noche* por Andar, la historia y origen del vampirismo; *Análisis militar de la guerra de la Sangre* por Ronnasic, una disertación sobre la organización militar de las distintas facciones; *Mi mente: una, grande y libre* por Ronassic, un breve ensayo sobre la cultura de los azotamentes; *Tácticas mágicas de los planos Exteriores*, autor desconocido, una guía cuestionable de dudosas recomendaciones para el viaje paradimensional; *La ilicidad*, la guía de la quintaesencia de los ilícidos; y *Economía del comercio interplanario*, un buscadísimo texto elemental sobre cómo establecer rutas comerciales a través de varios mundos.

Libros y pergaminos mágicos: los libros de conjuros de Kerleth están guardados en la biblioteca; todo un estante contiene una pequeña colección ordenada alfabéticamente con todos los conjuros que se encuentran en el *Manual del Jugador*, más los que el DM desee incluir de otras fuentes. Una búsqueda concertada a través de los estantes saca finalmente a la luz ocho pergaminos épicos: tira normalmente ocho veces para ver qué pergaminos épicos son en las tablas proporcionadas en el Capítulo 4 de este libro.

Además de los libros de conjuros y los pergaminos, también se encuentran aquí volúmenes únicos de conocimiento mágico, incluidos un *Prontuario de la magia plateada*, un *Prontuario de la condenación inefable*, un *Manual de salud corporal*, y el más significativo, el *Códice de los planos infinitos*. El *Códice*, un libro enorme, se encuentra en el suelo junto a un muro, casi ocupando el espacio de una estantería completa.

Guardallamas: sujeto sobre uno de los muros, asemejándose al resto de la decoración de encima de los estantes, está *Guardallamas*, un *escudo custodio contra el fuego* mágico épico. Kerleth lo colgó aquí cuando terminó de investigarlo. Este es el escudo que se supone Regalid tenía que recuperar, aunque Regalid se inventara la misión.

Desarrollo: lo esencial de la historia de esta aventura gira en torno al *Códice*, Schaethreth el infernario y Regalid. Schaethreth esta fuera por Regalid, no debido a que Regalid venciera al infernario en algún conflicto pasado; Schaethreth quiere a Regalid porque el agente le robo el *Códice* y lo escondió dentro de la torre de Kerleth. Regalid sabía que la torre estaba protegida contra las abominaciones. Mira la habitación 12 y la conclusión de esta aventura para obtener detalles adicionales. Es suficiente decir que el infernario quiere el *Códice* en realidad, Regalid sólo es un medio para lograrlo.

10. La cámara del ettin (NE 23)

Esta sofocante cámara está decorada con una gran cama, un escritorio, una silla y un diván de piedra. Unas pocas estanterías con chucherías y tablillas de piedra se encuentran a lo largo de un muro. El mobiliario está hecho de piedra volcánica negra, sin cojines o tapicería. El lugar está iluminado por un brillo constante rojizo, como si las paredes fuesen en realidad roca caliente brillante.

Las mismas condiciones que se dan fuera, en el plano Elemental del fuego, se dan dentro de esta cámara, excepto lo de las nubes de vapor y las lluvias de ceniza.

Criaturas: Ignición/Infierno, el ettin, vive aquí (ver habitación 2, anteriormente, para información adicional relacionada con el ettin). El ettin tiene una mascota, un gato de fuego, que anda por la cámara. Si cualquiera que no sea el ettin entra en la cámara, el gato (que estará echando una siesta en la cama o encima de las estanterías) arquea su espalda y bufa. No ataca a menos que sea atacado primero. Si los PJs no han despachado a Ignición/Infierno anteriormente, éste se encontrará aquí. El ettin ataca a los intrusos con sus cimitarras gemelas, murmurando acerca de la falta de educación que significa entrar ilegalmente, y de cómo parece extenderse por todo el multiverso. Considera que, como muchos visitantes recientes (considera a Regalid un invitado ya que este conocía las contraseñas), los PJs están buscando los tesoros de su dueño, Kerleth.

Ignición/Infierno (ettin arquetípico semielemental de fuego): pg 300; ver las estadísticas completas al final de la aventura.

Gato de fuego: pg 3; ver las estadísticas completas al final de la aventura.

11. Trastero

Este pequeño armario está lleno de carne podrida, recogida por el ettin en sus cacerías frecuentes fuera de la torre.

12. Salón de visitas (NE variable)

Esta cámara es una combinación entre salón de visitas y museo. Un largo trono de piedra negra descansa sobre un estrado elevado entre los pilares más septentrionales, mirando hacia el sur. Por la habitación hay soportes para armas, vitrinas y pedestales, que guardan los restos de una colección de armas. La mayoría de los objetos han desaparecidos y algunas vitrinas están rotas y en algunos casos derribadas.

Un vistazo hacia arriba (o una prueba de Avistar CD 30) muestra que el techo está cubierto por un capullo colgante con múltiples cámaras; como si fuese un nido hilado por un insecto enorme. El nido cubre todo el techo excepto por un espejo ubicado en el centro. Este es un *espejo atrapavidas* ligeramente mejorado, y mirar hacia él requiere inmediatamente un tiro de salvación de Voluntad (CD 23) para evitar ser aspirado.

Criaturas: al menos dos thorciásidos corren por el techo (podría haber más, dependiendo de cuántas víctimas de la trampa de la habitación 9 fueron enviadas directamente al espejo, desplazando un número igual de thorciásida; hasta doce). Un thorciásido (ver Capítulo 5) asemeja a una cucaracha delgada y monstruosamente grande. Las criaturas son rápidas, con múltiples miembros, y del color de la madera quemada. Corren sobre cuatro miembros, utilizando dos apéndices inferiores y dos antenas que se retuercen para realizar ataques drenadores de vida.

Las criaturas están hambrientas de esencia vital, pero no atacan hasta que los PJs tengan una oportunidad de mirar arriba. Una vez uno de los PJs haya mirado arriba y haya realizado (o fallado) su tiro de salvación, los thorciásidos atacan.

El *espejo atrapavidas* se encuentra fijado al techo por medio de un gancho en cada una de las esquinas del espejo.

Thorciásidos (2 o más): pg 502; ver las estadísticas completas en el Capítulo 5.

Tácticas: un asalto después de que comience cualquier conflicto en esta habitación, los dos tumularios de lava de la habitación 7 llegan por las escaleras (si están vivos), y se unen al combate. Un asalto después, Ignición/Infierno llega desde la habitación 10 (si el ettin vive aún) y se une también a la pelea. Los thorciásidos liberados también luchan contra los PJs.

Regalid puede ser liberado si trece víctimas o más son dadas al *espejo*, si se da la contraseña al espejo, o si simplemente rompen el espejo, liberando simultáneamente a todas las criaturas. El espejo tiene una dureza 1, pg 1, y una CD romper 18.

Si Regalid es liberado, cae, confuso y cegado. No tiene su equipo (está en la habitación 13, enterrado bajo el material resinoso del nido de los thorciásidos), y permanece cegado durante 10 asaltos, incluso si el combate contra los thorciásidos tiene lugar a su alrededor.

Una vez que haya recuperado sus sentidos, se unirá a la lucha (incluso sin su equipo). Después, responderá a todas las preguntas de los PJs. Si Agnimia está con el grupo, cada uno está encantado de volver a ver al otro.

Regalid habla (directamente o como respuesta a las preguntas de los PJs):

"Usaba esta torre abandonada como mi base personal. Hace mucho tiempo encontré una copia de las escrituras de Kerleth del Sultán en la ciudad de Oropel, y así aprendí las contraseñas menores dadas a los invitados aquí; podía ir y venir cuando quisiera sin tener que preocuparme de esas criaturas. Simplemente evitaba la cámara donde los thorciásidos han establecido su colonia; fueron atrapados en el espejo y yo liberé accidentalmente a uno mientras experimentaba con el espejo. Cuando yo fui atrapado, otro fue liberado. No tengo ni idea de por qué Kerleth tenía el espejo lleno de esas extrañas criaturas insectoides".

"Conocía la contraseña para evitar la trampa de la biblioteca; he evitado esa trampa varias veces anteriormente. Pero leí algo en la biblioteca que me...acobardó bastante. Y atravesé la entrada accidentalmente."

"Vine hasta aquí, bien...¡tengo el mítico *Códice de los planos infinitos*! La supuesta misión de los Recolectores era sólo una de una serie de tapaderas que utilicé para esconder mi verdadero propósito fuera de aquí. En mi profesión, el *Códice* es el premio definitivo. Pero lo conseguí a expensas de una terrible criatura; una abominación. Este es el único lugar que conozco en el multiverso donde no pueden pasar las abominaciones."

"Robé el *Códice* a una abominación, un infernario llamado Schaethreth. Pensaba que le había aprisionado con éxito; si el infernario está libre, estoy en un gran peligro. Podría hacer un trato por mi vida si le devuelvo el *Códice*. Si el infernario me espera fuera de la torre, deberíamos ser listos y devolverle el libro. Pocos pueden esperar resistir contra una atrocidad del multiverso como esa."

Si los PJs convencen a Regalid para luchar contra el infernario con su ayuda, accede a regañadientes, pero continúa con sus reservas acerca de un plan tan arriesgado.

Tesoro: el *espejo atrapavidas* (salvación Voluntad CD 23) es la única pieza de tesoro significativa que hay aquí.

13. Aposentos del mago (NE variable)

Esta cámara se encuentra cubierta hasta una altura de unos 3' con capa sobre capa de una sustancia dura y parecida a una mucosidad. Detrás de una gran cama apenas visible en una esquina, las formas de varios cuerpos humanoides y animales pueden verse, todas completamente cubiertas por la blanquísima sustancia.

Estas eran las habitaciones privadas del mago, pero ahora los thorciásidos de la habitación 12 la utilizan como despensa, guardando aquí los capullos con sus víctimas.

Criaturas: todas menos una de las criaturas atrapadas en los capullos están muertas. El único superviviente es un ifriti llamado Razaor, quien estaba explorando la torre (siendo guiado sin que lo supiera por Schaethreth, igual que los PJs). Sucumbió ante los thorciásidos (fue dejado indefenso; Con 1, Fue 0) y por lo tanto, incapaz de utilizar sus aptitudes sortílegas para escapar, y fue dejado a un lado como futuro alimento.

Razaor: ifriti; pg 61; ver el *Manual de Monstruos*

Tesoro: el tesoro perdido por cualquier PJ que haya sido atrapado dentro del *espejo atrapavidas* (habitación 7) está aquí; enterrado bajo una capa de mucosidad solidificada si ha transcurrido más de un día. El equipamiento de Regalid se encuentra enterrado también bajo la superficie de la resina, e incluye un *camisote de mallas de resistencia al fuego y movimientos sigilosos +4*, *arco compuesto reforzado distante +4* [bonificador de Fue +3], una *espada corta explosiva eléctrica +3*, una *espada corta almacenaconjuros +2*, *alfombra voladora*, *capa de resistencia épica +8*, *Fortaleza instantánea de Daern*, *grilletas dimensionales*, *figurita de poder maravilloso* (grifo de bronce), *presea contra venenos*, dos *pociones de respirar bajo el agua*, *anillo de protección épica +7*, *anillo de regeneración*, *cetro de detección de enemigos*, *cetro de negación*, pergamino con *controlar las aguas*, *curar heridas críticas*, *descarga flamígera*, y *libertad de movimiento*, y una *varita de convocar aliado natural IV*.

Desarrollo: si es liberado, Razaor el ifriti está ciertamente agradecido y más que deseoso de ayudar a los héroes de alguna manera (en forma de un *deseo*, u ofreciéndoles un refugio seguro si deciden visitar la ciudad de Oropel en el futuro.

El DM es libre de desarrollar a Razaor como el pasaporte de los PJs a la ciudad, y posiblemente en sus relaciones con la Corte del Gran sultán de los ifrit.

14. Baño
Este era el baño y el vestidor para el mago que vivía aquí. Aunque no se encuentra cubierta completamente de resina como el dormitorio (habitación 13), gran parte si lo está. En un pequeño cofre bajo la resina hay una *bolsa de contención* (bolsa 4) que contiene un juego de *figuritas de poder maravilloso* (gatos de marfil).

15. Sala de guardia

Esta cámara circular sin ventanas está separada del resto del edificio y parece encontrarse vacía de todo tipo de mobiliario y otros objetos, excepto por tres altas estatuas que forman una línea frente a la escalera circular que conduce arriba. Las estatuas son idénticas, cada una representando a un humano calvo con taparrabos. Están construidas de un metal plateado.

La escalera conduce a las zonas 17 y 15 (conectando las plantas tercera y cuarta de la torre).

Criaturas: las tres estatuas son gólems de mithril, colocadas aquí para atacar a cualquier persona no autorizada (cualquiera sin las contraseñas menores) que pase en cualquier dirección. Sin las contraseñas, los PJs que intenten pasar son atacados de inmediato. Los gólems persiguen a los héroes que suban las escaleras, pero no a aquellos que se retiren al área 12; sin importar de qué dirección vinieron los héroes originariamente.

Gólems de mithril (3): pg 198 cada uno; ver Capítulo 5.

16. Laboratorio (NE 21)
Esta enorme cámara está medio derrumbada, porque la torre en este nivel ha sido desgarrada por efectos de *desintegración mágica*. Por ello, la naturaleza elemental del plano afecta a toda la habitación. Es completamente posible que los personajes entren por esta cámara primero, ignorando la puerta de la planta baja y entrando a través del techo medio desaparecido.

Esta cámara debió haber sido bastante impresionante, basándonos en su tamaño y en los restos de equipo arcano esparcidos por el suelo. Ahora, sin embargo, ahora no es más que un cascarón ennegrecido, con la mitad del muro y el suelo (y casi todo el tejado) desaparecidos. Cualquiera que fuese el equipo que había antes está destruido, como por alguna terrible explosión. Cerca de un punto donde el techo cubría antes la cámara, una cosa viscosa parece surgir en mitad del aire, vertiéndose sobre el suelo como si fuese algún extraño néctar o sirope.

Criatura: la cosa viscosa es un limo inestable (ver el Capítulo 3 Limos, mohos y hongos). Se vierte sobre el suelo del laboratorio hasta una profundidad de 8' (cubriendo la puerta que conduce a la habitación 17). Su sola presencia crea un *campo antimagia* con un radio de 10' en todas direcciones desde el borde de la circunferencia de la torre. El limo no ha penetrado todavía en la habitación 17, aunque si se abre la puerta, fluirá hacia allí (al no ser una criatura, no se verá afectado por la trampa que protege la habitación 17). Por lo demás, el exceso de limo fluye a través de las grietas en el muro y se desliza hacia el exterior de la torre en pequeños arroyos, y de allí a los fuegos de abajo.

Flujo inestable: ver Capítulo 3.

17. Sala de acceso
La puerta y la ventana de esta habitación tienen una trampa.

Transferir a la trampa del *espejo atrapavidas*: VD 10; objeto mágico; se dispara por proximidad; recarga automática; efecto de conjuro (variante de *cautiverio*); efecto de conjuro (cualquier criatura que pase a través del dintel de la puerta o ventana, en cualquier dirección, sin pronunciar previamente la contraseña "exógeno" es transferida directamente dentro de un *espejo atrapavidas* en la habitación 12, sin tiro de salvación; el equipo de la víctima cae estrepitosamente sobre el suelo de la habitación 13); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32).

La habitación está llena de polvo y vacía. Un *muro de fuerza* permanente bloque las escaleras que descienden a la habitación 15, pero las escaleras que conducen hacia arriba están libres.

18. Observatorio
El nivel más alto de la torre se encuentra cubierto con una cúpula del mismo cuarzo utilizado en las ventanas. La vista es espectacular; los observadores pueden mirar hacia el abismo y ver como los ríos de lava de precipitan por el acantilado hacia lo que parece un pozo infinitamente profundo, sin estar bajo los efectos de la temperatura u otros efectos planarios del exterior.

Conclusiones

Una vez que Agnimia haya encontrado a su hermano, se encuentra preparada para partir, pero está dispuesta a quedarse (como Regalid, si está en buenas condiciones) para que los héroes puedan explorar la torre por completo si no lo han hecho ya. Regalid continúa reacio a luchar contra Schaethreth y sigue diciendo que es mejor entregarle el libro al infernario. Él entrega el *Códice* a los PJs, pero les advierte que el infernario se convertirá en su enemigo si lo aceptan.

Si los PJs abandonan la torre en cualquier momento, encuentran a Schaethreth esperándoles. Si los PJs tiene el *Códice* de la habitación 9, Regalid se convierte en algo irrelevante para el infernario. Schaethreth pregunta a los PJs por el artefacto, y lucha contra ellos si se niegan a dárselo (el infernario, habiendo poseído el *Códice* durante más de un siglo, pude sentirlo cuando está cerca, incluso si es transportado en un espacio extradimensional portátil). Si Regalid no tiene el *Códice*, el infernario atacará con una furia desatada. Si Regalid

muere, el infernario intentará llevarse el cuerpo, abandonando a los PJs. Se retira a la misma localización mencionada previamente, donde lo revivirá e intentará "acondicionarlo" para que vuelva a entrar a la torre y recupere el *Códice*.

Si los PJs matan al poderoso infernario y retienen el *Códice*, pueden estar seguros de que otros seres poderosos se mostrarán interesados, empezando posiblemente por el Sultán de la cercana ciudad de Oropel.

Si los PJs retienen el *Códice* escabulléndose del infernario, harán un implacable enemigo para siempre. Los PJs no se han aproximado a descubrir qué puede haber pasado con Kerleth, pero quizá este relacionado de alguna manera con el *Códice* y la terrible explosión que dejó el laboratorio expuesto a los elementos. Quizá Razaor, el ifriti, si es rescatado, pueda ser un aliado contra las maquinaciones del Sultán de la cercana ciudad de Oropel.

También puede ser que la torre, una vez conquistada, pueda servir como base temporal para los PJs en el plano Elemental del fuego. ¿Quién dice que la parte de la torre que se muestra en el mapa no sea sólo la parte superior?¿Por qué busca desesperadamente la abominación el *Códice de los planos infinitos*? Las posibilidades para aventuras posteriores surgen.

Estadísticas

El siguiente conjunto de características son para las criaturas que aparecen en la aventura y no son monstruos estándar. Para las criaturas estándar, consulta el *Manual de Monstruos*.

Agnimia: humana Exp 19; VD 19; humanoide Mediano; DG 19d10+19; pg 132; Inic +6; Vel 30'; CA 25 (toque 15, desprevenido 21); Atq +19/+14/+9/+4 cuerpo a cuerpo (1d8+7/17-20, *espada larga* +3) o +23/+18/+13/+8 distancia (1d8 +8/19-20/× 3, *arco compuesto reforzado* +3 [bonificador Fue +4] con *flechas* +1), +13/+8 cuerpo a cuerpo (1d6+3/19-20, *espada corta* +1); CE enemigo predilecto (goblinoides, aberraciones, gigantes, constructos); AL NB; TS Fort +15, Ref +15, Vol +11; Fue 15, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 15.

Habilidades y Dotes: Avistar +24, Esconderse +25, Moverse sigilosamente +25, Intuir la dirección +24, Supervivencia +24; Crítico mejorado (arco largo compuesto), Crítico mejorado (espada larga), Combate con dos armas mejorado, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Rastrear, Resistencia, Soltura con un arma (arco largo compuesto).

Conjuros de explorador preparados (4/4/3; CD base = 12 + nivel de conjuro): 1.º— *alarma, lentificar veneno, pasar sin dejar rastro, resistencia a los elementos*; 2.º— *curar heridas leves, detectar el mal, protección contra los elementos* (2); 3.º— *neutralizar veneno, quitar enfermedad, convocar aliado natural III*.

Posesiones: coraza adamantina +4, espada corta +1, espada larga +3, arco largo compuesto reforzado +3 (bonificador Fue +4), 20 *flechas +1*, 5 *flechas asesinas mayores* (aberraciones), *anillo de protección +1, amuleto de armadura natural +1, cinturón de fuerza de gigante +4, botas élficas, brazales de arquería, capa de resistencia +3, gafas de visión minuciosa, guantes de Destreza +4, disolvente universal, piedra ioun verde claro, presea de Sabiduría +2, anillo de protección mental, figurita de poder maravilloso* (mosca de marfil), *vaina de bordes afilados* y una *varita de curar heridas graves* (27 cargas).

Ignición/Infierno: varón y hembra ettin arquetípico semielemental de fuego; VD 23; ajeno Grande (fuego); DG 10d8+220; pg 300; Inic +16; Vel 120'; CA 49 (toque 29, desprevenido 41); Atq +46/+41cuerpo a cuerpo (1d8+37/18-20, 2 *cimitarras Grandes* +3) ; Frente /Alcance: 5' × 5'; CE resistencia al frío 10, RD 20/ +6, visión en la oscuridad 90', curación rápida 20, subtipo de fuego, RC 33; AL LN; TS Fort +27, Ref +25, Vol +24; Fue 38, Des 27, Con 30, Int 23, Sab 25, Car 28. Altura 15'.

Habilidades y Dotes: Avistar +32, Averiguar intenciones +29, Buscar +29, Conocimiento de conjuros +28, Diplomacia +36, Esconderse +14, Escuchar +32, Engañar +32, Intimidar +34, Saber (local) +28, Saber (planos) +29, Reunir información +32; Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (cimitarra).

Dotes épicas: Iniciativa superior.

Subtipo de fuego: inmunidad al fuego, doble daño por frío excepto con un tiro de salvación con éxito.

Posesiones: dos *cimitarras +3* Grandes y una *toga de resistencia a conjuros*.

Regalid Matheos (sin equipo): humano Exp 22/agente recuperador 3; VD 25; humanoide Mediano; DG 22d10+47 más 2d6+4; pg 206; Inic +2; Vel 30'; CA 12 (toque 12, desprevenido 10); Atq +25/+20/+15/+10 cuerpo a cuerpo o +24/+19/+14/+9 distancia; CE obtener objetivo 1/día, enemigo predilecto (bestias, aberraciones, bestias mágicas, cambiaformas, elementales), localización asombrosa, bonificador a Rastrear +10, desplazamiento de plano 1/día; AL LB; TS Fort +16, Ref +12, Vol +14; Fue 17, Des 14, Con 15, Int 14, Sab 19, Car 13.

Regalid Matheos (con equipo): humano Exp 22/agente recuperador 3; VD 25; humanoide Mediano; DG 22d10+47 más 2d6+4; pg 206; Inic +2; Vel 30'; CA 27 (toque 19, desprevenido 25); Atq +29/+24/+19/+14 distancia (1d8+7 × 3, *arco largo compuesto reforzado distante* +4 [bonificador Fue +3]) o +27/+22/+17/+12 cuerpo a cuerpo (1d6+6/19-20, *espada corta explosiva eléctrica* +3, +26/+21 cuerpo a cuerpo (1d6+5/19-20, *espada corta almacenaconjuros* +2); CE obtener objetivo 1/día, enemigo predilecto (bestias, aberraciones, bestias mágicas, cambiaformas, elementales), localización asombrosa, bonificador a Rastrear +10, desplazamiento de plano 1/día; AL LB; TS Fort +24, Ref +20, Vol +22; Fue 17, Des 14, Con 15, Int 14, Sab 19, Car 13.

Habilidades y dotes: Avistar +27, Buscar +27, Escuchar +31, Intuir la dirección +29, Montar (caballo) +25, Moverse sigilosamente +25, Saber (planos) +30, Supervivencia +27: Alerta, Combate con dos armas mejorado, Conjurar en combate, Dureza, Esquivar, Rastrear, Reflejos rápidos, Resistencia, Voluntad de hierro.

Dotes épicas: Dureza épica, Resistencia a energía (fuego 10).

Conjuros de explorador preparados (4/4/4/4; CD base = 14 + nivel de conjuro): 1.º—*lentificar veneno, pasar sin dejar rastro, resistencia a los elementos* (2); 2.º— *curar heridas leves, protección contra los elementos* (2), *hablar con las plantas*; 3.º— *caminar sobre las aguas, neutralizar veneno, quitar enfermedad, convocar aliado natural III*; 4.º— *curar heridas graves* (2), *indetectabilidad, polimorfarse*.

Posesiones: camisote de mallas de resistencia al fuego y movimientos sigilosos +4, arco compuesto reforzado distante +4 [bonificador de Fue +3], una *espada corta explosiva eléctrica +3*, una *espada corta almacenaconjuros +2, alfombra voladora, capa de resistencia épica +8, Fortaleza instantánea de Daern, grilletas dimensionales, figurita de poder maravilloso* (grifo de bronce), *presea contra venenos*, dos *pociones de respirar bajo el agua, anillo de protección épica +7, anillo de regeneración, cetro de detección de enemigos, cetro de negación*, pergamino con *controlar las aguas, curar heridas críticas, descarga flamígera*, y *libertad de movimiento*, y una *varita de convocar aliado natural IV*.

Demonios ghour (6): VD 15; ajeno Enorme (caótico, maligno); DG 15d8+75; pg 142; Inic -1; Vel 40'; CA 31 (toque 17, desprevenido 26); Atq +22 cuerpo a cuerpo (1d8+9/ 2 cuernos) +17 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras) ; Frente/Alcance: 10' × 10'/ 15'; AE Arma de aliento aptitudes sortílegas; CE resistencia al frío, ácido y fuego 20, RD 20/ +2, inmunidad a enfermedad y veneno; visión en la oscuridad 60', olfato, cualidades de tanar'ri, telepatía, RC 25; AL CM; TS Fort +14, Ref +8, Vol +10; Fue 28, Des 18, Con 20, Int 15, Sab 13, Car 11. Altura 20'.

Habilidades y Dotes: Avistar +16, Concentración +20, Diplomacia +17, Esconderse +6, Escuchar +16, Engañar +24, Intimidar +2, Moverse sigilosamente +19, Saltar +24, Supervivencia +16; Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Rastrear.

Arma de aliento (Sb): una vez por minuto, un ghour puede exhalar una nube de gas nocivo de 10' de ancho, 10' de altura y 30' de largo. Todos aquellos dentro de la nube deben realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 22) o recibir 1d6 puntos de daño temporal a Fuerza.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *blasfemia, martillo del caos, oscuridad profunda, profanar, detectar el bien, detectar magia, dispar el bien, círculo mágico contra el bien, teleportación sin error, azote sacrílego*; 3/ día – *confusión, miedo, laberinto, poder de la justicia*. Nivel de lanzador 14.°; CD salvación =10 + nivel de conjuro.

Rugido (Sb): una vez por día, un ghour puede lanzar un rugido capaz de romper los tímpanos. Todos los que no sean ghours a menos de 30' del ghour que ruge, deben realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 22) o estarán sordos durante 2d10 minutos.

Telepatía (Sb): los ghours pueden comunicarse telepáticamente con cualquiera que posea un idioma a menos de 100'.

Posesiones: cada uno tiene una bolsa con el botín que contiene: 1d12 × 100 pp y cada uno lleva un *anillo de protección +5* forjado por demonios.

Fantasma sirrush: VD 26; muerto viviente Grande (incorpóreo); DG 40d12; pg 254; Inic +23; Vel 90', volar 30' (perfecto); CA 25 manifestado o 44 etéreo (toque 25 o 24, desprevenido 20 o 29); Atq +45 toque incorpóreo, +46 contra etéreos (1d4/1d4+16 contra etéreos) o +56 cuerpo a cuerpo (2d6+16/19-20 [+1d6 con impacto crítico], 4 garras), +54 cuerpo a cuerpo (4d6+18/19-20 mordisco) ; Frente/Alcance: 5' × 10'/ 10'; AE mirada corruptora, manifestación, abalanzarse, rugido aturdidor; CE resistencia al frío, ácido, electricidad, sonido y fuego 10, RD 30/ +5, visión en la oscuridad 60', visión ciega 300', curación rápida 20, subtipo incorpóreo, visión en la penumbra, rejuvenecimiento, olfato, RC 39, resistencia a expulsión +4, rasgos de muerto viviente; AL CN; TS Fort +41, Ref +37, Vol +27; Fue 42, Des 40, Con –, Int 35, Sab 38, Car 32.

Habilidades y Dotes: Avistar +44, Buscar +20, Escuchar +44, Esconderse +44, Moverse sigilosamente +35, Trepar +17, Saltar +38; Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Crítico mejorado (mordisco), Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (desgarramiento), Soltura con un arma (mordisco).

Dotes épicas: Iniciativa superior, Crítico arrollador, Velocidad cegadora (×4).

Gato de fuego: VD 1/4 ; elemental Pequeño (fuego); DG 1/2 d8; pg 3; Inic +2; Vel 30'; CA 14 (toque 14, desprevenido 12); Atq +4 (1d2-4, 2 garras) -1 cuerpo a cuerpo (1d3-4, mordisco); Frente /Alcance: 2 1/2' × 2 1/2' / 0'; AE calor, quemadura; CE visión en la oscuridad 60', rasgos de elemental, subtipo de fuego; AL N; TS Fort +0, Ref +4, Vol +1; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 7.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Equilibrio +10, Esconderse +17*, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +9, Trepar +5; Sutileza con un arma (garra), Sutileza con un arma (mordisco).

Quemadura (Ex): aquellos que sean impactados por el arma natural de un gato de fuego, deben realizar con éxito un tiro de salvación de Reflejos (CD 7) o se prenderán fuego (ver 'Prendiéndose fuego' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). El fuego arde durante 1d4 asaltos. Las criaturas que golpeen a un gato de fuego con armas naturales o ataques desarmados, se prenden fuego como si hubiesen sido impactados por el ataque del gato a menos que tengan éxito en un tiro de salvación de Reflejos.

CONCENTRADO DE AVENTURAS

Las siguientes ideas de aventuras te proporcionan el germen para que puedas desarrollarlas en miniaventuras o incluso en historias más grandes.

La guarida del dragón.

La piedra angular clásica del juego DUNGEONS & DRAGONS es la gran sierpe, escondida en alguna caverna oscura, durmiendo sobre su inmenso montón de tesoro. A menudo, el dragón es mucho más que eso, y los dragones épicos rompen aún más el molde. ¿Qué cosas nuevas e interesantes se pueden hacer con un dragón que es más poderoso, más astuto y más inteligente? El concepto de un dragón metamorfoseado y escondido entre los humanos es interesante, pero se ha hecho antes. ¿Y si el dragón en cambio usase a otros para realizar sus "actividades ocultas" a simple vista? Supón que el dragón en lugar de matar aventureros que iban tras él y eran superados, los hechizara de alguna manera, les obligara, o simplemente les convenciera de forma diplomática para que fuesen sus sirvientes.

Una situación de esas crearía una amplia variedad de posibilidades de aventuras. Las tramas relacionadas con dichos planes podrían continuar durante muchas sesiones y niveles de personaje, todo antes de que los héroes ni siquiera supieran contra quién se enfrentaban en realidad.

Qué se necesita: el primer requisito es un dragón extremadamente poderoso. Se proporcionan algunos en este libro, y es relativamente sencillo crear uno; pero presta atención a las habilidades y capacidades que posee el dragón. Además de su increíble habilidad en combate, el dragón requiere los medios para recabar y mantener seguidores. Asimismo, el dragón necesita conjuros y poderes orientados hacia el control de los pensamientos y las mentes de otros. Es probable que un dragón épico haya desarrollado conjuros épicos (o poderes psiónicos épicos) por sí mismo, más probablemente del tipo de compulsión, hechizo y variedades relacionadas. Mira el dragón del ejemplo de abajo; ni siquiera es un dragón épico, pero posee algunos de esos requerimientos. Puedes añadirlos incluso a una versión más poderosa.

El dragón necesita una guarida. Esta puede ser la típica caverna, o un pantano profundo, o lo que sea adecuado para el tipo de dragón que has elegido. Incluso aunque cualquier tipo de guarida no deja de ser un poco tópico, puede ser mejor que colocar al dragón como un lobo con piel de cordero en mitad de la civilización. Ten en cuenta que los personajes épicos tienen maneras de descubrir prácticamente todo: las adivinaciones y conjuros de *detectar* funcionan tan bien que es imposible para el DM mantener las identidades de sus PNJs, los alineamientos, pensamientos, y su naturaleza en secreto. Y después de todo, es un dragón. Le gustan los lugares remotos salvajes.

Siguiente, los seguidores del dragón. Algunos de ellos deberían ser personajes de alto nivel por sí mismos. Imagina que un grupo de personajes de niveles 16.º a 18.º, siguiendo rumores acerca de un dragón, parten para vencerlo. Los personajes descubren por las malas que no son rival para el dragón. Pero en lugar de despachar a los personajes, el dragón realiza con ellos un trato: servidme y viviréis. Y los personajes acceden. Esos personajes deberían tener toda la personalidad y complejidad de cualquiera de los personajes de los jugadores, porque van a hacer mucho más que servir simplemente como primera línea de defensa del dragón.

Finalmente necesitas una razón para que el dragón reúna sirvientes igual que reúne oro. ¿Por qué no matar simplemente a los intrusos? Este es el camino fácil, y ciertamente continua la tradición dracónica, pero este dragón es listo. Tiene un montón de intereses, ideas, o incluso la necesidad de que lo estimulen intelectualmente. O quizás, el dragón tenga aspiraciones de convertirse en el líder de un imperio.

El secreto aquí es que primero debes involucrar a los subordinados del dragón en tus tramas, para que tus jugadores empiecen a interactuar con la organización del dragón mucho antes incluso de que se encuentren con el dragón. De hecho, los PNJs sirvientes no deberían ser adversarios al principio. Podrían ser personajes de buen alineamiento que han sido genuinamente convencidos para apoyar la bandera del dragón. Los motivos por los que están trabajando para ellos mismos muy bien podrían ser benignos, al menos en la superficie.

Ejemplo: una dragona verde llamada Rhovaelia captura a un personaje de alto nivel: un pícaro con niveles en la clase de prestigio de Ladrón perfecto. Este personaje robó un precioso artefacto al dragón. La dragona sólo sabe en realidad que un ladrón muy habilidoso ha penetrado en su guarida y se ha largado con el objeto. En lugar de ir tras él para cazarlo personalmente, la dragona decide convertir al próximo grupo errante de aventureros en sus rastreadores personales. En la piel de su *simulacro* (ver abajo), convence a los personajes de que la sirvan, voluntariamente, proporcionándoles suficiente oro para completar su misión y les manda a que encuentren su objeto por ella.

Los personajes, adoptando el nombre de los Perdonados, deciden dedicar sus vidas a detener el crimen (en nombre de la dragona; ella es muy persuasiva). Mejorando sus habilidades capturando ladrones, esperan finalmente encontrar al ladrón que busca la dragona. Los Perdonados comienzan a ser una organización, alistando a muchas docenas, o incluso cientos, de miembros (los cuales no saben que los fundadores de la organización sirven a Rhovaelia).

Cuando los PJs se encuentran con miembros o grupos de los Perdonados, se les pregunta si desean participar en un plan bien organizado para limpiar la ciudad. Quizás incluso firmen para unas pocas funciones, participando en frustrar un robo fabuloso, o capturando a un gran jefe del crimen.

Por supuesto, los fundadores de la organización de los Perdonados seleccionan en secreto el producto robado de cada ladrón que atrapan, buscando el artefacto que comenzó todo para poder ir a devolvérselo a la dragona.

Rhovaelia: dragona gran sierpe verde; VD 23; dragón Gargantuesco; DG 38d12+304; pg 551; Inic +4; Vel 40', nadar 40', volar 200' (torpe); CA 43 (toque 6, desprevenido 43); Atq +49 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco), +44 cuerpo a cuerpo (2d8+7, 2 garras), +43 cuerpo a cuerpo (2d6+7, 2 alas), +43 cuerpo a cuerpo (2d8+21, coletazo) o +48 cuerpo a cuerpo (2d6+21, barrido con cola) ; Frente /Alcance: 20' × 40'/ 15'; AE arma de aliento, presencia espantosa (CD 35), aptitudes sortílegas; CE RD 20/ +2, visión en la oscuridad 1.200', visión ciega 360', inmunidades, sentidos agudos, RC 30, respirar bajo el agua; AL LM; TS Fort +29, Ref +21, Vol +29; Fue 39, Des 10, Con 27, Int 26, Sab 23, Car 22.

Habilidades y Dotes: Avistar +46, Buscar +49, Concentración +48, Diplomacia +51, Escudriñar +49, Escuchar +51, Esconderse -11, Saber (arcano) +49, Saber (historia) +49, Saber (local) +49, Saber (religión) +48; Alerta, Apresurar aptitud sortílega, Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (garra), Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro.

Arma de aliento (Sb): cono de ácido, 60', daño 24d6, Fort mitad CD 37.

Inmunidades (Ex): Rhovaelia es inmune al ácido, *sueño* y efectos *paralizantes*.

Aptitudes sortílegas: 3/ día – *dominar persona, sugestión*; 1/ día – *comandar plantas, crecimiento vegetal*. Nivel de lanzador 17.º; CD salvación = 16 + nivel del conjuro.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/7/7/7/7/6/4; base CD = 16 + nivel del conjuro): 0 –*detectar magia, detectar veneno,*

llamarada, leer magia, luces danzantes, luz, mano del mago, marca arcana, sonido fantasma; 1.º— *alarma, aura indetectable de Nystul, comprensión idiomática, identificar, mensaje;* 2.º— *detectar pensamientos, desorientar, invisibilidad, ver lo invisible, viento susurrante;* 3.º— *apacible descanso, clarividencia/ clariaudiéncia, disipar magia, indetectabilidad;* 4.º— *detectar escudriñamiento, ojo arcano, polimorfarse, puerta dimensional;* 5.º— *exorcismo, muro de fuerza, permanencia, retener monstruo;* 6.º— *contingencia, desintegrar, geas/ búsqueda;* 7.º— *jaula de fuerza, retorno de conjuros, simulacro;* 8.º— *clonar, mente en blanco.*

Rhovaelia es tan astuta como se supone que es una gran sierpe, y utiliza sus conjuros con maestría para mantener su posición de dominio sobre sus seguidores. Además se protege mediante una variedad de medios arcanos.

Primero, tiene un clon suyo escondido sobre el que tiene lanzado *apacible descanso* para que no se pudra. Ella no conoce su verdadera localización; fue escondido muy lejos de su hábitat actual por un lacayo (muerto después). Si ella muere alguna vez, volverá al cuerpo del clon.

Segundo, se ha disfrazado como el halcón familiar de un hechicero. El hechicero es en realidad un simulacro que Rhovaelia creó de una antigua aventurera llamada Devota (LN humana Hcr 16) que exterminó hace ya tiempo. Ella se polimorfa en halcón y se apoya en el hombro del simulacro. De este modo, parece que es el simulacro el que está al mando, y Rhovaelia puede controlar y observar los acontecimientos de manera sutil y astuta. Para mantener su disfraz, la dragona emplea *mente en blanco* e *indetectabilidad.*

Rhovaelia tiene una gran número de servidores y un puñado de guardias en su guarida, contratados por el simulacro. Ella manipula a unos pocos mediante *dominar persona.* Ninguna de las criaturas que trabaja en su guarida sabe que ella es un dragón y que el simulacro no manda en realidad (aunque algunos sospechan que el halcón es más de lo que parece).

Los inocentes confiados

Para esta trama clásica de aventuras, alguien (posiblemente los personajes, aunque no es necesario) se ve involucrado para hacer algo que no habría hecho si hubiese conocido las consecuencias verdaderas, y los héroes tienen que ayudar para arreglar las cosas de nuevo.

Qué se necesita: esta semilla de aventura requiere una cerebro. Una figura de alto nivel político con una carencia incumplida es perfecta (asumiendo que la carencia es algo de lo que el público general no tiene conocimiento). La carencia puede ser un favor que se debe a un criminal, un objeto de gran poder en las manos de un noble y amigo, una droga, o venganza contra un enemigo. Da igual el motivo, el cerebro trabaja mejor si forma parte de una organización, preferiblemente una sin prejuicios y baja moral. No tiene que hacerlo de esa manera siempre; muchas personas corruptas han llegado a alcanzar posiciones de poder en organizaciones legales. Mira el ejemplo del manipulador en el ejemplo que sigue.

El manipulador necesita seguidores (o al menos empleados) de algún tipo para mantener en marcha todo el plan, ya que él no puede ser pillado satisfaciendo personalmente su necesidad sin consecuencias directas sobre su posición. También es muy trabajoso pretender pasar por otra persona. Los empleados son competentes, como los héroes que están trabajando para el dragón en el anterior ejemplo. Deberían poseer motivos propios. Quizá vean ciertos beneficios en trabajar para un cerebro, beneficios que incluso no pertenezcan a esta aventura, pero que podrían aparecer más tarde.

después la aventura necesita una víctima. Puede ser un individuo específico contra el que el manipulador está trabajando. También puede ser el público en general. Tampoco tiene por que ser un solo individuo; muchos manipuladores han derribado a otros de esta manera. Es una tradición honrada durante mucho tiempo. Cualquiera que sea la naturaleza de la víctima, los motivos del manipulador deben concentrarse en acabar con la víctima de alguna manera. Si la víctima es un individuo específico, entonces debería ser desarrollado también, tan detallado como el cerebro.

Tercero, necesitas a unos inocentes confiados. Estos pueden ser los PJs, puede ser la víctima, o puede ser un grupo totalmente distinto de PNJs. Pero alguien debe caer directamente en las manos del cerebro cometer lo impensable, sin darse cuenta hasta que sea demasiado tarde. Son normalmente los incautos quienes aparecen primero en la historia, ya que todo gira alrededor de sus erróneas creencias iniciales.

Ejemplo: el secuestro es la clásica línea argumental que todavía sigue funcionando a niveles épicos. La historia es simple: Irorrim, la hija de un rico miembro del concilio llamado Kiliun Thelsessen, es cogida como rehén. Una demanda secreta de rescate es enviada: dar vía libre a una ley que Kiliun encuentra detestable, o Irorrim lo pagará caro. El familiar desesperado recluta la ayuda de los PJs para que devuelvan a la víctima indemne.

A niveles épicos, la mayoría de los oponentes de la valía de los PJs tienen cosas mejores que hacer que ir secuestrando hijas de miembros de concilios. Cualquiera que sea lo que esperan ganar del ansioso padre, lo pueden haber conseguido diez veces durante el curso de sus propias aventuras. En este caso, yace un secreto bajo la historia. Irorrim no es sólo una hija, sino también una ayudante de confianza de Kiliun. Ella también es en secreto miembro de los Reguladores; sin el conocimiento de Kiliun, ella ha manejado sucesos en el gobierno.

La persona que acude a los PJs en busca de su ayuda no es Kiliun, sino Lucrimm, también un miembro de los Reguladores y el contacto y superior secreto de Irorrim. Se aproxima a los PJs disfrazado como Kilium Thelsessen y les pide que encuentren y rescaten a su hija.

La verdad es que Irorrim ha estado manipulando a su padre subrepticiamente hacia un fin que sólo conocen los Reguladores, algo que ellos piensan que mantendrá el *status quo* en la ciudad (o reino, o gremio, dependiendo de tu campaña). Una organización separada, un grupo clandestino de una nación vecina conocido como la Máscara, sabe que los Reguladores tienen a alguien dentro del equipo de Kiliun.

Descubrieron la identidad de Irorrim y la secuestraron con la esperanza de forzar que los Reguladores se expusieran y cambiaran el curso de sus planes.

Los personajes son contratados en realidad para que detengan a los enemigos de los Reguladores y que estos saquen a la luz la verdadera identidad de la ayudante. Los héroes encuentran y rescatan a la "hija", devolviéndola sana y salva a su "padre", sólo para enterarse más tarde de que han permitido que se apruebe una ley que los Reguladores consideran importante, pero que ahogará el comercio y provocará hambruna en el país vecino, donde las Máscaras tienen su base. Ahora, las demandas de que Kiliun Thelsessen ha sido manipulado caen en oídos sordos, porque nadie tiene ninguna prueba.

Lucrimm : humano Pcr 22/infiltrado épico 8; VD 30; humanoide Mediano; DG 22d6+43 más 8d6+16; pg 152; Inic +8; Vel 30'; CA 21 (toque 18, desprevenido 21); Atq +27/+22/+17/+12 cuerpo a cuerpo (1d4+7/19-20, *daga* +3); AE ataque furtivo; CE rodar a la defensiva, entrenamiento de especialista (Ocultación: pruebas de Engañar, Disfraz, Falsificación y Germanía), esquiva asombrosa, evasión, evasión mejorada, identidad secreta mejorada, leer pensamientos, mente escurridiza, *mente en* blanco, oportunista, sentidos lejanos, trampas; AL LN; TS Fort +13, Ref +23, Vol +16; Fue 13, Des 19, Con 14, Int 17, Sab 16, Car 15.

Habilidades y dotes: Avistar +34, Descifrar escritura +32, Diplomacia +33, Disfrazarse +40, Engañar +40, Esconderse +42, Escuchar +44, Falsificar +41, Germanía +41, Intimidar +23, Leer los labios +42, Moverse sigilosamente +43, Reunir información +31, Trepar +30; Alerta, Dureza, Esquivar, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Reflejos rápidos, Sutileza con un arma (daga) Voluntad de hierro.

Sentidos lejanos (Sb): tres veces al día, Lucrimm puede extender su vista o su oído a una distancia de 120'. Él debe haber visitado personalmente la localización física antes de utilizar los sentidos lejanos en ella. Las barreras no impiden los sentidos lejanos. Sentidos lejanos se aplica también a la aptitud de leer pensamientos (ver abajo), si no ha sido usada para ese día. Esta aptitud funciona como el conjuro de *claraudiencia/clarividencia* realizado por un lanzador de 15.º nivel, excepto por el límite de alcance, la necesidad de conocer de antemano la localización y la habilidad de usar la aptitud de leer pensamientos.

Mente en blanco (*St*): una vez al día, Lucrimm se vuelve inmune a todos los conjuros enajenadores y de adivinación silenciando rigurosamente su mente. Esta aptitud funciona como el conjuro *mente en blanco* utilizado por un lanzador de 15.º nivel.

Leer pensamientos (Sb): dos veces al día, Lucrimm puede "escuchar" los pensamientos superficiales, una vez al día, del objetivo que elija a menos de 60'. Esta aptitud funciona como el conjuro *detectar pensamientos* utilizado por un lanzador de 15.º.

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador por Destreza a la CA, no puede ser flanqueado, +4 contra trampas.

Lucrimm ha estado al servicio de los Reguladores durante casi una década, inicialmente pasando por varios miembros de la administración pública. Ahora supervisa las operaciones de otros equipos de la agencia, todos parecidos a su antiguo trabajo. Actualmente, uno de sus mejores y más



MS

brillantes agentes, Irorrim (LN humana Pcr 15), ha desaparecido.

Cuando Lucrimm tiene que hacerse pasar por otra persona por medio del disfraz, también emplea su aptitud de *leer pensamiento* para asegurarse de que se está comportando como aquellos a los que intenta engañar esperan.

Las organizaciones como los Reguladores tienen objetivos tan variados, que a veces beneficia a los personajes trabajar con ellos, y a veces trabajar en su contra. Crear ese tipo de relaciones conflictivas con grupos de ese tipo, especialmente cuando estás manteniendo su naturaleza en secreto, constituye algunas de las mas desafiantes y agradecidas sesiones de juego.

Los conjuros de localización permiten a los PJs atrapar casi cualquier cosa rápidamente, si cuentan con el nivel suficiente. No hagas que la clave principal de la aventura gire en torno a mantener a Irorrim oculta de los personajes y considerando que no serán capaces de encontarla. Por el contrario, haz que el meollo de la aventura gire en torno a por qué deberían encontrarla.

Mantener identidades en secreto se vuelve difícil. Los mensajes escritos e intermediarios siempre funcionan mejor que las reuniones cara a cara, asumiendo que tales actividades no levantarán las sospechas de los PJs.

El culto demente

Siempre hay alguien planeando conquistar el mundo, o un plano entero, o el multiverso en su totalidad. Normalmente, esa persona está loca; o como mínimo lo están sus seguidores. Con esta trama, no hay un hilo argumental muy complejo, sólo el efecto "cebolla" de ir pelando capa tras capa hasta llegar al meollo del asunto. Para una partida de nivel épico, funciona de la misma manera. Simplemente los tipos malos son más poderosos y sus seguidores también.

Qué se necesita: esta idea para una aventura requiere un líder carismático. No necesitas obligatoriamente una deidad, aunque para cultos verdaderamente divinos, tener un dios terrible apoyando las palabras del líder significa más poder. El líder proporciona la motivación y/ o el poder de avanzar hacia los deseos del culto. El líder debe ser de un nivel lo suficientemente alto como para traer un efecto "ira de los dioses" verdaderamente convincente sobre los incrédulos y aquellos que se cruzan con el culto, y voluntad para hacerlo inmediatamente. Pero el líder también tiene que ser capaz de convencer a los seguidores de que le sigan. Un Carisma alto, una gran habilidad de Diplomacia, y un Liderazgo épico son virtualmente requeridos para este tipo de personaje. Un personaje con niveles de sumo conversor es realmente una buena elección (incluso si el personaje piensa sólo que su dios le ha llamado para comenzar una revolución religiosa).

Segundo (y esto es algo que verdaderamente tienes que tener en cuenta mientras estás desarrollando el personaje), necesitas un objetivo. Para este tipo de trama, el objetivo debería ser de tipo destructivo, opuesto a los personajes jugadores, y opuesto a las fuerzas del bien. El líder puede tener motivos ulteriores; ¿cuántos líderes de cultos predican y lo que quieren en realidad es muy diferente? El líder a menudo utiliza la desesperada necesidad de pertenencia de sus seguidores y la promesa de una vida mejor para manipularles y que realicen cosas que, para el resto del mundo, no tienen sentido. Aunque este punto se puede dividir en realidad en dos subpuntos: el objetivo final del culto y el objetivo del líder. Pueden ser el mismo, o bastante próximos, pero también pueden ser muy distintos.

Tercero, necesitas un ejército. Estos podrían ser los seguidores del culto, deseando dar sus vidas en nombre de sus creencias, y también pueden ser criaturas convocadas, conjuradas, construidas o esclavizadas, puestas para reforzar el ataque inminente. La mayoría del tiempo son ambas. No interpretes al culto de manera estúpida. Sus miembros puede que deseen dar la vida por la causa, pero querrán algo a cambio. No gastarán recursos valiosos (como ellos mismos), cuando pueden extraer fuerzas arcanas y divinas para que les den el poder de demoler a sus enemigos mientras están a salvo. Los monstruos épicos son realmente buenos agentes para un culto, por lo que podrías considerar que el tema alrededor del cual se centra tu culto sea una abominación en concreto.

Ejemplo: un maniático fanático llamado Masum Nedal (CM humano Mag 27) tiene una terrible enfermedad desfiguradora. Masum cree que sólo los que tienen cicatrices y llagas en el mundo merecen vivir en él. Quiere limpiar el mundo de todas las criaturas (y conceptos) limpias, inmaculadas y naturales, para que los verdaderamente dignos puedan alzarse y reclamar el lugar que les corresponde. Pero Masum no sólo quiere destruir a cualquiera que no sea como él. Desea también ocasionar una enfermedad que desfigure a todo el mundo (además, necesita llenar las filas de su culto). Para ello desarrolla una versión del conjuro épico *pestilencia*, una versión en forma de ritual que requiere la participación de otros lanzadores para poder disminuir la CD (ver Capítulo 2), y que empiece a diseminar la enfermedad por todos lados.

Pero Masum no se detiene aquí. Quiere algo que mantenga ocupados a esos "hacedores del bien" que seguro responderán cuando brote la enfermedad, y así permitir que su enfermedad afecte a tantas criaturas como sea posible. Ha realizado un pacto con su dios, Erythnul. Esta deidad adora el caos y el mal, por lo que tiene un interés directo en Masum. Proporciona al líder del culto el poder de convocar "guerreros sagrados" a voluntad para atacar a los enemigos del culto. En este caso, los guerreros sagrados son carroñeros reptantes pseudonaturales (normalmente en grupos de doce; son fáciles de matar con conjuros, pero resistentes al combate porque son difíciles de impactar). Mejor aún, Masum gana el poder de convocarlos a gran distancia de su propia localización actual (hasta cien millas).

Ahora, mientras el líder del culto está enloquecido, cubriendo al país de pústulas y llagas, los personajes épicos están ocupados peleando con un enemigo realmente poderoso, que les está conduciendo en una alegre caza más y más lejos del problema, para ayudar a los ciudadanos asesinados por los carroñeros reptantes.

Carroñeros reptantes pseudonaturales: VD 20; ajeno Grande ; DG 3d8+21; pg 45; Inic +7; Vel 60', trepar 30'; CA 51 (toque 16, desprevenido 44); Atq +31 cuerpo a cuerpo (1d8+14, 8 tentáculos), +26 cuerpo a cuerpo (1d4+7, mordisco) o +31 cuerpo a cuerpo (2d8+14, 10 desgarramientos con tentáculos) ; Frente /Alcance: 5' × 10'/ 5'; AE agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, constricción putrefacta, introspección constante, parálisis; CE resistencia al ácido y electricidad 15, forma alterna, RD 20/ +5, visión en la oscuridad 60', olfato, RC 15; AL N; TS Fort +10, Ref +10, Vol +10; Fue 38, Des 25, Con 24, Int 3, Sab 25, Car 6.

Habilidades y Dotes: Avistar +10, Escuchar +10, Esconderse +3, Trepar +28,; Alerta.

Aptitudes sortílegas: a voluntad – *contorno borroso, desacralizar, escudo, puerta dimensional.* Nivel lanzador 20.°; CD salvación = 8 +nivel de conjuro.

Incluso los monstruos poderosos sólo resistirán a los personajes durante un tiempo, por no decir unos cuantos asaltos en una sola batalla. Lanzarles más monstruos puede hacer que el combate dure más, pero no siempre lo hace más desafiante. Pero esta es la idea: arregla las cosas para que los personajes se tengan que ocupar de muchos carroñeros reptantes pseudonaturales a la vez, posiblemente a grandes distancias unos de otros, dando tiempo a Masum para que desarrolle sus planes hasta completarlos totalmente.

Agobia a los jugadores con elecciones difíciles (como el orden en que tienen que tratar los asuntos) en lugar de intentar agobiarles lanzándoles más bichos en un solo encuentro.

Puntos a considerar: a niveles épicos, los mismos dioses pueden entrar en juego más frecuentemente. Esto no significa que los personajes interactúen con los dioses como los clientes en una panadería, pero la mano de los dioses puede entrometerse en los asuntos que afectan a los PJs más y más a menudo.

Un examen de los niveles en cualquier estructura de tipo piramidal (como el culto de Masum) revela que, cuanto más potente es el individuo, es menos activo en los eventos de la historia en la que participa. En otras palabras, necesitas un líder que haya alcanzado un nivel verdaderamente alto como para lanzar conjuros épicos, pero debido a que el líder del culto está ocupado haciendo todas esas cosas importantes, no está en realidad disponible para participar activamente en enfrentarse a los PJs. Los personajes siempre tiene que combatir primero contra los sirvientes que se encuentran justo un paso por debajo del mejor que una capa (de la cebolla) ofrece. Si tomas el camino de construir un gran culto, mantén esta idea en mente según planeas detalladamente los niveles de poder de las distintas capas.

Apéndice 1: PNJs épicos de Faerun

ELMÍNSTER

Humano (Elegido de Mystra) Guerrero 1/Pícaro 2/Clérigo 3/Mago 24/Archimago 5: VD 39; humanoide Mediano; DG 1d10+7 más 2d6+14 más 3d8+21 más 24d4+168 más 5d4+35; pg 369; Inic +10, Vel 30'; CA 31 (toque 19, desprevenido 27); Atq +25/+20/+15 cuerpo a cuerpo (1d8+6/19-20, *espada larga tronante* +5) o +23/+18/+13 distancia toque (por conjuro); AE ataque furtivo +1d6, expulsar muertos vivientes 6/día; CE fuego arcano, alcance arcano, maestría en contraconjuro, maestría en elementos, poder de conjuros +4, inmunidades de Elegido, aptitudes sortílegas de Elegido, detectar magia, Constitución mejorada, Inteligencia mejorada, evasión, fuego argénteo, RC 21; AL CB; TS Fort +29, Ref +25, Vol +29; Fue 13, Des 18, Con 24, Int 27, Sab 18, Car 17. altura 6' 2".

Habilidades y Dotes: Abrir cerraduras +6, Alquimia +28, Averiguar intenciones +9, Avistar +10, Buscar +10, Concentración +34, Conocimiento de conjuros +50, Descifrar escritura +10, Diplomacia +6, Equilibrio +6, Esconderse +7, Escuchar +12, Escudriñar +8, Interpretar (danza) +6, Intimidar +9, Intuir la dirección +6, Montar +8, Moverse sigilosamente +7, Nadar +5, Piruetas +5, Saber (arcano) +38, Saber (geografía) +20, Saber (historia) +15, Saber (local) +15, Saber (naturaleza) +15, Saber (nobleza) +15, Saber (planos) +20, Saber (religión) +13, Saltar +5, Sanar +8, Trato con animales +4, Trepar +5; Capacidad de conjuros mejorada (10.°), Conjuros penetrantes, Curtido, Duplicar conjuro Escribir pergamino, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo, Iniciativa mejorada, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Mejorar conjuro, Metamagia mejorada, Pericia, Retardar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Soltura con una escuela de magia (Evocación), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Suerte de los héroes.

Fuego arcano (Sb): Elmínster puede lanzar cualquier conjuro como un proyectil de energía (alcance 600', daño 5d6+1d6 puntos por nivel del conjuro).

Alcance arcano: los conjuros de toque de Elmínster tienen un alcance de 30'.

Maestría en contraconjuros: cuando Elmínster realiza un contraconjuro con éxito a cualquier conjuro sujeto a retorno de conjuros, lo devuelve completamente de vuelta a su lanzador. Un conjuro que no pueda ser retornado simplemente es contrarrestado.

Maestría en elementos: Elmínster puede preparar cualquier conjuro arcano que conozca con el denominador de ácido,

frío, fuego, electricidad o sonido para ser lanzado como un elemento diferente. Por ejemplo, una *bola de fuego* puede ser preparada para que haga daño por sonido en lugar de daño por fuego.

Inmunidades de Elegido: Elmínster es completamente inmune a los ataques que duplican estos efectos: *bola de fuego, detectar pensamientos, desintegrar, detener el tiempo, debilidad mental, dedo de la muerte, proyectil mágico, quemadura solar, tentáculos negros de Evard.*

Aptitudes sortílegas de Elegido: 1/día – *disipar magia, protección menor contra el hierro, ver lo invisible, cambiar de forma, sinosteficio de la Simbul* (convierte conjuros preparados en 2 puntos de curación por nivel del conjuro), *escalada de araña, teleportación sin error, lanza del trueno, visión verdadera.* Nivel de lanzador 29.º; CD salvación = 18 + nivel de conjuro.

Detectar magia (Sb): línea de visión.

Constitución mejorada: el rasgo genérico de Elegido de Mystra añade +10 a la Constitución de Elmínster.

Inteligencia mejorada: Elmínster usó conjuros de *deseo* para aumentar su Inteligencia. Su puntuación de Inteligencia tiene un bonificador inherente +4 incluido en su puntuación.

Fuego argénteo (Sb): ver el Capítulo 2 del *Escenario de campaña de los* REINOS OLVIDADOS para más detalles.

Conjuros de clérigo al día: 4/4/3. CD base = 14 + nivel de conjuro, 16 + nivel de conjuro para las escuelas de Evocación y Encantamiento. Dominios: Magia (utiliza los disparadores de conjuros o los aparatos finalizadores de conjuros como un mago de nivel 30.º), Conjuro (bonificador +2 a las pruebas de Concentración y Conocimiento de conjuros). Nivel de lanzador 3.º.

Conjuros de mago al día: 4/6/6/6/6/4/5/3/4/3/1. CD base = 22 + nivel de conjuro, 24 + nivel de conjuro para las escuelas de Evocación y Encantamiento. Nivel de lanzador 29.º.

Posesiones personales: anillo de protección +5, amuleto de armadura natural +5, brazales de armadura +7, anillo de regeneración, toga de resistencia a conjuros (incluye resistencia +5), *espada larga tronante +5, pipa siemprehumeante de Elmínster*, anillo almacenaconjuros, collar de bolas de fuego* (tipo VII), 4 *libros benditos de Boccob.* Como mago muy poderoso que es, Elmínster tiene acceso a increíbles recursos y puede adquirir o hacer casi cualquier objeto que no sea un artefacto que necesite, siempre que tenga tiempo.

Anciano archimago, Elegido de Mystra, Sabio del valle de las Sombras; Elmínster es de muchas maneras el símbolo de Faerûn y de la magia que baña el mundo. Durante años ha estado confundiendo a los Zhentárim, a los Magos rojos de Zhay, y a cientos de magos rivales, pero ahora, a su avanzada edad, prefiere trabajar por medio de héroes más jóvenes y vigorosos en lugar de actuar directamente contra sus enemigos. Es propenso a largos ensueños en los cuales vuelve a ver a gente y lugares largo tiempo desaparecidos.

Durante el lapso de los mil años de su vida, Elmínster ha entrenado y criado una larga sucesión de aprendices, los cuales llegaron a ser lanzadores de conjuros soberbios por derecho propio, ayudó a fundar los Arpistas, y entrenó a varias de las Siete hermanas. Durante la Era de los Trastornos, salvó a Toril reteniendo el poder de Mystra dentro de si mismo, sobreviviendo gracias a su ingenio y a la ayuda de un explorador llamado Sharantyr en lugar de con su magia. También es un guerrero y pícaro aceptable y un bailarín excepcional.

Elmínster es un actor consumado y disfruta con números de comedia, ayudando al necesitado y al descorazonado, y otorgando justicia poética a los que se la merecen. Tiene un corazón de oro, una profunda necesidad de rebajar a los tiranos, pomposos y personas crueles, y un talante en plan "no me presiones" bastante arisco.

Pipa siemprehumeante de Elmínster: este poderoso objeto mágico parece simplemente una pipa de fumar. Tiene, por el contrario, poderosos encantamientos colocados por un archimago al que le divierte adoptar un aspecto inocuo a pesar de su gran poder. La pipa se puede encender y apagar mediante una palabra de mando. Su humo ahuyenta a las sabandijas Diminutas o más pequeñas a 10' del fumador y devuelve todos los ataques con *proyectil mágico* contra su lanzador. El fumador puede exhalar fuertemente desde la pipa y apagar o encender una simple llama, como con el conjuro *producir llama.* La pipa puede crear *pirotecnia* una vez cada tres asaltos, sin apagar el tabaco de su interior. Elmínster puede convocar la pipa como si fuese el conjuro *convocación instantánea de Drawmij* sin necesidad de componentes, crear formas de símbolos simples no mágicos con el humo que duran hasta 5 asaltos y *puerta dimensional* nueve veces al día con la pipa. Finalmente la pipa otorga al portador *respirar bajo el agua* dos horas diarias.

Nivel de lanzador: 13.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, Fabricar objeto maravilloso épico, *repeler sabandija, producir llama, pirotecnia, convocación instantánea de Drawmij, imagen silenciosa, protección contra las flechas, escudo, respirar bajo el agua, puerta dimensional.*

Precio de mercado: 421.200 po; *Peso:* 1lb.

TORMENTA MANARGENTA

Humana (Elegida de Mystra) Pícara 1/Guerrera 4/Hechicera 12/Barda 8/Exploradora arpista 3: VD 32; humanoide Mediano; DG 1d6+8 más 4d10+32 más 12d4+96 más 24d6+64 más 3d6+24; pg 328; Inic +8, Vel 30'; CA 35 (toque 20, desprevenido 30); Atq +22/+17/+12 cuerpo a cuerpo (1d8+9/19-20, *espada larga afortunada* +1) o +22/+17/+12 distancia toque (por conjuro); AE ataque furtivo +1d6; CE alcance arcano, aptitudes de Arpista, aptitudes sortílegas de Elegido, conocimiento de Arpista, conocimiento de bardo, Constitución mejorada, curación sortílega, detectar magia, enemigo predilecto (Zhentarim +1), evasión, fuego arcano, fuego argénteo, inmunidad a la electricidad, inmunidades de Elegido, Inteligencia mejorada, localizar trampas, maestría en contraconjuro, maestría en elementos, música de bardo, poder de conjuros +4, RC 21; AL CB; TS Fort +29, Ref +24, Vol +26; Fue 18, Des 20, Con 26, Int 15, Sab 16, Car 18. Altura 6' 2".

Habilidades y Dotes: Abrir cerraduras +8, Averiguar intenciones +9, Avistar +11, Buscar +8, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +17, Descifrar escritura +6, Diplomacia +16, Disfrazarse +6, Equilibrio +9, Esconderse +18, Escuchar +15, Escudriñar +12, Engañar +6, Interpretar (danza, canto, arpa, lira) +16, Inutilizar mecanismo +6, Intimidar +8, Montar +9, Moverse sigilosamente +24, Oficio (herbalista) +8, Piruetas +8, Reunir información +13, Robar bolsillos +8, Saber (arcano) +12, Saber (los Valles, local) +15, Saber (religión) +6, Saltar +5, Sanar +10, Supervivencia +6,

Trato con animales +4, Trepar +8, Utilizar objeto mágico +9, Usar cuerda +8; Acosador de sortílegos, Conjurar en combate, Especialización con un arma (espada larga), Esquivar, Fabricar objeto maravilloso, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Reflejos de combate, Resistencia, Reputación épica, Soltura con un arma (espada larga), Suerte de los héroes, Voluntad de hierro

Música de bardo: contraoda, fascinación, inspirar competencia, inspirar coraje, sugestión.

Inmunidades de Elegido: Tormenta es completamente inmune a los ataques que duplican estos efectos: *bola de fuego, círculo de muerte, desorientar, desintegrar, esfera prismática, hechizar persona, debilidad mental, miedo, laberinto, tromba de meteoros.*

Aptitudes sortílegas de Elegido: 1/día – *conocimiento de leyendas, detectar pensamientos, identificar,, sinosteficio de la Simbul* (convierte conjuros preparados en 2 puntos de curación por nivel del conjuro), *piel pétrea, teleportar, respirar bajo el agua.* Nivel de lanzador 12.º; CD salvación = 14 + nivel de conjuro.

Detectar magia (Sb): línea de visión.

Inmunidad a la electricidad: Tormenta es inmune a la electricidad natural como los relámpagos.

Constitución mejorada: el rasgo genérico de Elegido de Mystra añade +10 a la Constitución de Elmínster.

Aptitudes de arpista: Ojo de Deneir (bonificador sagrado +2 contra *glifos, runas* y *símbolos*), Soltura con una habilidad (Interpretar), Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones), Sonrisa de Tymora (bonificador de suerte +2 a un tiro de salvación cada día).

Fuego argénteo (Sb): ver el Capítulo 2 del *Escenario de campaña de los* REINOS OLVIDADOS para más detalles.

Curación sortílega: estos conjuros la otorgan puntos de golpe temporales (expiran al cabo de una hora) en lugar de causarla daño: *proyectil mágico, rayo relampagueante, relámpago zigzageante, tormenta de hielo.*

Conjuros de bardo conocidos: (3/4/4/2. CD base = 14 + nivel de conjuro, fallo arcano de conjuros 20%): 0— *abrir/cerrar, atontar, llamaradas, leer magia, luces danzantes, resistencia;* 1.º— *caída de pluma, curar heridas leves, hechizar persona, identificar;* 2.º— *curar heridas moderadas, invisibilidad, luz del día, sugestión;* 3.º— *curar heridas graves, escudriñar, intermitencia.*

Conjuros de hechicero conocidos: (6/7/7/7/7/5/3; CD base = 14 + nivel de conjuro, fallo arcano de conjuros 20%): 0 –*detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, marca arcana, perturbar muertos vivientes, rayo de escarcha, remendar, sonido fantasma;* 1.º— *causar miedo, comprensión idiomática, escalada de araña, proyectil mágico, saltar;* 2.º — *gracia felina, marca arcana, imagen múltiple, telaraña, ver lo invisible;* 3.º— *disipar magia, don de lenguas, retener persona volar;* 4.º— *creación menor, hechizar monstruo, puerta dimensional;* 5.º— *retener monstruo, teleportar;* 6.º— *campo antimágia.*

Conjuros de arpista conocidos (2/1; CD base = 14 + nivel de conjuro; fallo arcano de conjuro 20%): 1.º— *borrar, caída de pluma, cambio de aspecto, comprensión idiomática, dormir, escalada de araña, hechizar persona, leer magia, luz, mensaje, montura, rociada dispersa, saltar;* 2.º— *apertura, boca mágica, detectar pensamientos, desorientar, esplendor del águila, gracia felina, invisibilidad, localizar objeto, máscara de sombra, ver lo invisible, visión en la oscuridad.*

Posesiones: amuleto de armadura natural +5, camisote de mallas élfico +5, capa élfica de resistencia +4, botas élficas, anillo de protección +5, anillo almacenaconjuros, amuleto contra detección y localización, tiara de resistencia mayor al fuego, espada larga afortunada +3 (arma +3, bonificador de suerte +3 a los tiros de salvación, quedan 2 deseos), *2 pociones de curar heridas graves* (nivel de lanzador 10.º), *cinturón barricada contra el calor y caída de pluma, arpa hechizadora, lira de construcción, guantes de Destreza +2, varita de hechizar persona* (intensificada hasta conjuro de nivel 3.º), *polvo de desaparición.* A través de sus contactos con los Arpistas, Tormenta tiene acceso a otros muchos objetos si dispone de tiempo suficiente.

La famosa barda del valle de las Sombras es conocida por su talante alegre y sus valientes aventuras como líder de los Arpistas. Ella aborda la vida con gusto y un gran espíritu ilimitado, no es nada arrogante y pasa mucho tiempo entrenando a los jóvenes Arpistas, protegiendo al valle de las Sombras contra sus enemigos y ayudando a los jóvenes desdichados. Lo que más disgusta de todo a Tormenta es la desgracia de la gente buena; trabajar para hacer felices a los demás es lo que la motiva día a día.

Las gentes del valle de las Sombras la ven como su curandera local, comadrona, herbalista, y compañera granjera que les echará una mano durante la cosecha, trayendo con ella a varios arpistas voluntarios que trabajarán gratis como "manos" expertas. Le llevan a ella a sus heridos y enfermos; sin importar la hora, Tormenta les recibe a todos con una sonrisa y una mano amable. Los niños la quieren, la gente la quiere, y los elfos de Eternôska la premian con grandes títulos nunca otorgados a un humano.

La estupidez de los gobernantes la exaspera, pero el abuso deliberado de autoridad la enfurece. El carácter severo de Tormenta la conduce a impartir "justicia poética" (el castigo adecuado al crimen) sobre los estafadores, ladrones, pirómanos y vándalos, y tiranos; y ella combatirá a esos enemigos

sin pensar en su propia seguridad, pero con un profundo respeto por el peligro que sus acciones pueden atraer sobre otros. Trabaja con los gobernantes que piensa que pueden ser "rescatados" mediante guía y educación. Los Arpistas la estiman como su miembro más valioso. Otros pueden ser más poderosos o más sabios, pero Tormenta es la maestra perfecta y la inspiración. También es la favorita personal de la diosa Mystra, la cual la ha librado varias veces de la muerte (aunque Tormenta nunca espera o cuenta con dicha ayuda).

GUERTI ORELSDOTTR

Giganta de la escarcha Clériga 5 de Auril/Grabadora de runas 4: VD 18; giganta Grande (frío); DG 14d8+70 más 5d8+25 más 4d8+20; pg 219; Inic +0, Vel 40'; CA 22 (toque 9, desprevenido 22); Atq +23/ +18/+13 cuerpo a cuerpo (2d8+13/×3, gran hacha enorme) o +15/+10/+5 distancia (2d6+9, roca); Frente/Alcance: 5' × 5'/10'; AE reprender muertos vivientes 5/día, arrojar rocas (incremento alcance 120'); CE subtipo de frío, visión en la oscuridad 60', coger rocas; AL CM; TS Fort +21, Ref +6, Vol +14; Fue 29, Des 10, Con 21, Int 14, Sab 16, Car 14. Altura 13'.

Habilidades y Dotes: Arte (trabajar la piedra), Avistar +8, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +9, Diplomacia +4, Esconderse -4, Saber (religión) +3, Saltar +13, Sanar +6, Trepar +13; Ataque poderoso, Conjurar en combate, Gran hendedura, Hendedura, Inscribir runa, Romper arma, Soltura con una habilidad (Arte [trabajar la piedra]).

Subtipo de frío: inmune al daño por frío; recibe doble daño por fuego a menos que se permita un tiro de salvación para mitad de daño, en cuyo caso recibe la mitad de daño si obtiene un éxito y doble daño si falla el tiro de salvación.

Posesiones: brazales de armadura +4, broche de poder (como una *perla de poder*, 5.º nivel), *botas de velocidad*, collar de runas (normalmente contiene 4 *runas de curar heridas críticas* y 2 *revivir a los muertos*).

Conjuros de clérigo al día: 6/6/6/5/3/2; base CD = 13 + nivel de conjuro. Dominios: Mal (lanza conjuros malignos a 10.º nivel), Tormenta (resistencia a electricidad 5).



La hija del cacique gigante de la escarcha Orel Mano gris, Guerti adora a Auril, la Doncella de hielo, una deidad opresiva y dominante. Ella será la heredera del liderazgo de la tribu debido a que su padre no tiene hijos varones, y su fuerza y aliados la ayudarán a mantenerlo. Sus poderes clericales son grandes, y debido a que enseña la magia rúnica a los clérigos de las tribus vecinas, goza de un gran apoyo dentro de su tribu y de las demás tribus.

Guerti utiliza sus runas para proteger los estrechos pasajes que conducen a las cavernas de su tribu en el Espinazo del mundo, crear objetos curativos para los guerreros y cazadores de otras tribus, y proteger las pertenencias valiosas de la tribu. Con su sabiduría y su habilidad para la negociación, es llamada para mediar en las disputas entre tribus. Ella predica que los gigantes de la escarcha son el pueblo elegido de Auril, porque de todas las criaturas que prosperan entre los hielos, sólo ellos tienen las manos y las mentes para dirigirlas al servicio de la Doncella de hielo.

La Mano gris es viejo, y se espera que muera el año próximo o el siguiente. Cuando Guerti asuma el manto del liderazgo, seguramente enviará más incursiones a las llanuras o intentará algún ritual mágico colectivo con los otros clérigos gigantes de la escarcha de las montañas para traer un gran invierno plagado de tormentas sobre las tierras cercanas. Guerti es un líder capacitado y no siente aversión por aliarse con otros tipos de gigantes si cree que le puede beneficiar a ella y a su diosa.

HALÁSTER CAPANEGRA

Humano Mago 25/Archimago 5: VD 30; humanoide Mediano; DG 25d4+75 más 5d4+15; pg 192; Inic +8, Vel 30'; CA 19 (toque 19, desprevenido 19); Atq +14/+9 cuerpo a cuerpo (1d6-1, bastón), +14/+9 (toque, conjuro) o +19/+14 distancia toque (por conjuro); AE fuego arcano, alcance arcano, maestría en contraconjuro, maestría en elementos, poder de conjuros +2; CE puntuaciones de características mejoradas, atrincheramientos en Bajomontaña; AL CM; TS Fort +14, Ref +15, Vol +23; Fue 9, Des 18, Con 16, Int 24, Sab 22, Car 10. Altura 6'.

Habilidades y Dotes: Alquimia +17, Arte (fabricar trampas) +17, Arte (tallar gemas) +12, Avistar +24, Buscar +27, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +34, Esconderse +6, Escuchar +9, Escudriñar +22, Intuir la dirección +8, Inutilizar mecanismo +12, Oficio (herbalista) +11, Saber (arcano) +32, Saber (arquitectura e ingeniería) +27, Saber (Bajomontaña local) +22, Saber (historia Bajomontaña) +17, Saber (planos) +12, Saber (religión) +17, Sanar +8, Trato con animales +3, Usar cuerda +6; Apresurar conjuro,

Artesano mágico (crear portal), Capacidad de conjuros mejorada (10.º), Capacidad de conjuros mejorada (11.º), Capacidad de conjuros mejorada (12.º), Conjuro múltiple, Crear portal, Escribir pergamino, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Iniciativa mejorada, Lanzador de conjuros prodigioso, Maximizar conjuro, Retardar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Soltura con una escuela de magia (Transmutación), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros).

Fuego arcano (Sb): Halástér puede lanzar cualquier conjuro como un proyectil de energía (alcance 600', daño 5d6+1d6 puntos por nivel del conjuro).

Alcance arcano: los conjuros de toque de Halástér tienen un alcance de 30'.

Maestría en contraconjuros: cuando Halástér contrarresta con éxito cualquier conjuro sujeto a retorno de conjuros, lo devuelve completamente de vuelta a su lanzador. Un conjuro que no pueda ser retornado simplemente es contrarrestado.

Maestría en elementos: Elminster puede preparar cualquier conjuro arcano que conozca con el denominador de ácido, frío, fuego, electricidad o sonido para ser lanzado como un elemento diferente. Por ejemplo, una *bola de fuego* puede ser preparada para que haga daño por sonido en lugar de daño por fuego.

Puntuaciones de características mejoradas: Halástér usó conjuros de *deseo* para aumentar su Inteligencia y su Sabiduría en 3 puntos cada una.

Atrincheramientos en Bajomontaña (utilizable sólo cuando Halástér está dentro de Bajomontaña):

Longevidad: Halástér no envejece.

Proyectar imagen: Halástér puede manifestar hasta treinta imágenes de si mismo en diferentes partes de Bajomontaña (no necesita contacto visual con ellas, puede lanzar conjuros a través de ellas y puede transferirse al lugar de cualquier proyección como una acción gratuita).

Controlar portal: Halástér sabe si cualquier portal en Bajomontaña es utilizado. Puede activar, desactivar o cambiar el destino de cualquier *portal* dentro de Bajomontaña como una acción estándar.

Conjuros de mago al día: 4/6/6/6/6/5/5/2/4/3/1/1/1. CD base = 20 + nivel de conjuro, 22 + nivel de conjuro para las escuelas de Transmutación y Encantamiento. Nivel de lanzador 30.º.

Posesiones personales: anillo de regeneración, anillo astado (teleportar 3/día dentro de Bajomontaña, niega *cerradura arcana* o barreras mágicas no prismáticas por toque, funciona como un *anillo de libertad de movimiento*, absorbe todos los *proyectiles mágicos* y efectos eléctricos), 1d20 *dagas voladoras (objetos voladores* animados con un bonificador de mejora +1), *túnica de los ojos, anillo de protección +5*. Además de todos esos objetos que siempre lleva encima, Halástér tiene depósitos escondidos de objetos mágicos por todo Bajomontaña conteniendo objetos poderosos de todo tipo.

El creador de Bajomontaña, Halástér Capanegra es amplia y correctamente considerado como un mago muy viejo y muy poderoso... que también se encuentra completamente loco.

El anciano mago es un experto en diversos talentos tales como tallar gemas, ingeniería y la cría y control de monstruos (vivos y muertos vivientes) de otros planos. Su demencia hace que constantemente este murmurando entre dientes y soltando risitas, y parece incapaz de seguir argumentos o conversaciones durante mucho tiempo. Sin embargo, su locura no le impide reconocer el peligro cuando es amenazado; o poder defenderse con una velocidad relampagueante y eficiencia.

Halástér posee cientos de objetos mágicos, y cuando está en Bajomontaña (donde habitualmente se encuentra "escondido en los muros", empleando su propia red secreta de pasajes), puede comandar constructos tales como gólems, horrores acorazados y garras reptantes. Halástér también puede utilizar conjuros de *contingencia*, clones de si mismo y los trucos y trampas de Bajomontaña, incluyendo un "*portal* móvil" que puede agarrarle a él o a otros y llevarlos a otra parte.

Los momentos de lucidez de Halástér en Bajomontaña son raros, pero fuera suele estar lúcido. En tales ocasiones, Halástér es quisquilloso, meticuloso, solemne, frío y peculiar. Recuerda cualquier desaire o ayuda que se le haya prestado y no tolera la insolencia; y también intenta hacer las cosas a su modo siempre, sin preocuparse por el daño o la destrucción que pueda hacer donde el proceso.

Los intereses principales de Capanegra incluyen coleccionar nuevos monstruos y magia. Después de miles de años, muy poco es realmente "nuevo) para él. Mientras aguarda esos placeres, se divierte manipulando los acontecimientos y políticas a su antojo.

LA SIMBUL

Humana (Elegida de Mystra) Hechicera 20/Archimaga 2/Maga 10: VD 36; humanoide Mediano; DG 20d4+160 más 2d4+16 más 10d4+80; pg 336; Inic +8, Vel 30'; CA 31 (toque 17, desprevenido 27); Atq +23/+18 cuerpo a cuerpo (1d4+7/19-20, *daga* +5) o +20/+16 distancia toque (por conjuro); AE aptitudes sortílegas de Elegido; CE maestría en elementos, poder de conjuros +2, inmunidades de Elegido, detectar magia, Constitución mejorada, aptitudes sobrenaturales, fuego argénteo; AL CN; TS Fort +19, Ref +15, Vol +24; Fue 14, Des 18, Con 26, Int 20, Sab 15, Car 20. Altura 5'10".



Habilidades y Dotes: Alquimia +25, Averiguar intenciones +7, Avistar +12, Buscar +15, Concentración +43, Conocimiento de conjuros +31, Diplomacia +11, Escudriñar +25, Interpretar +14, Intuir la dirección +6, Montar +8, Nadar +12, Oficio (herbalista) +12, Reunir información +9, Saber (arcano) +30, Saber (historia Rashemen) +15, Saber (historia de Aglarod) +15, Saber (religión) +15, Sanar +14; Contraconjuro mejorado, Duplicar conjuro, Escribir pergamino, Fabricar varitas, Forjar anillo, Iniciativa mejorada, Lanzador de conjuros prodigioso (hechicera), Lanzamiento épico de conjuros, Liderazgo (37), Maximizar conjuro, Retardar conjuro, Reputación épica, Soltura con una escuela de magia (Evocación), Soltura con una escuela de magia (Transmutación), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros).

Aptitudes sortílegas de Elegido: 1/día – *bola de fuego de explosión retardada, campo antimágia, caída de pluma, muro prismático, retener monstruo, Polimorfar a otro, sinosteficio de la Simbul* (convierte conjuros preparados en 2 puntos de curación por nivel del conjuro), *telaraña, volar.* Nivel de lanzador 22.º; CD salvación = 15 + nivel de conjuro.

Maestría en elementos: la Simbul puede preparar cualquier conjuro arcano que conozca con el denominador de ácido, frío, fuego, electricidad o sonido para ser lanzado como un elemento diferente. Por ejemplo, una *bola de fuego* puede ser preparada para que haga daño por sonido en lugar de daño por fuego.

Inmunidades de Elegido: la Simbul es completamente inmune a los ataques que duplican estos efectos: *bola de fuego, círculo de muerte, desorientar, desintegrar, dedo de la muerte, hechizar persona, debilidad mental, miedo, proyectil mágico, tromba de meteoros.*

Detectar magia (Sb): línea de visión.

Constitución mejorada: el rasgo genérico de Elegido de Mystra añade +10 a la Constitución de la Simbul.

Fuego argénteo (Sb): ver el Capítulo 2 del *Entorno de campaña de los* REINOS OLVIDADOS para más detalles.

Aptitudes sobrenaturales: debido a los *deseos* y a los experimentos que la Simbul ha realizado sobre ella misma, posee las siguientes aptitudes sobrenaturales: *detectar magia* (siempre activo como el efecto del 1.er asalto del conjuro), *protección contra el mal, protección contra conjuros, ver lo invisible, cambiar de forma.* También se encuentra protegida como si llevase un *anillo de protección* +3 y un *amuleto contra detección y localización.* Se puede transformar en un efecto de *rayo relampagueante* que termina como un rayo meteórico viajando a una velocidad de 70'; no se puede reformar durante 1d4+2 horas, y tarda 10 minutos en hacerlo. A menudo utiliza un *deseo* para quitar un conjuro que conoce de su repertorio y dejar sitio para otro conjuro distinto.

Conjuros de hechicero conocidos habitualmente: (6/8/8/7/7/7/7/5/5/6. CD base = 18 + nivel de conjuro, 20 + nivel de conjuro para Evocación y Transmutación): 0 –*abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luz, luces danzantes, mano del mago, marca arcana, remendar;* 1.º— *agrandar, caída de pluma, comprensión idiomática, proyectil mágico;* 2.º— *alterar el propio aspecto, estallar, gracia felina, luz del día, telaraña;* 3.º— bola de fuego, *disipar magia, muro de viento, volar;* 4.º— *alarido, escudo de fuego, hechizar mons-*

truo, polimorfar a otro; 5.°— debilidad mental, muro de fuerza, teleportar; 6.°— controlar el tiempo, desintegrar, rayo relampagueante; 7.°— deseo limitado, rociada prismática, secuenciador de conjuros de la Simbul (lanzando este conjuro hace que los tres próximos conjuros de hasta nivel 4.° sean desencadenados simultáneamente con una simple orden verbal); 8.°— *hechizar en masa, mente en blanco, polimorfar cualquier objeto, quemadura solar;* 9.°— *desencadenante de conjuros de la Simbul* (como el *secuenciador* pero afecta a conjuros de hasta nivel 7.°), *detener el tiempo, deseo, sinosteficio de la Simbul* (convierte los conjuros preparados en dos puntos de curación por nivel del conjuro).

Conjuros de mago al día: 4/6/5/4/4/3. CD base = 17 + nivel de conjuro, 19 + nivel de conjuro para Evocación y Transmutación.

Libro de conjuros: la Simbul conoce todos los conjuros de mago de 5.° nivel o inferiores del *Manual del Jugador.*

Posesiones: brazales de armadura +10, anillo almacenaconjuros (identificar, visión verdadera, ojo arcano), anillo de las estrellas fugaces, varita de proyectiles mágicos (9.°, 20 cargas), *daga +5, 4 pociones de curar heridas graves* (10.°), *diamante del caos.* Como lanzadora poderosa de conjuros y dirigente de una nación, la Simbul tiene acceso a increíbles recursos y puede adquirir o fabricar cualquier objeto que no sea un artefacto que pueda necesitar, si dispone del tiempo necesario.



Alassra Manargenta, una de las Siete Hermanas que es Elegida de Mystra, es conocida por los Faerûnios de ahora simplemente como la Simbul. Ella es la reina de Aglarond (llamada por algunos "la reina-bruja" y muchos creen que este último calificativo es parte de su título oficial) y posee unos legendarios poderes como hechicera y un temperamento o juego con ellos.

Ella dominó la metamagia hace mucho, mucho tiempo y ha derrotado sólo con sus manos a ejércitos zhayinos con titánicas combinaciones de conjuros. El rey Azoun IV de Cormyr llama a la Simbul "una buena amiga, pero una mortal enemiga." Es actualmente la amante del famoso (o si lo prefieres, infame) mago Elmínster del Valle de las Sombras. Gracias a este amor ha logrado mitigar lo peor de sus oscuros frenesíes berserker, los cuales la hacían aún más formidable en combate; todavía es temible, pero ya no se despreocupa del daño que puede ocasionar. Todavía parece más decidida que nadie de todo Faerun a dominar la magia... y es bastante probable que continúe haciéndolo.

La Simbul revolotea incansablemente por todo Toril e incluso otros planos, nunca haciendo nada rutinario, cambiando de forma a voluntad (a menudo llevando la forma de un cuervo negro). No la preocupa su apariencia personal y normalmente va con los pies desnudos o con botas de aventurero, y viste sólo con túnica negra hecha jirones. Su pelo está siempre suelto, sucio y enredado. Incluso en su reino de Aglarond la gente la teme, la evita y piensan que está loca. Los Magos rojos son conocidos por desmayarse simplemente por pensar en enfrentarse a ella en combate. En esto, si no en lo único, su juicio es acertado.

SZASS TAM

Liche Nigromante 10/Mago rojo 17/Archimago 2: VD 31; muerto viviente Mediano; DG 29d12+25; pg 211; Inic +2, Vel 30'; CA 31 (toque 16, desprevenido 29); Atq +17/+12 cuerpo a cuerpo (1d6+2, *bastón de poder*) o +15 cuerpo a cuerpo (1d8+5 [Voluntad CD 25 mitad] más parálisis, toque de liche) o +17/+12 distancia toque (por conjuro); AE toque paralizante, aura de miedo; CE alcance arcano, poder de conjuros +2, inmunidades, resistencia a la expulsión +8, RD 15/+1, defensa de especialista (Necromancia) +4, poder de conjuro (necromancia) +8, líder de círculo, inscribir tatuaje, gran líder del círculo, rasgos de muerto viviente; AL NM; TS Fort +12, Ref +14, Vol +25; Fue 11, Des 14, Con –, Int 22, Sab 20, Car 20. Altura 6'

Habilidades y Dotes: Alquimia +26, Arte (tallar gemas) +16, Averiguar intenciones +13, Avistar +15, Buscar +20, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +32, Diplomacia +7, Esconderse +10, Escuchar +15, Escudriñar +26, Intimidar +11, Moverse sigilosamente +10, Nadar +2, Oficio (herbalista) +9, Oficio (marinero) +9, Saber (arcano) +26, Saber (arquitectura e ingeniería) +11, Saber (historia zhayina) +16, Saber (religión) +11, Sanar +9, Supervivencia +7; Apresurar conjuro, Capacidad de conjuros mejorada (10.°), Capacidad de conjuros mejorada (11.°), Conjuro personal (*reanimar a los muertos*), Dominio de conjuros (*reanimar a los muertos, cono de frío, controlar muertos vivientes, proyectil mágico, teleportar*), Escribir pergamino, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Maximizar conjuro, Mente sobre cuerpo, Resistencia a la expulsión mejorada, Soltura con una escuela de magia (Evocación), Soltura con una escuela de magia (Necromancia), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Soltura con tatuajes (necromancia).

Toque paralizante (Sb): las criaturas tocadas deben realizar con éxito un tiro de salvación de Fortaleza (CD 25) o será paralizado permanentemente.

Aura de miedo (Sb): las criaturas de menos de 5 DG en un radio de menos de 60' que miren a Szass Tam, deben realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 25) o serán afectados igual que el conjuro de *miedo* lanzado a 29.º nivel.

Alcance arcano: los conjuros de toque de Szass Tam tienen un alcance de 30'.

Inmunidades (Sb): inmune al frío, electricidad, polimorfar y ataques enajenadores.

Rasgos de muerto viviente: inmune a veneno, *sueño*, parálisis, enfermedad, aturdimiento, efectos de muerte, efectos nigrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño a las características, consunción de características o consunción de energía. Los niveles negativos le curan. No está sujeto a riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido al llegar a 0 puntos de golpe o menos. Visión en la oscuridad 60'. No puede ser revivido; la resurrección sólo funciona si la criatura es voluntaria.

Conjuros de mago al día: 5/7/7/6/6/6/6/3/5/5/1/1. CD base = 18 + nivel de conjuro, 20 + nivel de conjuro para Evocación y 31 + nivel de conjuro para Nigromancia. Nivel de lanzador 29.º. Escuela especializada: Nigromancia. Escuelas prohibidas: Encantamiento, Ilusión.

Libro de conjuros: como liche muy antiguo, mago poderoso, y uno de los gobernantes de una nación de magos, Szass Tam tiene acceso virtualmente a cualquier conjuro conocido y ha creado muchos conjuros nigrománticos conocidos sólo por él y otros Magos rojos. Normalmente prepara un teleportar apresurado y varios otros conjuros de ataque apresurados.

Posesiones: dada su posición de poder y sus avanzadas habilidades mágicas, Szass Tam puede adquirir fácilmente casi cualquier tipo de objeto que no sea un artefacto (y posee acceso a dos artefactos nezherinos al menos; el *Orbe de la luna muerta* y el *Asiento de Zhakórsil*). Tiene un *bastón de poder, brazales de armadura +10* y un *anillo de los tres deseos* siempre puestos consigo. También suele llevar habitualmente una *mano de gloria, un anillo almacenaconjuros, un anillo de protección +2, una varita de rayo de debilidad mental* (intensificado a 4.º nivel), y un *craneoscuro*.

Infame debido a su sabiduría, fría crueldad y su longevidad, Szass Tam es el Zúlkir de la nigromancia en Zhay, el Mago rojo más influyente y, según dicen los observadores, el verdadero dirigente de Zhay. Liche durante los últimos doscientos años y pico, Szass Tam ha obtenido su poder actual por medio de una gran arrogancia, las habilidades y la preparación para respaldar sus exageradas ambiciones, así como los brillantes planes de uno de los más astutos e inteligentes seres de todo Faerûn.

Como otros Magos rojos, Szass Tam prefiere permanecer invisible, trabajando por medio de lacayos y criaturas servidoras (incluyendo enormes ejércitos de muertos vivientes conducidos por generales vampiros) mientras traman y planean. Su propia muerte viviente le otorga paciencia. Está bastante preparado para abandonar a seguidores y tentativas que fallan, e intentarlo de nuevo más tarde de un modo mejor. Cansado de las traiciones y sacrificios continuos, ha decidido que el mejor futuro para Zhay y los Magos rojos es unirlos bajo su mando; controlarlos a través de su magia y del miedo. No está ejerciendo su poder abiertamente todavía, porque desea preservar la fuerza de Zhay tanto como sea posible, y para hacerlo ejerce tanto control como puede antes de que surja ningún conflicto abierto.

Szass Tam posee una verdaderamente increíble colección de objetos mágicos, desde anillos, varitas y otras baratijas, pasando por bastones y golems hasta artefactos. En su fortaleza al noroeste de Tyraturos es casi imposible de atacar. Aquellos que se encuentran con él (o ven imágenes mágicas reales de Szass Tam que éste envía lejos a través de Faerun), descubren que Szass Tam es tranquilo, culto e incluso agradable. Parece un hombre delgado y pálido vestido ricamente. Es calvo y tiene los ojos oscuros, una delgada barba negra y manos que se han arrugado y marchitado hasta convertirse en garras. Puede, por supuesto, cambiar su apariencia mediante la magia. Su forma falsa favorita es la de un sabio alto, anciano pero vigoroso, con brillantes ojos negros y una voz suave y ronrroneante.

Szass Tam es cortés pero directo y se le puede provocar instantáneamente a un estado de rabia fría y controlada mediante una simple insolencia o desafío deliberado. Por otro lado, parece admirar a aquellos que se cruzan en su camino o frustran sus planes de manera astuta, siempre y cuando le traten de manera cortés. Siempre está tejiendo más intrigas simultáneas que las que la mayoría de los Faerûnios tiene en su vida, y con su dominio creciendo incesantemente, parece contentarse con ver la existencia como un gran juego, con planes y tramas como piezas del juego; o si lo prefieres, armas.

MAGO ROJO ÉPICO

El Mago rojo épico es un ejemplo de cómo construir una progresión épica para una clase de prestigio de diez niveles además de las que se describen en la *Guía del* DUNGEON MASTER (las cuales se cubren en el primer capítulo de este libro). El único rasgo de clase que sigue una progresión constante para la clase de prestigio de mago rojo es la aptitud de poder de conjuro (la aptitud de defensa de especialista es casi regular, pero como pasa de largo el 5.º nivel en la progresión estándar, no puede ser ampliada más allá del nivel 10.º). El nivel de lanzador del Mago rojo se incrementa igual que el maestro del saber. Como la aptitud de poder de conjuro es poderosa, la progresión de dotes adicionales del Mago rojo es lenta.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + bonificador de Int.

Conjuros: el nivel de lanzador de los Magos rojos es igual a la suma de sus niveles de clase más cualquier otra clase de la que derive su capacidad de lanzar conjuros. El Mago rojo no aprende conjuros adicionales a menos que seleccione la dote Conocimiento de conjuros (ver Dotes, abajo).

Poder de conjuro: el poder de conjuro del Mago rojo épico se incrementa en +1 cada dos niveles.

Defensa de especialista: la defensa de especialista de los Magos rojos épicos no se incrementa después del 10.º nivel, por que la progresión no es consistente los primeros diez niveles.

Dotes adicionales: el Mago rojo épico gana una dote adicional (seleccionada de la lista de dotes adicionales de los Magos rojos) cada cuatro niveles después del 10.º.

Lista de dotes adicionales de los Magos rojos épicos: Alquimia mejorada, Apresurar conjuro automático, Capacidad de conjuros mejorada, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en combate, Conjurar en silencio automático, Conjurar sin moverse automático, Conjuro de oportunidad, Conjuro espontáneo, Conjuro múltiple, Conjuros penetrantes, Conocimiento ce conjuros, Creación eficiente de objetos, Dominio de conjuros, Emanación permanente, Escribir pergamino épico, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo épico, Ignorar componente material, Intensificar conjuro mejorado, Intensificar conjuro, Mejorar conjuro, Metamagia mejorada, Resistencia a conjuros, Soltura con una escuela de magia, Soltura épica con una habilidad.

Además de las dotes de esta lista, el Mago rojo puede elegir cualquier dote de creación de objetos o metamagia que no aparezca aquí como si estuviese en su lista de dotes adicionales. Asimismo, las siguientes dotes del *Escenario de campaña de* REINOS OLVIDADOS también se encuentran en la lista de dotes adicionales del Mago rojo épico: Artesano mágico, Conjuro característico (*NdT: esta dote apareció traducida en el Escenario de campaña de* REINOS OLVIDADOS *como "Conjuro de signatura", hemos decido traducirla de manera más acertada.*), Conjuro innato, Conjuros penetrantes mayores, Contraconjuro mejorado, Familiar mejorado, Soltura mayor con una escuela de magia, y las nuevas dotes de creación de objetos y metamágicas presentadas aquí.



TABLA A1-1: EL MAGO ROJO ÉPICO

Nivel de Mago rojo	Especial
11.º	
12.º	Poder de conjuro +6
13.º	
14.º	Poder de conjuro +7, dote adicional
15.º	
16.º	Poder de conjuro +8
17.º	
18.º	Poder de conjuro +9, dote adicional
19.º	
20.º	Poder de conjuro

KHELBEN "VARA NEGRA" ARUNSUN

Humano (Elegido de Mystra) Mago 24/Archimago 3: VD 31; humanoide Mediano; DG 24d4+192 más 3d4+24; pg 284; Inic +3, Vel 30'; CA 30 (toque 20, desprevenido 27); Atq +19/+14 cuerpo a cuerpo (1d6+5, bastón negro) o +17/+12 distancia toque (por conjuro); CE alcance arcano, maestría en contraconjuro, maestría en elementos, inmunidades de Elegido, aptitudes sortílegas de Elegido, detectar magia, Constitución mejorada, Sabiduría mejorada, fuego argénteo; AL LN; TS Fort +19, Ref +14, Vol +24; Fue 14, Des 16, Con 26, Int 22, Sab 20, Car 15. Altura 6'.

Habilidades y Dotes: Alquimia +26, Arte (pintura) +11, Averiguar intenciones +9, Avistar +7, Buscar +10, Concentración +32, Conocimiento de conjuros +34, Diplomacia +4, Escudriñar +25, Engañar +4, Intimidar +7, Interpretar (drama) +4, Montar +4, Reunir información +4, Saber (arcano) +30, Saber (Aguas Profundas local) +16, Saber (historia Aguas Profundas) +16, Saber (planos) +16, Saber (religión) +11, Supervivencia +8; Apresurar conjuro, Capacidad de conjuros mejorada (10.º), Conjuro persistente, Conjurar sin moverse, Dominio de conjuros (*vara negra, rayo zigzagueante, proyectil mágico, volar, teleportación sin error*), Duplicar conjuro, Escribir pergamino, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo épico, Intensificar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Evocación), Soltura con una escuela de magia (Transmutación), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Soltura épica con un arma (bastón), Voluntad de hierro.

Alcance arcano: los conjuros de toque de Khelben tienen un alcance de 30'.

Maestría en contraconjuros: cuando Khelben contrarresta con éxito cualquier conjuro sujeto a retorno de conjuros, lo devuelve completamente de vuelta a su lanzador. Un conjuro que no pueda ser retornado simplemente es contrarrestado.

Maestría en elementos: Khelben puede preparar cualquier conjuro arcano que conozca con el denominador de ácido, frío, fuego, electricidad o sonido para ser lanzado como un elemento diferente. Por ejemplo, una *bola de fuego* puede ser preparada para que haga daño por sonido en lugar de daño por fuego.

Inmunidades de Elegido: Khelben es completamente inmune a los ataques que duplican estos efectos: *ceguera, círculo de muerte, desintegrar, consunción de energía, jaula de fuerza, tormenta de hielo, rayo relampagueante, trasmigración, proyectil mágico, danza irresistible de Otto.*

Aptitudes sortílegas de Elegido: 1/día – *colmillo de Alústriel* (hace que la próxima arma que lance el destinatario vuelva como si fuese un arma retornante), *campo antimágia*, *araña cerebral* (permite al lanzador leer los pensamientos de hasta ocho personas e incluso atisbar más información), *guantelete* (enfunda una mano en un guantelete de fuerza que otorga reducción al daño 30/– a esa mano y previene todo tipo de contacto con ella, pero también impide utilizar esa mano para lanzar conjuros), *retorno menor de conjuros* (como *retorno de conjuros* pero afecta solamente 1d4 niveles de conjuros y no puede devolver conjuros parcialmente), *mapa de Muirara* (proporciona un mapa mental que consiste en la ubicación del destinatario, otra localización, y dos señales conocidas por el destinatario), *licuefacción esquelética de la Simbul* (convierte los huesos del objetivo en gelatina, convirtiéndola en una criatura similar a un limo), *sinosteficio de la Simbul* (convierte conjuros preparados en 2 puntos de curación por nivel del conjuro), *esfera maravillosa* (una variante del *globo de invulnerabilidad* que permite al lanzador qué efectos de conjuros pueden entrar en la esfera), *forma de tumulario*.

Detectar magia (Sb): línea de visión.

Constitución mejorada: el rasgo genérico de Elegido de Mystra añade +10 a la Constitución de Khelben.

Sabiduría mejorada: Khelben usó conjuros de *deseo* para aumentar su Inteligencia. Su puntuación de Sabiduría tiene un bonificador inherente +4 incluido en su puntuación.

Fuego argénteo (Sb): ver el Capítulo 2 del *Entorno de campaña de los* REINOS OLVIDADOS para más detalles.

Conjuros de mago al día: 4/6/6/5/5/5/5/2/3/4/1. CD base = 16 + nivel de conjuro, 18 + nivel de conjuro para las escuelas de Evocación y Transmutación. Nivel de lanzador 27.º.

Libro de conjuros: Khelben conoce cientos de conjuros que merecen la pena y unos pocos conjuros extraños que los magos menores encuentran poco interesantes. Conoce la mayoría de los conjuros de mago y hechicero del *Manual del Jugador* y el *Escenario de campaña de los* REINOS OLVIDADOS.

Posesiones: el *bastón negro* (un *bastón de poder* con un conjuro de *vara negra* permanente sobre él que le permite *disipar magia* con un toque como un lanzador de 8.º nivel, canalizar varios efectos enajenadores, o causar que un lanzador de conjuros que sea tocado pierda un conjuro preparado o un espacio de conjuro sin utilizar), *brazales de armadura +10*, *anillo de protección +5*, *anillo de retorno de conjuros*, *perla de poder* (8.º), *perla de poder* (9.º). Al ser un mago muy poderoso, Khelben tiene acceso a increíbles recursos y puede adquirir o fabricar casi cualquier objeto que no sea un artefacto que pueda necesitar, si dispone de tiempo.

Khelben Arunsun (llamado "vara negra" por su bastón mágico y varios conjuros que crean efectos similares al bastón), Elegido de Mystra, severo y partidario de la ley y el orden, es el Señor mágico de Aguas Profundas y el marido de Laeral Manargenta de las Siete hermanas. Pocos saben de la juventud de Khelben en la perdida Myt Drannor, o se da cuenta de su verdadera edad; pero muchos han aprendido a temerle.

Khelben viste con una túnica negra indescriptible y nunca aparece en público sin su bastón negro. Tiene un porte solemne e imponente. Prefiere intimidar o asustar a la gente en lugar de revelar su humor agudo o su afilada y juguetona inteligencia y su rápido ingenio. Más de un observador perspicaz del género humano dice que ven una vieja y subyacente culpa en Vara negra, una que le devora por dentro; pero nadie sabe (o lo dirá)qué puede ser.

En la búsqueda de Khelben de la ley y el orden, ha fundado y apoyado a organizaciones (como la Alianza de los Señores) y luego las ha dejado (los Arpistas) cuando ya no eran adecuadas a sus propósitos. Recientemente ha dejado a los Señores de Aguas Profundas y más tarde rompió con los Arpistas debido a un desacuerdo con sus métodos. Ha formado su propio grupo de antiguos Arpistas que piensan igual que él, conocidos como los Lunastros.

Khelben actúa como el sabio serio, como el tutor severo que manipula agentes y aventureros a los que se encuentra, dándoles información de mala gana en base a "sólo lo que necesitan saber", nunca ofreciendo siquiera un pedazo de información insignificante. En sus propias palabras, "un secreto no es un secreto si se lo dices a alguien".

Su amada Laeral es probablemente la única persona que está al tanto de los planes de Khelben. Ella es su igual tanto intelectualmente como en poder personal, y su profundo amor verdadero ha creado una de las más formidables alianzas mágicas en el Faerun contemporáneo.

ALÚSTRIEL

Humana (Elegida de Mystra) Maga 20/Hechicera 2/Archimaga 2: VD 28; humanoide Mediano; DG 20d4+120 más 2d4+12 más 2d4+12; pg 194; Inic +7, Vel 30'; CA 28 (toque 18, desprevenido 25); Atq +12/+7 cuerpo a cuerpo (1d8/19-20, brazo-espada larga del colgante espadachín) o +15/+10 distancia toque (por conjuro); CE aptitudes sortílegas de Elegido, maestría en modelado, poder de conjuros +2, inmunidades de Elegido, detectar magia, Constitución mejorada, inmune a los metales no mágicos (*anillo de protección menor contra el hierro*), fuego argénteo; AL CB; TS Fort +13, Ref +10, Vol +21; Fue 11, Des 16, Con 23, Int 20, Sab 17, Car 17. Altura 5'11".

Habilidades y Dotes: Arte (tallar gemas) +10, Averiguar intenciones +8, Buscar +21, Concentración +33, Conocimiento de conjuros +32, Diplomacia +13, Esconderse +13, Escudriñar +20, Engañar +11, Intimidar +8, Interpretar (baile) +8, Intuir la dirección +5, Oficio (herbalista) +9, Reunir información +11, Saber (arcano) +28, Saber (religión) +10, Sanar +5, Tasar +8; Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Conjurar en silencio automático, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Escribir pergamino, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Soltura con una escuela de magia (Transmutación), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Contraconjuro mejorado.

Maestría en modelado: Alústriel puede alterar el área y los efectos de los conjuros que utilicen las siguientes categorías: explosión, cono, cilindro, emanación o expansión. La alteración consiste en crear espacios dentro del área del conjuro o efecto que no está sujeto al conjuro. El tamaño mínimo para esos espacios es un cubo de 5'. Por ejemplo, ella podría lanzar una *bola de fuego* y dejar un agujero donde están sus aliados, evitándoles cualquier daño por fuego. Más toda-

vía, cualquier conjuro moldeable (Mo) tiene unas dimensiones mínimas de 5' en lugar de 10'.

Inmunidades de Elegido: Alústriel es completamente inmune a los ataques que duplican estos efectos: *de la carne a la piedra, detener el tiempo, desintegrar, debilidad mental, jaula de fuerza, laberinto, polimorfar a otro, toque gélido, rayo relampagueante, telaraña.*

Aptitudes sortílegas de Elegido: 1/día – *cambiar de forma, campo antimágia, clarividencia/clariaudiencia, creación menor, comprensión idiomática, detectar pensamientos, polimorfar cualquier objeto, retener monstruo, teleportar sin error.*

Detectar magia (Sb): línea de visión.

Constitución mejorada: el rasgo genérico de Elegido de Mystra añade +10 a la Constitución de Alústriel.

Sintonía con nombre y canto (Sb): cuando quiera que el nombre de Alústriel o la Runa de los Elegidos es nombrado, ella lo escucha junto con las siguientes nueve palabras que esa persona diga.

Fuego argénteo (Sb): ver el Capítulo 2 del *Entorno de campaña de los* REINOS OLVIDADOS para más detalles.

Conjuros de mago al día: 4/6/6/5/5/54/3/4/4/4; CD base = 18 + nivel de conjuro, 20 + nivel de conjuro para Encantamiento y Transmutación. Nivel de lanzador 22.º.

Conjuros de hechicero al día: 6/5. CD base = 15 + nivel de conjuro, 17 + nivel de conjuro para Encantamiento y Transmutación.

Conjuros de hechicero conocidos: 0— *detectar magia, detectar veneno, luz, leer magia, mano del mago;* 1.º— *comprensión idiomática, caída de pluma.* Nivel de lanzador 2.º.

Posesiones: colgante espadachín de Alústriel (transforma el brazo del portador en una espada larga inseparable durante 40 minutos una vez al día; concede al portador Soltura con arma marcial como dote adicional; disipable), *brazales de armadura +10, botas élficas, capa élfica, amuleto contra detección y localización, anillo de protección menor contra el hierro, anillo de protección +5, varita de luz, varita de luz del día,* 3 *pociones de curar heridas graves* (nivel de lanzador 10.º), *cetro de esplendor, bola de cristal con visión verdadera y telepatía, gema de visión, perla de poder* (5.º), *presea contra venenos.* Como gobernante de un país pequeño, Alústriel tiene otros muchos objetos no listados aquí a su disposición.

Durante mucho tiempo Gran dama de Argluna y ahora nueva regente de la Marca Argéntea, Alústriel es una poderosa maga y una de las Siete hermanas. Las gentes del norte la veneran por su amabilidad, por su tierna consideración y por la ayuda humanitaria que presta a su gente. Su talante sereno es legendario y cuida y aprecia los lugares y las gentes a las que gobierna, recurriendo a las batallas mágicas sólo como último recurso. Alústriel pasó su rebelde juventud aventurándose y aprendiendo muy pronto en la vida que la alegría es algo que debe ser compartido, no obtenido para uno mismo. Persigue incansablemente sus sueños de paz, con las razas viviendo juntas en armonía y un lugar donde las artes sean apreciadas y alimentadas: Argluna.

Es casi imposible confundir o enfadar a Alústriel (aunque sufre y llora con las desgracias de su gente), o sobrecargar su concentración en muchos asuntos a la vez. Esto, unido con su talento natural para recordar perfectamente rostros, nombres, voces y comportamientos, hace de ella la gobernante perfecta. Su sabiduría y experiencia la capacitan para predecir mejor que nadie en todo Faerun los eventos futuros.

Las gentes de Argluna la quieren como su "Dama Esperanza" y "Dama Radiante". Alústriel tiene la facultad de hacer amigos con la mayoría de la gente que encuentra, ayudándoles (a veces de pequeñas maneras) con sus necesidades y asuntos. Sólo la injusticia y la tolerancia la enfurecen, pero rara vez muestra su furia como algo más que un habla frío y cortante. Es una constructora y administradora cuyo éxito se fundamenta en su comprensión de los demás.

MANSHÚN

Humano Mago 23/Archimago 2: VD 25; humanoide Mediano; DG 23d4+92 más 2d4+8; pg 166; Inic +3, Vel 30'; CA 24 (toque 15, desprevenido 21); Atq +15/+10 cuerpo a cuerpo (1d6+2, bastón de poder), +16/+11 (toque, conjuro); AE fuego arcano, aptitudes sortílegas, Inteligencia mejorada, conjuros permanentes; AL LM; TS Fort +14, Ref +14, Vol +21; Fue 10, Des 16, Con 18, Int 23, Sab 16, Car 19. Altura 5'9".

Habilidades y Dotes: Alquimia +17, Arte (tallar gemas) +12, Avistar +9, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +9, Disfraz +7, Escuchar +7, Escudriñar +20, Intimidar +7, Montar (dragón) +9, Montar (caballo) +7, Oficio (herbalista) +8, Saber (arcano) +26, Saber (arquitectura e ingeniería) +10, Saber (Alcázar Zhentil local) +11, Saber (historia Mar de la Luna) +16, Saber (geografía Mar de la Luna) +10, Supervivencia +7, Trato con animales +7; Apresurar conjuro, Capacidad de conjuros mejorada (10.º), Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Crear portal, Escribir pergamino, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar

varita, Forjar anillo, Gran Constitución, Lanzador de conjuros prodigioso, Maximizar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Conjuración), Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros)

Fuego arcano (Sb): Manshún puede lanzar cualquier conjuro como un proyectil de energía (alcance 480', daño 2d6+1d6 puntos por nivel del conjuro).

Aptitud sortílega: 4/día – *teleportar.*

Inteligencia mejorada: Manshún ha leído un *tomo de claridad de pensamiento* +3. Su puntuación de Inteligencia tiene un bonificador inherente de +3 incluido en su valor.

Conjuros permanentes: por medio del uso de *permanencia*, Manshún tiene continuamente y de manera permanente las siguientes aptitudes mágicas: *comprensión idiomática, visión en la oscuridad, protección contra las flechas, ver lo invisible.*

Conjuros de mago al día: 4/6/6/6/ 9/4/ 5/5/3/3/1; CD base = 17 + nivel de conjuro, 19 + nivel de conjuro para las escuelas de Conjuración y Encantamiento. Nivel de lanzador 25.º.

Libro de conjuros: Manshún conoce más de un centenar de conjuros, incluyendo la mayoría de los conjuros de mago y hechicero que aparecen en la *Guía del Jugador.*

Posesiones: bastón de poder, broche de escudo, gorguera de batalla de Manshún (le otorga un 75% de inmunidad frente a los impactos críticos y ataques furtivos, armadura natural +4, *protección menor contra el hierro* 1/día, *caída de pluma* 2/día, *repulsión* 1/día, *rayo relampagueante* 1/día, todos apresurados y lanzados a nivel 17.º), *anillo almacenaconjuros, anillo de hechicería* IV, *túnica negra del archimago.*

Durante años un señor del alcázar Zhentil y líder de los Zhentárim, Manshún cumple el arquetipo del maestro lanzador de conjuros siniestro, decadente y de lengua maliciosa. Reprimió despiadadamente las revueltas entre las filas de la Red negra, matando de manera brutal a sus rivales, y eliminando de las filas a los jóvenes y ambiciosos enviando a esos magos advenedizos a misiones imposibles para matar a Elmínster o secuestrar al portador del fuego mágico Shándril Shessair. Odiado y traicionado por su aliado Fzoul, Manshún manipuló tranquilamente a los clérigos como hizo con todos los demás; permaneciendo arrogante, intocable en su poder y divirtiéndose ligeramente con todo.

Todo ello llegó por fuerza a un final en 1370 DR, cuando Fzoul y el Señor Ógozh se prepararon para matar a Manshún; y se encontraron cara a cara no con el único clon que esperaban, si no con una docena de clones en estasis que Manshún había creado. Nadie sabe qué activó todos los clones o por qué, pero el caos causó que Faerun se llenase de despiadados archimagos malvados, cada uno de ellos convencido de que, de hecho, él era el "verdadero" Manshún y obligados inexplicablemente a exterminar a sus clones rivales.

La mayoría de los clones perecieron en batalla, y los alijos de objetos mágicos escondidos antiguamente por Manshún ahora están desperdigados en otras manos. Sólo quedan tres Manshún. Uno reclama su lugar entre los Zhentárim, cediendo el liderazgo de la organización a Fzoul Khembryl, pero llegando a un entendimiento con el Elegido de Perdición para que le permita utilizar los recursos y los hombres de los Zhentárim. Otro se rumorea que ha asumido una posición de poder entre los ladrones de la Puerta del Oeste, haciéndose llamar Orbakh. Un tercero se ha refugiado con Hálaster en Bajomontaña. Los que han sobrevivido han logrado dominar la compulsión de matarse entre ellos por medios mágicos y otros mecanismos.

A todos los efectos y propósitos, el Manshún que se encuentra con los Zhentárim parece ser "el" Manshún. Un tirano maestro y diplomático, está acostumbrado a gobernar y manipular entre bastidores, y probablemente emplee a aventureros para que realicen sus deseos cuando no puede engañar a las autoridades locales para que lo hagan. Relevado de su responsabilidad de tener que dirigir la Red negra, es libre de fraguar designios de gran alcance para el desarrollo de los Zhentárim, y parece haber aprendido una lección sobre la paciencia y la precaución de las dificultades de los dos últimos años. Ha redoblado sus investigaciones arcanas, buscando manera de transferir su consciéncia de un clon a otro a voluntad.

IYRACLEA

Humana Clériga 15/Discípula divina 5/Hierofante 5 de Auril: VD 25; ajeno Mediano (mal); DG 15d8+15 más 5d8+5 más 5d8+5; pg 140; Inic +0, Vel 30'; CA 33 (toque 10, desprevenido 33); Atq +20/+15/+10 cuerpo a cuerpo (1d8+4 más 3d6 frío/×3 más 9d6 frío, *hacha de batalla explosiva gélida* +3) o +26 distancia (1d8+10 más 1d6 frío, *ballesta ligera explosiva gélida* +5); AE reprender muertos vivientes 6/día; CE emisario divino, resistencia a la electricidad 5, resistencia al fuego 10, aptitudes especiales de hierofante, inmune al frío, imbuir con aptitud para los conjuros, defensa sagrada +2, trascendencia; AL NM; TS Fort +19, Ref +10, Vol +26; Fue 12, Des 10, Con 12, Int 14, Sab 28, Car 16. Altura 5'7".

Habilidades y Dotes: Concentración +29, Conocimiento de conjuros +30, Diplomacia +31, Saber (religión) +30, Supervivencia +24; Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Fabricar armas y armaduras mágicas, Gran Sabiduría, Lanzamiento épico de conjuros, Maximizar conjuro, Potenciar conjuros, Prolongar conjuro, Soltura con arma exótica (hacha de batalla), Superviviente.

Emisario divino: se comunica telepáticamente con ajenos que sirvan a Auril o que sean neutral malvado, 60' alcance.

Aptitudes especiales de hierofante: infiel, alcance divino, poder de conjuro +2, aptitudes sortílegas (*cono de frío* 2/día, *tormenta de hielo* 4/día.

Inmune al frío: Iyraclea ha utilizado el conjuro de *milagro* para hacerse completamente inmune al frío.

Imbuir con aptitud sortílega: aptitud sortílega utilizable a voluntad.

Defensa sagrada: bonificador +2 a los tiros de salvación contra conjuros divinos y contra las aptitudes sobrenaturales y sortílegas de los ajenos.

Trascendencia: *protección contra el bien* como acción gratuita, utilizable a voluntad; bonificador +2 a las habilidades basadas en el Carisma y a las pruebas de habilidad cuando trata con siervos de Auril.

Conjuros de clérigo al día: 6/9/8/8/8/8/5/6/5/6; CD base = 19 + nivel de conjuro. Deidad: Auril. Dominios: Aire (expulsar tierra/reprender aire 6/día), Tormenta (resistencia a la electricidad 5), Agua (expulsar fuego/reprender agua 6/día). Nivel de lanzador 25.º.

Conjuros épicos de clérigo al día: 2; salvación CD = 29.

Posesiones: bastón de escarcha (45 cargas, no puede utilizar la función *muro de hielo*), *hacha de batalla explosiva gélida +3, armadura completa de resistencia al fuego +5, escudo grande de acero fortificante moderado +5, arco corto compuesto reforzado explosivo gélido +5* (bonificador Fue +2), 50 *flechas +5, anillo de evasión, anillo de libertad de movimiento, cetro de extinción de llamas, presea de Sabiduría +6, amuleto de armadura natural +3, capa de resistencia +2, cetro de absorción, ceño refulgente menor.*

La sedicente Reina del Hielo, Iyraclea vive en o bajo el castillo esculpido en hielo en algún lugar de las extensiones meridionales del Gran glacial. Es una poderosa clériga de Auril y personifica la furia de la Doncella de hielo en sus incansables asaltos contra la gente de Sossal. Ella es servida por gelugones, llamados las Garras de hielo de Iyraclea.

Se dice que Iyraclea ocasionalmente utiliza conjuros para raptar a jóvenes y vigorosos magos de Sossal o incluso de las tierras sureñas de Vaasa y Damara. Algunos especulan diciendo que necesita su esencia vital para prolongar la suya propia, por eso parece tan longeva. Quizá esté creando una fuerza de magos leales a ella o forzados a su servicio, o de alguna manera canalizando su poder de conjuros para extender el alcance del Gran glaciar otra vez dentro de las Tierras frías.

Iyraclea es conocida por sus temibles conjuros épicos, con nombres tales como *cuchillas de hielo, puño de hielo y garras de frío.*

Cuchillas hielo

Evocación [frío]
CD de Conocimiento de conjuros: 40
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300´
Efecto: rayo de frío, 300' longitud y 10' anchura
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 360.000 po, 8 días, 14.400 PX. Simientes: *destruir* (CD 29), *energía* (CD 19). Factores: tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD), cambiar objetivo a un área (+2 CD). Factores mitigantes: gastar 2.000 PX (–20 CD), 10d6 retroceso (–10 CD).

Este conjuro crea una bola de energía deslizante que ocasiona 10d6 puntos de daño más 20d6 puntos de daño por frío a las criaturas que golpea. Si el objetivo muere o es destruido por el rayo, los restos son destruidos definitivamente como si hubiese sido desintegrado.



El lanzador recibe 10d6 puntos de daño por el lanzamiento.

Coste PX: 2.000 PX.

Puño de hielo

Evocación [frío]
CD de Conocimiento de conjuros: 40
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 20 horas
Tiro de salvación: Reflejos parcial (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí
Desarrollo: 360.000 po, 8 días, 14.400 PX. Simientes: *energía* (CD 19). Factores: incrementar daño a 10d6+20 (+16 CD), tiempo de lanzamiento 1 acción (+20 CD), cambiar área a objetivo tocado (+4 CD). Factores mitigantes: gastar 1.300 PX (–13 CD), 6d6 retroceso (–6 CD).

Este conjuro encierra al objetivo, al cual debes impactar con un ataque cuerpo a cuerpo de toque, en un bloque de hielo que irradia energía fría. La criatura aprisionada recibe 10d6+20 puntos de daño por asalto que permanece atrapada dentro del bloque. Cada lado del bloque tiene 5' de grosor (180 puntos de golpe). Cualquier criatura que pase a través del hielo para liberar al prisionero también recibe la misma cantidad de daño. Si el objetivo realiza con éxito un tiro de salvación, esquiva el hielo que se está formando, pero aún recibe 10d6+20 puntos de daño gélido por tu toque glacial.

Coste PX: 1.300 PX.

Garras de frío

Evocación [frío]
CD de Conocimiento de conjuros: 39
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 20 millas
Área: radio de 20 millas, centrado en ti
Duración: 20 horas
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no
Desarrollo: 351.000 po, 8 días, 14.040 PX. Simientes: *energía* (CD 25). Factores: incrementar rango a 20 millas (+36 CD). Factores mitigantes: incrementar tiempo de lanzamiento en 9 minutos (–18 CD), 4d6 retroceso (-4 CD).

Este conjuro crea una ventisca dentro del área del conjuro. El cambio en el clima tarda 10 minutos en completarse una vez se haya completado el lanzamiento del conjuro, dura 20 horas, y tarda otro día completo en volver a la normalidad. La ventisca combina fuertes vientos, nieve densa (1d3') y un frío glacial; ver la *Guía del* DUNGEON MASTER para sus efectos específicos.

El lanzador recibe 4d6 puntos de daño por el lanzamiento.



AL

SHURUPPAK

Humano Guerrero 20/Pícaro 3/Mago 7: VD 30; humanoide Mediano; DG 20d10+80 más 3d6+12 más 7d4+28; pg 289; Inic +11, Vel 30'; CA 36 (toque 21, desprevenido 36); Atq +38/+33/+28/+23 cuerpo a cuerpo (2d6+18 /17-20 más 2d6 sacrílego/decapitar (o ×2), *espadón vorpalino sacrílego afilado* +4) o +33/+28/+23/+18/distancia (1d8+7/×3, *arco largo compuesto reforzado* +2 [bonificador Fue +4] con *flechas* +1); AE ataque furtivo +2d6; CE RD 50/+3, evasión, resistencia a electricidad y fuego 10, trampas, esquiva asombrosa (bonificador Des a la CA), RC 32; AL NM; TS Fort +26, Ref +23, Vol +25; Fue 26, Des 21, Con 18, Int 16, Sab 17, Car 16. Altura 6' 1".

Habilidades y Dotes: Avistar +9, Concentración +18,Diplomacia +5, Escuchar +9, Engañar +15, Intimidar +32, Montar (caballo) +30, Nadar +31, Saber (nobleza y realeza) +10, Saber (local) +10, Saber (religión) +10, Saltar +31, Trato con animales +26, Trepar +31; Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (espadón), Escribir pergamino, Especialización con un arma (espadón), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Intensificar conjuro, Matón, Movilidad, Pericia, Promedio de vida ampliado, Puño aturdidor, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Resistencia a energía (fuego, electricidad), Romper arma, Soltura con un arma (espadón), Voluntad épica, Voluntad y hierro,

Conjuros de mago al día: 4/5/4/3/1. CD base = 13 + nivel de conjuro.

Libro de conjuros: Shuruppak tiene acceso a todos los conjuros de mago de nivel 4.º o menor detallados en el *Manual del Jugador* y el *Entorno de campaña de* Reinos Olvidados.

Posesiones: brazales de armadura +10, espadón vorpalino sacrílego afilado +4, anillo de protección +6, máscara del cráneo rojo (como *cetro de invulnerabilidad*), *cinturón de fuerza de gigante +6, arco largo compuesto reforzado +2* (bonificador Fue +4), *50 flechas +1, botas de velocidad, anillo de imagen múltiple* (ver abajo), *túnica de resistir encantamiento* (ver abajo), *varita de rayo relampagueante* (nivel de lanzador 10.º), *polvo de aparición.*

El actual Elegido de Gílgueam, Shuruppak, es todavía una fuerza que debe ser tenida en cuenta en Unzher, incluso desde el fallecimiento de su deidad mecenas. Mientras Gílgueam todavía vivía, Shuruppak fue un asesino, el que hacía cumplir y respetar la ley y voluntad de Gílgueam. Conocido como "el Segador", vagó por las ciudades de Unzher, matando a cualquiera que identificara como enemigo de Gílgueam. Incluso en aquellos días era un psicópata propenso a estados de extrema violencia; desde la muerte de Gílgueam, ha perdido cualquier vestigio de cordura que pudiese todavía tener.



Shuruppak lleva todavía el atuendo de su antiguo oficio; túnica negra y una capucha adornada con su máscara mágica en forma de cráneo rojo que cubre la mitad superior de su rostro. Parece disfrutar con el terror que su apariencia causa entre las gentes de Unzher, a los cuales aterrorizó durante tanto tiempo. Pese al hecho de que es considerado un fuera de la ley por las fuerzas ocupantes de Mulhorand, viaja libremente a través del Unzher libre y ocupado, sin que nadie se atreva a poner una mano sobre él. Está siendo cortejado activamente tanto por la iglesia de Tiamat como por los Magos rojos de Zhay, y a ambos les gustaría ver a Unzher recuperar su independencia de Mulhorand. Parece reacio a realizar nada con la diosa que mató a su patrón y no ha recibido a los zhayinos más cálidamente. Sigue siendo un factor imprevisible en los complejos juegos políticos que moldearán el futuro de Unzher.

Anillo de imagen múltiple: este anillo permite al portador utilizar el conjuro *imagen múltiple* con una orden tres veces al día, como si fuese lanzado a nivel 6.º (1d4+2 imágenes).

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos:* Forjar anillo, *imagen múltiple; Precio de mercado:* 12.960 po; *Peso:* —.

Túnica de resistir encantamiento: la túnica negra de Shuruppak le otorga un bonificador de suerte +5 a sus tiros de salvación contra efectos y conjuros de encantamiento.

Nivel de lanzador: 9.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *mente en blanco; Precio de mercado:* 6.250 po; *Peso:* 1 lb.

Apéndice 2: PNJs épicos de Greyhawk

EL SEÑOR DE LOS GATOS

Señor de los gatos, forma humana: Pcr 37; VD 39; ajeno Mediano (licántropo, gato); DG 37d6+148; pg 277; Inic +14, Vel 60'; CA 58 (toque 58, desprevenido 49); Atq +40/+35/+30 cuerpo a cuerpo (1d6+15/15-20, *estoque* +8); AE ataque furtivo +20d6, aptitudes sortílegas, escupir, *convocar felinos*, maldición de licantropía; CE visión ciega, RD 15/plata, visión en la oscuridad 60', rodar a la defensiva, evasión, oportunista, olfato, mente escurridiza, esquiva asombrosa (+9 contra trampas), control perfecto de forma, RC 46; AL N; TS Fort +27, Ref +36, Vol +26; Fue 20, Des 29, Con 18, Int 19, Sab 17, Car 25. *Habilidades y Dotes:* Averiguar intenciones +43, Avistar +43, Buscar +31, Concentración

VARIANTE: EL SEÑOR DE LOS GATOS COMO DEIDAD

Puedes preferir considerar al Señor de los gatos como un personaje semidivino. Si utilizas las reglas que aparecen en *Dioses y Semidioses*, considera al Señor de los gatos como una deidad de rango 0. Entre otras cosas, esto significa que el Señor de los gatos tiene el máximo de puntos de golpe por DG. *Dioses y Semidioses* contiene reglas completas para seres divinos.

+34, Diplomacia +11, Equilibrio +51, Engañar +47, Escapismo +49, Esconderse +49, Escuchar +43, Intimidar +9, Moverse sigilosamente +49, Piruetas +51, Saltar +47, Trepar +41, Utilizar objeto mágico +20; Ataque furtivo de oportunidad, Ataque furtivo mejorado, Constitución habilidosa, Crítico mejorado (estoque), Daño persistente, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Iniciativa superior, Ocultarse, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Sutileza con un arma (estoque), Velocidad cegadora (×3), Voluntad habilidosa, Voluntad de hierro.

Señor de los gatos, forma híbrida o de gato: Pcr 37; VD 39; ajeno Mediano (licántropo, gato); DG 37d6+222; pg 351; Inic +16, Vel 60'; CA 60 (toque 60, desprevenido 48); Atq +40/+41/+36 cuerpo a cuerpo (1d6+21/15-20, *estoque* +8) o +38 cuerpo a cuerpo (1d8+17, mordisco) o +36 cuerpo a cuerpo (2d8+16, 2 garras); AE ataque furtivo +20d6, aptitudes sortílegas, escupir, *convocar felinos*, maldición de licantropía; CE visión ciega, RD 15/plata, visión en la oscuridad 60', rodar a la defensiva, evasión, oportunista, olfato, mente escurridiza, esquiva asombrosa (+9 contra trampas), control perfecto de forma, RC 46; AL N; TS Fort +29, Ref +38, Vol +26; Fue 32, Des 33, Con 22, Int 19, Sab 17, Car 25.

Habilidades y Dotes: Averiguar intenciones +43, Avistar +47, Buscar +35, Concentración +34, Diplomacia +11, Equilibrio +53, Engañar +47, Escapismo +51, Esconderse +51, Escuchar +43, Intimidar +9, Moverse sigilosamente +49, Piruetas +53, Saltar +47, Trepar +47, Utilizar objeto mágico +20; Ataque furtivo de oportunidad, Ataque furtivo mejorado, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Constitución habilidosa, Crítico mejorado (estoque), Daño persistente, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Iniciativa superior, Lucha a ciegas, Ocultarse, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Sutileza con un arma (estoque), Velocidad cegadora (×3), Voluntad habilidosa, Voluntad de hierro.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *-curar heridas graves, desplazamiento, detectar el bien, detectar el mal, excursión etérea, invisibilidad mejorada, lenguas, pauta hipnótica, proyección astral, puerta dimensional, teleportación sin error.* Nivel de lanzador: 20.º; CD salvación = 17 + nivel de conjuro.

Forma alterna (Sb): el Señor de los gatos puede cambiar de forma, como si utilizase el conjuro *polimorfarse* (aunque su equipo no cambia), en un gato negro de tamaño Mediano. También puede asumir una forma bípeda híbrida con manos prensiles y rasgos felinos. Cambiar a o de forma animal o híbrida es una acción estándar. Al cambiar a cualquier forma, el Señor de los gatos recupera puntos de golpe como si hubiese descansado un día. Cuando está en forma animal o híbrida, el Señor de los gatos obtiene las dotes de Lucha a ciegas, Ataque múltiple y Ataque poderoso. Asimismo, su puntuación de característica cambia: Fue +12, Des +4, Con +4. Mira el bloque de estadísticas separado para las características del Señor de los gatos en forma animal o híbrida.

Escupir (Ex): mientras se encuentra en forma animal o híbrida, el Señor de los gatos puede escupir a cualquier enemigo a menos de 30' como una acción estándar. Es un ataque de toque a distancia. Si golpea al oponente, este es cegado como con el conjuro *ceguera*. El Señor de los gatos tiene la opción de disipar la ceguera si lo desea.

Convocar felinos **(St):** mientras se encuentra en forma de gato o híbrida, el Señor de los gatos puede convocar 10d6 gatos domésticos, 3d6 leones o tigres, o 2d6 tigres terribles como una acción de asalto completo, una vez al día. Los animales convocados llegan al comienzo del siguiente asalto del Señor de los gatos y le son completamente leales, como si estuviesen bajo los efectos del conjuro *amistad con animales* lanzado a 20.º nivel.

Olfato (Ex): la criatura puede detectar a enemigos acercándose, oler a enemigos escondidos y rastrear cualquier olor.

Control perfecto de forma (ex): el Señor de los gatos nunca necesita realizar una prueba para controlar su forma, teniendo automáticamente control sobre sus aptitudes de cambia formas.

Posesiones: Bigotes (*estoque +8*), *piedra ioun rosa y verde, guantes de Destreza +6, capa de resistencia +4, botas aladas, anillo de libertad de movimiento, Anillo del Señor de los gatos.*

Anillo del Señor de los gatos (artefacto mayor): este preciado objeto otorga al Señor de los gatos un total de nueve *resurrecciones verdaderas*, cada una de las cuales tiene lugar al asalto siguiente de su muerte.

El Señor de los gatos, o el "Maestro Gato", es el presunto gobernante de los felinos en todas partes, pequeños y grandes (de hecho, algunos sugieren que es una deidad felina, aunque otros proclaman que el Señor de los gatos es una maligna criatura del mal). Aquellos que comprenden de verdad a los felinos, saben que el Señor de los gatos no es bueno ni malo, sólo se ocupa de los asuntos concernientes a los felinos. Para este fin, vaga por varios planos, incluyendo el plano Material.

El Señor de los gatos aparece alternativamente como un gato negro, una pantera negra, un pálido varón humano con pelo negro o un varón humano de piel oscura, o como un híbrido humano-felino compartiendo rasgos de ambas formas. En forma humana siempre lleva atuendo negro con sencillos adornos de oro. Muchos admiran el estilo único del Señor de los gatos, otros envidian su habilidad, mientras que aquellos que se encuentran con él en persona son a menudo subyugados por su magnetismo animal.

ECLAVDRA

Drow Clériga 23: VD 23; humanoide Mediano (elfa); DG 23d8+46; pg 150; Inic +4, Vel 30'; CA 32, *parpadeo*, (toque 17, desprevenido 28); Atq +25/+20/+15 cuerpo a cuerpo (1d8+8 más 2d6 contra el bien, *maza de armas sacrílega* +5); AE reprender muertos vivientes 5/día; CE emisario divino, rasgos de Drow, RC 34; AL CM; TS Fort +18, Ref +14, Vol +24; Fue 13, Des 18, Con 14, Int 17, Sab 26, Car 12.

Habilidades y Dotes: Avistar +13, Buscar +4, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +29, Escuchar +13, Saber (planos) +29, Saber (religión) +29; Apresurar conjuro, Capacidad de conjuros mejorada (10.º), Capacidad de conjuros mejorada (11.º), Conjurar en combate, Escribir pergamino, Elaborar poción, Forjar anillo, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro.

Conjuros de clérigo al día: 6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1/1; CD base = 18 + nivel de conjuro. Deidad: Lolth. Dominios: Mal (lanza conjuros malvados a 24.º nivel), Destrucción (castigar; bonificador +4 a un ataque, +23 daño, 1/día).

Rasgos de drow: inmune a los conjuros y efectos de sueño mágico, bonificador racial +2 a los tiros de salvación de Voluntad con-

tra efectos o conjuros de Encantamiento; visión en la oscuridad 120'; tiene derecho a una prueba de Buscar cuando se encuentra a menos de 5' de una puerta secreta u oculta como si la estuviese buscando activamente; resistencia a conjuros 11 + nivel de clase; bonificador racial +2 a los tiros de salvación de Voluntad contra conjuros o aptitudes sortílegas; aptitudes sortílegas (1/día – *luces danzantes, oscuridad, fuego feérico* como si fuesen lanzados por un hechicero del mismo nivel que el personaje drow); ceguera a la luz (cegado durante un asalto por exposición súbita a una luz brillante, penalizador -1 circunstancial a todos los tiros de ataque, salvación y pruebas de habilidad mientras opera con luz brillante); bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (ya incluido en las estadísticas proporcionadas antes).

Emisario divino: se comunica telepáticamente con ajenos que sirvan a Lolth o que sean caóticos malignos, 60' alcance.

Posesiones: camisote de mallas élfico (drow) *+5, escudo grande de metal +3, maza de armas sacrílega +7, varita de curar heridas críticas, varita de retener persona, varita de oscuridad abrasadora* (como *luz abrasadora* pero de poder sacrílego, 10.º nivel), *presea de Sabiduría +6, cetro de absorción, capa de resistencia +3, anillo de parpadeo, anillo de protección +3, Amuleto del Laberinto de los Demonios.*

Amuleto del Laberinto de los Demonios (artefacto mayor): esta muestra de la buena voluntad de Lolth permite a su portador lanzar el conjuro *corona de sabandijas* dos veces al día como un lanzador de 30.º nivel. Las sabandijas están compuestas de todo tipo y variedades de arañas. El amuleto tiene la apariencia de una araña del ébano más oscuro con pequeños ojos ardientes que proporcionan una iluminación rojiza hasta 30', si el portador lo desea.



AL

De indeterminada edad, la hermosa sacerdotisa de pelo marfileño, Eclavdra, es totalmente fría y desalmada. Es el instrumento perfecto de la voluntad de Lolth, y Lolth la utiliza como emisaria ante los enclaves de toda Flaenia. Su expresión habitual es una cara de desprecio, aunque cuando se mueve en el terreno de los semidivinos, como cuando trata con Iuz y otros poderes a petición de Lolth, domina su aptitud para mostrar respeto donde sea debido. De hecho, ella alimenta un odio muy antiguo por Iuz, pero finge otra cosa cuando se encuentran.

Eclavdra nunca está sin unos cuantos pergaminos inscritos con *palabra de regreso* unido a su hogar en la Infraoscuridad, bajo las montañas Nieblacristal. Asimismo, generalmente utiliza su espacio de conjuro de nivel 11.º para preparar un conjuro de *destrucción* intensificado, lo que significa que los enemigos deben realizar un tiro de salvación de Fortaleza contra CD 29 para sobrevivir.

EL SEÑOR ROBILAR

Humano Guerrero 24: VD 24; humanoide Mediano; 24d10+96; pg 228; Inic +11, Vel 20'; CA 38 (toque 16, desprevenido 37); Atq +36/+31/+26/+21 cuerpo a cuerpo (1d10+15/15-20 (+1d6 con impacto crítico) más 1d6 frío (+1d10 frío con impacto crítico), *espada bastarda explosiva gélida afilada +5*) o +31/+26/+21/+16/distancia (1d8+9/19-20/×3, *arco largo compuesto reforzado* +2 [bonificador Fue +4] con *flechas* +3); AL LM; TS Fort +23, Ref +14, Vol +16; Fue 27 (con *cinturón*), Des 16, Con 18, Int 11, Sab 16, Car 16. Altura 6' 1".

Habilidades y Dotes: Averiguar intención +12, Diplomacia +12, Montar (caballo) +19; Arma exótica (espada bastarda), Ataque poderoso, Carga terrible, Crítico mejorado (espada bastarda), Crítico mejorado (arco largo compuesto), Crítico arrollador (espada bastarda), Crítico devastador, Combate desde una montura, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparar desde una montura, Disparo lejano, Especialización con un arma (espada bastarda), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Penetrar reducción al daño, Reflejos de combate, Soltura con un arma (espada bastarda), Soltura con un arma (arco largo compuesto)

Posesiones: Hoja del Hielo negro (*espada bastarda explosiva gélida afilada +5*), *caballo de guerra de metal* (ver abajo), *arco largo compuesto reforzado* +2 [bonificador +4 Fue], 50 *flechas* +3, *cinturón de fuerza de gigante +6, alfombra voladora, anillo de retorno de conjuros, cuerno detonante, capa de resistencia +4, amuleto de armadura natural +2, capa de resistencia +5, anillo de protección +5.*

Hoja del Hielo negro: esta *espada bastarda explosiva gélida afilada* se dice que fue forjada por Iuz, y le fue regalada a Robilar por Mordenkainen poco antes de la última, desastrosa y legendaria incursión de Robilar al Castillo Greyhawk. Tenser, que estaba presente en ese momento, dice que la espada ha sido encantada con magia disipadora especial que ayudo a Robilar a liberar al Antiguo de su prisión mágica bajo el gran edificio. La Hoja del Hielo negro parece hecha de hielo y ocasiona 1d6 puntos de daño por frío adicional con cada impacto, más 1d10 puntos de daño por frío adicionales con un impacto critico (lo cual, debido a su afilado filo, es bastante probable que ocurra). El portador está protegido contra el calor y el fuego, porque la espada absorbe los 10 primeros puntos de daño cada asalto que de otro modo recibiría el portador. La Hoja de Hielo negro tiene también un 50% de extinguir cualquier fuego donde se introduzca la espada. Este poder se extiende hasta un ra-

dio de 10' e incluye efectos persistentes como *muro de fuego* pero excluye efectos instantáneos como *bola de fuego*.

Nivel de lanzador: 14.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *tormenta de hielo, disipar magia, protección contra los elementos*; *Precio de mercado:* 128.335 po; *Coste de creación:* 64.335 po + 2.474 PX.

Caballo de guerra metálico: forjado por Rary el Traidor, esta construcción asemeja un caballo de guerra pesado mecánico, con una brillante piel plateada y unos ardientes ojos amarillos. Sigue las órdenes de su creador o a quien quiera que su creador designe como nuevo dueño (actualmente Robilar).

Nivel de lanzador: 16.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *nube aniquiladora, geas/búsqueda, deseo limitado, polimorfar cualquier objeto*, prueba de Arte (fabricación de armadura) CD 20, 2 meses de ritual mágico prolongado; *Precio de mercado:* 128.335 po; *Coste de creación:* 200.000 po.

CABALLO DE GUERRA METÁLICO DE ROBILAR

Constructo Grande
Dado de Golpe: 18d10 (99 pg)
Iniciativa: –1 (Des)
Velocidad: 50'
CA: 30 (tamaño –1, Des –1, +22 natural)
Ataques: 2 pezuñas +23 cuerpo a cuerpo, 1 mordisco +18 cuerpo a cuerpo
Daño: pezuña 2d10 +11, mordisco 2d6+5
Frente/Alcance: 5' × 10'/5'
Ataques especiales: carga terrible
Cualidades especiales: rasgos de constructo, curación rápida 1, inmunidad a la magia, RD 50/+3, vulnerabilidad a corrosión
Tiros de salvación: Fort +6, Ref +5, Vol +6
Características: Fue 33, Des 9, Con –, Int –, Sab 11, Car 1

Clima/Terreno: cualquiera
Organización: solitario o con jinete
Valor de Desafío: 13
Tesoro: no
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 19-24 DG (Grande); 25-54 DG (Enorme)

El caballo de guerra metálico de Robilar no puede hablar ni realizar ningún sonido vocal, ni tiene ningún olor. Se mueve con paso de azogue distinto al de un caballo real. Cada paso hace que tiemble el suelo, a menos que esté sobre una superficie sólida y gruesa.

Combate

Las rápidas pezuñas del caballo de guerra metálico golpean con precisión mortal e increíble fuerza.

Carga terrible (Ex): si carga contra un enemigo durante el primer asalto de combate, puede hacer un ataque completo incluso aunque haya realizado una acción de movimiento.

Inmunidad a la magia (Ex): el caballo de guerra metálico es inmune a todos los efectos mágicos y sobrenaturales, excepto como sigue. Un efecto de electricidad le ralentiza (como el conjuro *ralentizar*) durante 3 asaltos sin tiro de salvación. Un efecto de fuego anula cualquier efecto de *ralentizar* sobre él y cura 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que hubiese recibido.

Vulnerabilidad a la corrosión (Ex): el caballo de guerra metálico es afectado normalmente por los ataques de corrosión, como los ataques corrosivos de un monstruo o el conjuro *contacto herrumbroso*.



El Señor Robilar, compañero de Rary el traidor y comandante militar, es un hombre tenebroso y severo de pelo negro, con un semblante melancólico, unos ojos profundos y perilla. Robilar dirige los ejércitos de Rary contra los nómadas recalcitrantes y las tribus de centauros, aunque también ha estado a la cabeza de importantes campañas militares como el saqueo de las ciudadelas de Otiluke y Tenser.

Robilar comenzó su carrera como aventurero, y todavía tiene debilidad por aquellos que buscan dinero y emociones con coraje (y un toque de descaro) en sus corazones. Buscó su fortuna en compañía de personajes tan prominentes como Mordenkainen, Bigby, Serten y Rary el mago. Más tarde, les traicionó a todos menos a Rary, y finalmente fue nombrado Señor de Greyhawk (aunque sus títulos ahora son Mariscal de las Tierras resplandecientes y Guardián de las tierras de Oropel). Aunque una vez fue fanáticamente leal a Rory y al Reino de las Tierras resplandecientes (que se encuentra en el interior del Desierto resplandeciente), la relación de Robilar con el mago se ha enfriado debido al distanciamiento de Rary y a su creciente amoralidad. Finalmente, el Traidor se convirtió en el traicionado, pero hasta ahora, Robilar parece contentarse con cabalgar por el desierto con su montura metálica, ondeando su insignia del unicornio negro, buscando batallas y aventuras.

MORDENKAINEN

Humano Mago 27: VD 27; humanoide Mediano; DG 27d4+108; pg 175; Inic +8, Vel 30'; CA 28 (toque 18, desprevenido 25); con armadura de mago épica CA 48, (toque 18, desprevenido 45); Atq +19/+14 cuerpo a cuerpo (1d6+5 más 1d6 por fuego, *bastón de poder ardiente* +5) o +17/+12 distancia toque (por conjuro); AL N; TS Fort +16, Ref +15, Vol +20; Fue 10, Des 17, Con 18, Int 27, Sab 15, Car 18.

Habilidades y Dotes: Alquimia +38, Averiguar intenciones +9, Concentración +31, Conocimiento de conjuros +38, Diplomacia +18, Escudriñar +27, Saber (arcano) +38, Saber (planos) +23, Saber (religión) +23; Apresurar conjuro, Capacidad de conjuros mejorada (10.º), Capacidad de conjuros mejorada (11.º), Capacidad de conjuros mejorada (12.º), Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes épicos, Escribir pergamino, Elaborar poción, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Intensificar conjuro, Lanzamiento épico de conjuros, Maximizar conjuro, Metamagia mejorada, Reflejos rápidos

Conjuros de mago al día: 4/6/6/12/6/5/5/5/5/4/1/1/1; CD base = 18 + nivel de conjuro.

Libro de conjuros: Mordenkainen conoce cientos de conjuros, muchos de los cuales ha investigado él mismo (y han llegado a ser ampliamente utilizados en Oerth y en otros mundos). Conoce todos los conjuros de mago/hechicero del *Manual del Jugador*. Al tiempo que nuevos conjuros investigados por otros magos comienzan a circular, Mordenkainen no tarda en descubrirlos y anotarlos en su vasta biblioteca de libros de conjuros.

Conjuros épicos por día: 3.

Conjuros épicos conocidos: armadura de mago épica, resistencia a conjuros mayor, suéltame, ruina.

Posesiones: bastón de poder ardiente +5, brazales de armadura +8, diadema de intelecto +6, cetro de absorción, piedra ioun rosa, alfombra voladora (6' × 9'), amuleto de armadura natural +2, varita de bolas de fuego (10.º nivel), anillo de protección +5, anillo de hechicería III, bola de cristal, llave argéntea de los portales.

Llave argéntea de los portales (artefacto menor): esta llave plateada esquelética, una reliquia creada por el dios Dalt, funciona como un *carillón de apertura* cuando se tocan con ella barrotes, puertas, cerraduras, tapas, portales o grilletes que deseemos abrir. La llave disipa automáticamente un *retener portal* o *cerradura arcana* con un nivel de lanzador menor que el nivel 30.º. El portador obtiene un bonificador introspectivo +30 a las pruebas de Escapismo. El portador puede utilizar cada uno de estos poderes 2 veces al día, a voluntad: *pasamiento, excursión etérea, palabra de regreso*. Estos conjuros son lanzados a 30.º nivel.



Mordenkainen es uno de los más temidos y respetados magos vivos de toda Flaenia. Pocos lanzadores de conjuros no han oído de sus fabulosos logros y todos conocen su habilidad y su conocimiento tanto en asuntos mágicos como políticos. De hecho, la mayoría de los magos conocen al menos un conjuro investigado originariamente por Mordenkainen. Actualmente, Mordenkainen dirige un grupo de magos conocidos como el Círculo de los ocho, que trabajan para asegurarse que ningún poder obtiene demasiado dominio sobre Flaenia, y este equilibrio de poder permanece constante a través de Oerik oriental.

Mordenkainen tiene un aspecto atractivo. Lleva una puntiaguda barba negra, luce la cabeza afeitada y normalmente prefiere las capas negras satinadas. Aparente alrededor de 40 años (aunque su verdadera edad es el doble de ésta). Sus ojos penetrantes tienen trazos de genialidad con matices de locura. Pocos contradicen sus deseos después de encontrarse con su poderosa mirada y su persuasiva oratoria.

Mordenkainen se ve a si mismo como el instrumento principal del Gran equilibrio. Sus filosofías son más complejas que la simple equidad (tiene ideales altamente detallados y extremadamente teóricos derivados de décadas de investigación arcana). Mordenkainen ha luchado duramente por las fuerzas del bien (más recientemente durante las guerras de Greyhawk) con su ejército privado, la Ciudadela de obsidiana, pero al menos tantas veces como ha luchado del lado de las fuerzas infernales. Prefiere maniobrar entre bastidores, manipulando los eventos para asegurarse de que nadie se queda con la mano ganadora. Como resultado, nadie confía en el mago, ni siquiera los druídas neutrales Hierofantes de la cábala, los cuales encuentran su visión del equilibrio totalmente centrada sobre sí misma y un poco arbitraria. Para otros es un acérrimo enemigo, incluyendo a Evard el negro, Terik y Rary.

Apéndice 3: PNJs épicos

Esta sección proporciona una línea básica de estadísticas para PNJs de cada clase estándar desde nivel 21.º a nivel 30.º.

Las descripciones de PNJs resumen un montón de información acerca de los PNJs. El formato es idéntico al presentado en el Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER, en la barra lateral 'Cómo leer las descripciones de los PNJs'. Las reglas para saber cómo ajustar esas estadísticas por raza o tipo de monstruo, así como notas acerca del diseño de PNJs pueden encontrar también en el Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER. Al igual que con los PNJs de la *Guía del* DUNGEON MASTER, encontrarás que es más fácil utilizar un PNJ copiando la información relevante para un PNJ de un determinado nivel en una hoja de personaje separada.

PNJ BÁRBARO

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 24 (+6 *cinturón*), Des 16 (+2 por *guantes*), Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 24.º, Con 21 (+1 por 24.º nivel, +5 por *manual*); 27.o, Des 20 (+6 por *guantes*); 28.º, Con 22 (+1 por 28.º nivel).

Dotes iniciales: Soltura con un arma (gran hacha), Esquivar, Rastrear, Luchar a ciegas, Crítico mejorado (gran hacha), Ataque poderoso, Crítico mejorado (arco largo compuesto).

Dotes: 21.º, Rabia tronante; 24.º Penetrar reducción al daño; 27.º, Reducción al daño; 30.º, Reducción al daño.

Dotes adicionales de clase: 24.º, Rabia poderosa; 28.º, Rabia terrorífica.

Rasgos de clase iniciales: rabia 6/día, rabia mayor, sin cansancio tras la rabia, reducción al daño 4/-, esquiva asombrosa (Bonificador Des a CA, no puede ser flanqueado, +4 contra trampas).

Rasgos de clase: 22.º, esquiva asombrosa (+5 contra trampas); 23–, reducción al daño 5/–; 24.º, rabia 7/día; 25.º, esquiva asombrosa (+6 contra trampas); 26.º, reducción al daño 6/–; 28.º, esquiva asombrosa (+7 contra trampas); 29.º, reducción al daño 7/–.

Armadura: *coraza +5.*

Gran hacha (cuerpo a cuerpo): +5 (21.º a 28.º); *+5 tronante fantasmal* (29.º); *+5 descarga fantasmal electrizante* (30.º).

Arco largo compuesto (distancia): *reforzado +3* (Bonificador Fue +4) (21.º - 24.º); *reforzado +5* (bonificador Fue +5) (25.º - 30.º).

Flechas: 25 *+5.*

Pociones: 2 *neutralizar veneno*, 4 *curar heridas graves*, 4 *acelerar*, 4 *heroísmo.*

Otro equipo mágico: *botas de zancadas y brincos, bolsa de contención 2, cinturón de fuerza de gigante +6, capa de resistencia +5, cetro de rayos y truenos, amuleto de armadura natural +3,* (21.º - 25.º); *guantes de Destreza +2* (21.º - 26.º); *amuleto de armadura natural +4* (23.º); *manual de salud corporal +5*, usado (24.º); *amuleto de armadura natural +5* (24.º - 30.º); *anillo de protección +4* (26.º - 30.º); *guantes de Destreza +6, anillo de evasión* (27.º - 30.º); *piedra ioun iridiscente* (28.º - 30.º); *cubo de resistencia al frío* (30.º).

Otro equipamiento normal: material de escalador, daga, daga de plata, 3 viales de fuego de alquimista.

PNJ BARDO

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 10, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 8, Car 26 (+6 por *capa*).

Puntuaciones de característica incrementadas: 22.º, Con 14 (+2 por *piedra ioun*); 24.º, Des 19 (+6 por *guantes*); 27.º, Car 27 (+1 por 24.º nivel); 28', Car 22 (28).

Dotes iniciales: Reflejos de combate, Soltura con un arma (estoque), Sutileza con un arma (estoque), Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Interpretar), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Soltura con una habilidad (Diplomacia).

Dotes: 21.º, Capacidad de conjuros mejorada (7.º); 24.º, Canción ensordecedora; 27.º, Capacidad de conjuros mejorada (8.º); 30.º, Contraoda reactiva.

Dotes adicionales de clase: 23.º, Inspiración perdurable; 26.º, Canción obstaculizadora; 29.º, Inspiración épica.

Rasgos de clase iniciales: música de bardo, conocimiento de bardo.

Armadura: *ninguna.*

Estoque (cuerpo a cuerpo): +4.

Ballesta ligera (distancia): de gran calidad (21.º - 24.º); +1 (25.º); +5 (26.º - 30.º).

Virotes: 25 *+5.*

Pociones: 2 *lenguas*, 2 *curar heridas graves*, 3 *volar*, 2 *labia.*

Otro equipo mágico: *cuerno detonante, varita de polimorfarse, capa de Carisma +6, ojos hechizadores* (21.º); *anillo de protección +3, amuleto de armadura natural +4* (21.º - 28.º); *brazales de armadura +5* (21.º - 29.º); *piedra ioun rosa, piedra ioun azul oscuro,*

TABLA A3–1: PNJ BÁRBARO

Nivel	pg	CA	Inic	Vel	Gran hacha (1d12)	Arco largo compuesto (1d8)	F/R/V	Tre	Sal	Intim	Esc	Supv
21.º	183	29	+3	60'	+34/29/24/19 (+12)	+33/28/23/18 (+12)	+19/+13/+11	+20	+30	+22	+20	+20
22.º	192	29	+3	60'.	+34/29/24/19 (+12)	+33/28/23/18 (+12)	+20/+14/+12	+20	+31	+23	+21	+21
23.º	200	30	+3	60'	+35/30/25/20 (+12)	+34/29/24/19 (+12)	+20/+14/+12	+21	+32	+24	+21	+22
24.º	276	31	+3	60'	+35/30/25/20 (+12)	+34/29/24/19 (+12)	+21/+15/+13	+21	+33	+25	+22	+23
25.º	287	31	+3	60'	+36/31/26/21 (+12)	+37/32/27/22 (+13)	+21/+15/+13	+21	+34	+26	+23	+24
26.º	299	33	+3	60'	+36/31/26/21 (+12)	+37/32/27/22 (+13)	+22/+16/+14	+21	+35	+27	+24	+25
27.º	310	33	+3	60'	+37/32/27/22 (+12)	+40/35/30/25 (+13)	+22/+18/+14	+21	+36	+28	+25	+26
28.º	350	33	+3	60'	+37/32/27/22 (+12)	+40/35/30/25 (+13)	+23/+19/+15	+21	+37	+29	+26	+27
29.º	362	33	+3	60'	+38/33/28/23 (+12)	+41/36/31/26 (+13)	+23/+19/+15	+21	+38	+30	+27	+28
30.º	375	33	+3	60'	+38/33/28/23 (+12)	+41/36/31/26 (+13)	+24/+20/+16	+22	+39	+31	+27	+29

Tabla A3–2: PNJ bardo

Nivel	pg	CA	Inic	Vel	Espada larga (1d8)	Ballesta ligera (1d8)	F/R/V	Eng	Dipl	Inte	A. Inte	C. conj	Pir
21.º	94	28	+5	30'	+22/17/12 (+4)	+19 (+1)	+7/+13/+11	+31	+33	+33	+23	+28	+25
22.º	99	28	+5	30'	+22/17/12 (+4)	+20 (+2)	+9/+14/+12	+32	+34	+34	+24	+29	+26
23.º	103	28	+5	30'	+23/18/13 (+4)	+24 (+5)	+9/+14/+12	+33	+35	+35	+25	+30	+27
24.º	108	31	+5	30'	+26/21/16 (+4)	+27 (+5)	+10/+15/+16	+34	+36	+36	+26	+31	+28
25.º	112	31	+5	30'	+27/22/17 (+4)	+29 (+5, azote)	+10/+15/+16	+35	+37	+37	+27	+32	+29
26.º	117	31	+5	30'	+27/22/17 (+4)	+33 (+9, azote)	+11/+16/+17	+36	+38	+38	+28	+33	+30
27.º	121	31	+5	30'	+28/23/18 (+4)	+34 (+9, azote)	+11/+16/+17	+37	+39	+39	+29	+34	+31
28.º	126	31	+5	30'	+28/23/18 (+4)	+34 (+9, azote)	+12/+17/+18	+39	+41	+41	+30	+35	+32
29.º	133	33	+5	30'	+29/24/19 (+4)	+35 (+9, azote)	+12/+17/+18	+42	+44	+44	+31	+36	+33
30.º	135	36	+5	30'	+29/24/19 (+4)	+35 (+9, azote)	+13/+18/+19	+43	+45	+45	+32	+37	+34

Table A3–3: PNJ Clérigo

Nivel	pg	CA	Inic	Vel	Maza de armas (1d8)	Ballesta ligera (1d8)	F/R/V	Con. conj	Con
21.º	136	26*	0	20'	+18/13/8 (+2)	+18 (+1)	+17/+9/+23	+24	+26
22.º	143	29*	0	20'	+19/14/9 (+3)	+18 (+1)	+18/+10/+24	+25	+27
23.º	149	29*	0	20'	+20/15/10 (+3)	+19 (+1)	+18/+10/+24	+26	+28
24.º	156	31*	0	20'	+20/15/10 (+3)	+19 (+1)	+19/+11/+25	+27	+29
25.º	162	31*	0	20'	+22/17/12 (+4)	+20 (+1)	+21/+13/+27	+28	+30
26.º	169	33*	0	20'	+22/17/12 (+4, *disrupción*)	+20 (+1)	+22/+14/+28	+29	+31
27.º	175	33*	0	20'	+23/18/13 (+4, *disrupción*)	+21 (+1)	+22/+14/+28	+30	+32
28.º	182	35*	0	20'	+24/19/14 (+5, *disrupción*)	+21 (+1)	+23/+15/+30	+31	+33
29.º	188	35*	0	20'	+26/21/16 (+6, *disrupción*)	+22 (+1)	+23/+15/+30	+32	+34
30.º	195	35*	0	20'	+26/21/16 (+6, *disrupción*)	+22 (+1)	+24/+16/+31	+33	+35

**Parpadeo.*

cuerno de bondad/maldad (22.º - 30.º); *guantes de Destreza +6* (24.º - 30.º); *varita de romper encantamiento, varita de filo afilado* (27.º - 30.º); *piedra ioun lavanda y verde* (28.º - 30.º); *ceño de persuasión, amuleto de armadura natural +5, anillo de protección +4, botella de aire* (29.º - 30.º); *lira de construcción, anillo de protección +5, brazales de armadura +7* (30.º).

Conjuros lanzar/conocidos

Nivel de clase	Nivel de conjuro 0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
21.º - 26.º	4/6	6/5	6/5	6/5	6/5	5/5	5/4
27.º	4/6	7/5	6/5	6/5	6/5	6/5	6/4
28.º - 30.º	4/6	7/5	6/5	6/5	6/5	6/5	7/4

PNJ CLÉRIGO

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 13, Des 10 (+2 por *guantes*), Con 14, Int 10, Sab 26 (+6 por *presea*), Car 12.

Puntuaciones de característica incrementadas: 24.º, Sab 27 (+1 por 24.º nivel); 28.º, Sab 28 (+1 por 28.º nivel).

Dotes iniciales: Escribir pergamino, Elaborar poción, Conjurar en combate, Fabricar varita, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Acelerar conjuro.

Dotes: 21.º, Capacidad de conjuros mejorada (10.º); 24.º, Capacidad de conjuros mejorada (12.º); 27.º, Capacidad de conjuros mejorada (14.º); 30.º, Capacidad de conjuros mejorada (16.º).

Dotes adicionales de clase: 23.º, Capacidad de conjuros mejorada (11.º); 26.º, Capacidad de conjuros mejorada (13.º); 29.º, Capacidad de conjuros mejorada (15.º).

Rasgos de clase iniciales: expulsar o reprender muertos vivientes.

Armadura, armadura completa: +3 (21.º - 25.º); +4 (26.º - 27.º); +5 (28.º - 30.º).

Escudo, grande metal: +2 (21.º); +3 (22.º - 25.º); +4 (26.º - 27.º); +5 (28.º - 30.º).

Maza de armas (cuerpo a cuerpo) [o arma predilecta de la deidad]: +1 (21.º); +2 (22.º - 24.º); +3 (25.º); +3 *disrupción* (26.º - 27.º); +4 *disrupción* (28.º); +5 *disrupción* (29.º - 30.º).

Ballesta ligera (distancia): de gran calidad.

Virotes: 25 +1.

Pergaminos: 4 *protección contra los elementos, silencio, neutralizar venenos, excursión etérea, caminar con el viento, implosión, 2 resurrección, 2 resurrección verdadera, etereidad, caparazón antivida, 2 curar, curación en masa.*

Pociones: *contorno borroso, levitar, volar, escalada de araña, heroísmo.*

Otro equipo mágico: *varita de curar heridas graves, varita de retener persona, guantes de Destreza +2, varita de luz abrasadora* (10.º nivel lanzador), *presea de Sabiduría +6, cetro de absorción, anillo de parpadeo, capa de resistencia +3* (21.º - 24.º), *anillo de protección +1* (21.º), *anillo de protección +3* (22.º - 23.º), *anillo de protección +5* (24.º - 30.º), *capa de resistencia +5* (25.º - 30.º), *orbe de las tormentas* (27.º - 30.º), *ceño refulgente mayor* (29.º - 30.º), *perla de poder* (7.º nivel) (30.º).

Conjuros por día

Nivel	
21.º (niveles de conjuro 0-10.º)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*
22.º (niveles de conjuro 0-10.º)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*
23.º (niveles de conjuro 0-11.º)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1
24.º (niveles de conjuro 0-12.º)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1
25.º (niveles de conjuro 0-12.º)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1
26.º (niveles de conjuro 0-13.º)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1/1
27.º (niveles de conjuro 0-14.º)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1/1/1
28.º (niveles de conjuro 0-14.º)	6/8/8/8/8/8/6/6/6/6/1*/1/1/1/1
29.º (niveles de conjuro 0-15.º)	6/8/8/8/8/8/6/6/6/6/1*/1/1/1/1/1
30.º (niveles de conjuro 0-16.º)	6/8/8/8/8/8/6/6/6/6/1*/1/1/1

*Los espacios de conjuros de nivel 10.º y mayor se utilizan para conjuros metamágicos de niveles 0-9.º. también se pueden usar para contener conjuros de niveles menores.

Nota: debes escoger un conjuro por nivel de conjuro del dominio apropiado.

Tabla A3–4: PNJ druida

Nivel	pg	CA	Inic	Vel	Cimitarra (1d6)	Honda (1d4)	Ataque base	F/R/V	Conoc. conj/ Saber	Con	Emp ani	Supv
21.º	115	28	+2	30'	+18/13/8 (+2)	+19	+16	+16/+11/+23	+25	+25	+24	+32
22.º	121	30	+2	30'	+18/13/8 (+2)	+19	+16	+17/+12/+24	+26	+26	+25	+33
23.º	195	31	+2	30'	+19/14/9 (+2)	+20	+17	+20/+12/+24	+27	+30	+26	+34
24.º	207	32	+2	30'	+19/14/9 (+2)	+20	+17	+22/+14/+26	+28	+31	+27	+35
25.º	212	32	+4	30'	+20/15/10 (+2)	+23	+18	+24/+18/+28	+29	+32	+28	+36
26.º	221	32	+4	30'	+20/15/10 (+2)	+23	+18	+25/+19/+29	+30	+33	+29	+37
27.º	229	32	+4	30'	+21/16/11 (+2)	+24	+19	+25/+19/+29	+31	+34	+30	+38
28.º	238	32	+4	30'	+21/16/11 (+2)	+24	+19	+26/+20/+31	+32	+35	+31	+40
29.º	246	32	+4	30'	+22/17/12 (+2)	+25	+20	+26/+20/+32	+33	+36	+32	+42
30.º	255	32	+4	30'	+22/17/12 (+2)	+25	+20	+27/+21/+33	+34	+37	+33	+43

PNJ DRUIDA

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 10, Des 14, Con 13, Int 12, Sab 26 (+6 por *presea*), Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 23.º, Con 19 (+6 por brazales); 24.º, Sab 27 (+1 por 24.º nivel), Des 16 (+2 por *guantes*); 28.º, Sab 28 (+1 por 28.º nivel); 29.º, Sab 30 (+1 por *tomo*).

Dotes iniciales: Escribir pergamino, Rastrear, esquivar, Conjurar en combate, Conjurar sin moverse, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Maximizar conjuro.

Dotes: 21.º, *Forma salvaje* de vegetal; 24.º, *Forma salvaje* de bestia mágica; 27.º, *Forma salvaje* de dragón; 30.º, *Forma salvaje* Colosal.

Dotes adicionales de clase: 24.º, *Forma salvaje* de bestia; 28.º, *Forma salvaje* Gargantuesca.

Rasgos de clase iniciales: sentido de la naturaleza, compañero animal, zancada forestal, pisada sin rastro, resistir la atracción de la naturaleza, inmunidad a veneno, las mil caras, cuerpo eterno; *forma salvaje* 6/día, forma Grande, forma Menuda, forma terrible, forma Enorme, forma elemental.

Rasgos de clase: 22.º, *forma salvaje* 7/día; 26.º, *forma salvaje* 8/día; 30.º, *forma salvaje* 9/día.

Armadura: *armadura de pieles +5.*

Escudo: *escudo grande de madera +4.*

Cimitarra (cuerpo a cuerpo): +2.

Honda (distancia): normal.

Virotes: 10 gran calidad.

Pergaminos: *calentar metal, piel robliza, deformar madera, llamar al relámpago, neutralizar veneno, protección contra los elementos, hablar con las plantas, descarga flamígera, tormenta de hielo, muro de fuego, caparazón antivida, círculo curativo, tormenta de fuego, curar, visión verdadera, dedo de la muerte, repeler piedra o metal, convocar aliado natural IX, terremoto, enjambre elemental.*

Otro equipo mágico: *anillo de protección +2* (21.º); *2 fetiche de plumas de Quaal* (árbol), *filactería de fidelidad, varita de fuego feérico, vestidura de los druidas, piedra de la buena suerte, presea de Sabiduría +6, bolsa de trucos* (*quemar*), *orbe de las tormentas, anillo de las estrellas fugaces; capa de resistencia +2* (21.º - 23.º), *anillo de protección +4* (22.º - 23.º), *brazales de salud +6* (23.º - 30.º), *anillo de protección +5, guantes de Destreza +2* (24.º - 30.º), *capa de resistencia +3* (24.º), *capa de resistencia +5, varita de luz abrasadora* (nivel de lanzador 6.º)(25.º - 30.º), *varita de reencarnar, varita de llamar al relámpago* (8.º nivel de lanzador) (26.º - 30.º); *piedra de controlar elementales de tierra* (28.º - 30.º); *tomo de entendimiento +2*, usado (29.º); *bandas de hierro de Bilarro* (30.º).

Compañeros animales: 20.º, oso legendario, 21.º - 22.º, oso legendario, rata terrible; 23.º, oso legendario, comadreja terrible; 24.º, oso legendario, murciélago terrible; oso legendario, simio terrible; 26.º, tigre legendario; 27.º - 28.º, tigre legendario, rata terrible; 29.º, tigre legendario, comadreja terrible; 30.º, tigre legendario, murciélago terrible.

Conjuros por día

Nivel	
21.º - 27.º	6/7/7/7/76/5/5/5/4
28.º	6/8/7/7/7/7/5/5/5/5
29.º - 30.º	6/8/8/7/7/7/6//5/5/5

PNJ GUERRERO

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 26 (+6 *cinturón*), Des 13, Con 16 (+2 por *piedra ioun*), Int 10, Sab 12, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 24.º, Fue 27 (+1 por 24.º nivel); 28.º, Fue 28 (+1 por 28.º nivel); 29.º, Sab 14 (+2 por piedra *ioun*).

Dotes iniciales: competencia con arma exótica (espada bastarda), Soltura con un arma (espada bastarda), Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Especialización con un arma (espada bastarda), Hendedura, Disparo a bocajarro, Crítico mejorado (espada bastarda), Gran hendedura, Disparo preciso, Esquiva, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Crítico mejorado (arco largo compuesto), Combatir desde una montura, Lucha a ciegas, Disparar desde una montura, Disparo a larga distancia, Reflejos de combate.

Dotes: 21.º, Penetrar reducción al daño; 24.º Crítico devastador; 27.º, Competencia épica; 30.º, Competencia épica.

Dotes adicionales de clase: 22.º, Crítico arrollador; 24.º, Carga terrible; 26.º, Reflejos épicos; 28.º, Competencia épica; 30.º, Dureza épica.

Armadura, completa: +4 (21.º); +5 (23.º - 30.º).

Escudo, grande metálico: +3 (21.º); +5 (23.º - 30.º).

Espada bastarda (cuerpo a cuerpo): +4 (21.º); +5 (22.º a 25.º); *+5 explosiva eléctrica* (26.º); *+5 explosiva eléctrica congeladora* (27.º - 28.º); *+5 vorpalina* (29.º - 30.º).

Arco largo compuesto (distancia): *reforzado +3* (Bonificador Fue +4).

Flechas: 50 +2 (21.º - 22.º); 50 +3 (23.º - 27.º); 50 +4 (28.º - 30.º).

Pociones: 2 *curar heridas graves, heroísmo.*

Tabla A3–5: PNJ guerrero

Nivel	pg	CA	Inic	Vel	Espada bastarda (1d10)	Arco largo compuesto (1d8)	F/R/V	Tre	Sal	Montar
21.º	178	34	+5	20'	+34/29/24/19 (+14)	+27/22/17/12 (+8)	+19/+11/+11	+19	+18	+13
22.º	187	34	+5	20'	+35/30/25/20 (+15)	+27/22/17/12 (+8)	+20/+12/+12	+19	+18	+15
23.º	195	37	+5	20'	+36/31/26/21 (+15)	+29/24/19/14 (+9)	+20/+12/+12	+19	+18	+17
24.º	207	38	+5	20'	+36/31/26/21 (+15)	+29/24/19/14 (+9)	+22/+14/+14	+19	+18	+19
25.º	212	40	+5	20'	+37/32/27/22 (+15)	+30/25/20/15 (+9)	+22/+14/+14	+19	+18	+21
26.º	221	40	+5	20'	+37/32/27/22 (+15, +1d6 electricidad)	+30/25/20/15 (+9)	+23/+15/+15	+19	+18	+23
27.º	229	41	+5	20'	+39/34/29/24 (+15, +2d6 electricidad /frío)	+32/27/22/17 (+9)	+23/+19/+15	+19	+18	+25
28.º	238	41	+5	20'	+40/35/30/25 (+15, +2d6 electricidad /frío)	+4/29/24/19 (+10)	+24/+20/+16	+19	+18	+27
29.º	246	41	+5	20'	+41/36/31/26 (+15, *vorpalina*)	+35/30/25/20 (+10)	+24/+20/+17	+19	+18	+29
30.º	275	41, *parpadeo*	+5	20'	+42/+37+/32/+27 (+15, *vorpalina*)	+36/+31/+26/+21 (+10)	+25/+21/+18	+19	+18	+31

Tabla A3–6: PNJ monje

Nivel	pg	CA*	Inic	Vel	Desarmado	Kama (1d6)	Honda (1d4)	F/R/V	SalEqui/Esc/Piru	
21.º	136	28	+9	100'	+21/18/15/12/9 (+5)	+27/24/21/18/15 (+8)	+25/20/15 (1d4+3)	+14/+17/+17	+29	+30
22.º	143	28	+9	100'	+21/18/15/12/9 (+5)	+27/24/21/18/15 (+8)	+25/20/15 (1d4+3)	+15/+18/+18	+30	+31
23.º	149	28	+9	100'	+23/20/17/14/11 (+6)	+29/26/23/20/17 (+9)	+26/21/16 (1d4+3)	+15/+18/+18	+32	+32
24.º	159	31	+9	110'	+23/20/17/14/11 (+6)†	+29/26/23/20/17 (+9)	+28/23/18 (1d4+5)	+16/+19/+19	+33	+33
25.º	182	34	+9	110'	+24/21/18/15/12 (+6)†	+30/27/24/21/18 (+9)	+29/24/19 (1d4+5)	+16/+19/+19	+34	+34
26.º	189	39	+9	110'	+24/21/18/15/12 (+6)†	+30/27/24/21/18 (+9)	+29/24/19 (1d4+5)	+17/+20/+20	+35	+35
27.º	195	40	+9	120'	+25/22/19/16/13 (+6)†	+31/28/25/22/19 (+9)	+30/25/20 (1d4+5)	+17/+20/+20	+36	+36
28.º	202	40	+9	120'	+26/23/20/17/14 (+7)†	+32/29/26/23/20 (+10)	+30/25/20 (1d4+5)	+18/+21/+21	+38	+37
29.º	208	40	+9	120'	+27/24/21/18/15 (+7)	+33/30/27/24/21 (+10)	+31/26/21 (1d4+5)	+18/+21/+21	+39	+38
30.º	215	40	+9	120'	+28/25/22/19/16 (+7) Ω	+34/31/28/25/22 (+10)	+32/27/22 (1d4+5)	+20/+23/+23	+41	+40

* La *capa de desplazamiento* concede un 50% de posibilidades de fallo para todas las criaturas excepto aquellas con visión ciega o que usen *visión verdadera* u otros efectos de poder similar.

† La dote Golpe afilado concede a los ataques desarmados una amenaza de crítico de 19+.

Ω La dote Golpe vorpalino decapita a un enemigo que reciba un impacto crítico de un ataque desarmado.

Otro equipo mágico: *ojos de águila, cuerda de escalada, carcaj de Ehlonna, cinturón de fuerza de gigante +6, piedra ioun rosa, yelmo de teleportación; botas de velocidad (5 asaltos de acelerar /día)*(21.º-29.º); *anillo de protección +4, capa de resistencia +4* (21.º - 23.º); *amuleto de armadura natural +2* (21.º - 24.º); *capa de resistencia +5* (24.º - 30.º); *amuleto de armadura natural +4* (25.º - 26.º); *amuleto de armadura natural +5* (27.º - 30.º); *piedra ioun azul incandescente* (29.º - 30.º); *anillo de parpadeo, botas de velocidad (10 asaltos de acelerar /día)* (30.º).

PNJ MONJE

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 20 (+6 *cinturón*), Des 22 (por *guantes*), Con 14 (+2 por *piedra ioun*), Int 10, Sab 23 (+6 por *presea*), Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 23.º, Fue 22 (+1 por *manual*); 24.º, Fue 23 (+1 por 24.º nivel); 28.º, Fue 24 (+1 por 28.º nivel); 30.º, Fue 25 (+1 por *manual*).

Dotes iniciales: Esquivar, Soltura con un arma (kama), Movilidad, Ataque elástico, Crítico mejorado (desarmado), Reflejos de combate, Iniciativa mejorada.

Dotes: 21.º, Penetrar reducción al daño; 24.º Golpe afilado; 27.º, Desvío excepcional; 30.º, Velocidad cegadora.

Dotes adicionales de clase: 25.º, Dureza épica; 30.º, Golpe vorpalino.

Rasgos de clase iniciales: impacto sin arma, ataque aturdidor, Desviar flechas, mente en calma, pureza corporal, Derribo mejorado, plenitud corporal, salto de las nubes, evasión mejorada, cuerpo diamantino, paso abundante, alma diamantina, palma temblorosa, impacto ki +3, cuerpo eterno, lengua del sol y la luna, caída ralentizada (cualquier distancia), cuerpo vacío, yo perfecto.

Rasgos de clase:21.º, bonif. CA +4, velocidad sin armadura 100' (65' para monjes enanos y Pequeños); 24.º, velocidad sin armadura 110' (70'); 25.º, bonif. CA +5; 27.º, velocidad sin armadura 120' (75').

OBJETO MÁGICO NO ÉPICO

Piedra ioun de resistencia: estas *piedras ioun* (normalmente de un color naranja encendido) poseen todos los rasgos de una piedra ioun estándar. Las *piedras ioun de resistencia* confieren protección mágica en forma de un bonificador de resistencia de +1 a +5 a todos los tiros de salvación (Fortaleza, Reflejos, Voluntad).

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, resistencia, el nivel de lanzador debe ser al menos el triple que el bonificador de la piedra ioun; *Precio de mercado:* 2.000 po (+1), 8.000 po (+2), 18.000 po (+3), 32.000 po (+4), 50.000 po (+5); *Peso:* —.

Tabla A3–7: PNJ paladín

Nivel	pg	CA	Inic	Vel	Espada larga (1d8)	Arco largo compuesto (1d8)	F/R/V	Sanar	Montar	Con
21.º	157	32	–1	20'	+29/24/19/14 (+7)	+23/18/13/8 (+5)	+21/+15/+15	+19	+16	+13
22.º	165	32	–1	20'	+29/24/19/14 (+7)	+23/18/13/8 (+5)	+25/+19/+19	+19	+18	+13
23.º	172	35	–1	20'	+30/25/20/15 (+7)	+24/19/14/9 (+5)	+25/+19/+19	+19	+20	+13
24.º	200	35	–1	20'	+30/25/20/15 (+7)	+24/19/14/9 (+5)	+25/+20/+20	+19	+22	+13
25.º	207	35	–1	20'	+32/27/21/16 (+8, +2d6 sagrada)	+25/20/15/10 (+5)	+25/+20/+20	+19	+24	+13
26.º	215	35	–1	20'	+32/27/21/16 (+8, +2d6 sagrada)	+25/20/15/10 (+5)	+26/+21/+21	+19	+26	+13
27.º	222	38	–1	20'	+33/29/23/18 (+8, +2d6 sagrada)	+27/23/17/12 (+5)	+26/+21/+21	+19	+28	+13
28.º	230	41	–1	20'	+34/30/24/18 (+9, +2d6 sagrada)	+27/23/17/12 (+5)	+27/+24/+22	+19	+30	+13
29.º	237	41	–1	20'	+35/31/25/19 (+9, +2d6 sagrada, azote)	+28/24/18/13 (+5)	+27/+24/+22	+19	+32	+13
30.º	265	41	–1	20'	+35/31/25/19 (+9, +2d6 sagrada, azote)	+28/24/18/13 (+5)	+28/+25/+23	+19	+34	+13

Kama (cuerpo a cuerpo): +5.

Honda (distancia): +2.

Balas: 25 +1 (21.º - 23.º); 25 +3 (24.º - 30.º).

Pociones: 3 *curar heridas graves*, 3 *heroísmo*, 3 *acelerar*.

Otro equipo mágico: *cinturón de fuerza de gigante +6, capa de desplazamiento, babuchas de trepar cual arácnido, piedra ioun rosa, presea de Sabiduría +6, guantes de Destreza +6, anillo de protección +2* (21.º - 23.º); *manual de ejercicio beneficioso +2*, usado (23.º); *anillo de protección +5* (24.º - 30.º); *brazales de armadura +2* (25.º); *anillo de poder camaleónico* (26.º - 30.º); *brazales de armadura +8* (27.º - 30.º); *figurita de poder maravilloso (grifo de bronce)* (27.º - 30.º); *alfombra voladora (5' × 7')* (28.º - 30.º); *manual de ejercicio beneficioso +3*, usado, *piedra ioun verde claro* (30.º).

PNJ PALADÍN

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 14, Des 8, Con 14 (+2 por *piedra ioun*), Int 10, Sab 14, Car 25 (+6 por *capa*).

Puntuaciones de característica incrementadas: 24.º, Fue 15 (+1 por nivel 24.º); 28.º, Fue 16 (+1 por 28.º nivel, Des 12 (+4 por *guantes*).

Dotes iniciales: Soltura con un arma (espada larga), Combatir desde una montura, Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada larga), Expulsión incrementada, Hendedura, Gran hendedura.

Dotes: 21.º, Crítico arrollador; 24.º Dureza épica; 27.º, Competencia épica; 30.º, Dureza épica.

Dotes adicionales de clase: 23.º, Aura positiva de energía; 26.º, Aura de valor mejorada; 29.º, Crítico devastador.

Rasgos de clase iniciales: *Detectar el mal*, gracia divina, *imposición de manos*, salud divina, aura de valor, castigar el mal, expulsar muertos vivientes, montura especial, *quitar enfermedad 6/semana*.

Rasgos de clase: 21.º, *quitar enfermedad 7/día*; 24.º, *quitar enfermedad 8/día*; 27.º, *quitar enfermedad 9/día*; 30.º, *quitar enfermedad 10/día*.

Conjuros por día: 4/4/3/3.

Armadura, completa: +4 (21.º - 26.º); +5 (27.º - 30.º).

Escudo, grande metálico: +4 (21.º - 26.º); +6 (27.º - 30.º).

Espada larga (cuerpo a cuerpo): +5 (21.º - 25.º); *espada larga sagrada* +5 (26.º - 28.º); *espada larga sagrada azote* (escoger tipo) +5 (29.º); *espada larga sagrada azote* (escoger tipo) *defensora* +5 (30.º).

Arco largo compuesto (distancia): +2 *reforzado* (bonificador Fue +2).

Flechas: 25 *flechas* +1.

Pociones: 2 *curar heridas graves, volar, lenguas, sabiduría*.

Pergaminos: *quitar parálisis*, 2 *resistir elementos (fuego), custodia contra la muerte*.

Otro equipo mágico: *cuerno de bondad, bálsamo de Keoghtom, filacteria de fidelidad, capa de Carisma +6, ceño refulgente mayor, piedra ioun rosa, anillo de protección +5, piedra ioun de resistencia +3, anillo de escudo mental* (22.º - 30.º); *amuleto de armadura natural +3* (23.º - 26.º); *varita de resistir elementos, varita de escudar a otro* (24.º - 30.º); *amuleto de armadura natural +4* (27.º) amuleto de armadura natural +5, guantes de Destreza +4, piedra de la buena suerte (28.º - 30.º).

Caballo y equipo: bocado y brida, silla de motar militar, alforjas, montura de paladín, *barda de placas y mallas +2*.

Otro equipamiento normal: daga, símbolo sagrado de plata, equipo de sanador, 4 agua bendito.

PNJ EXPLORADOR

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 18 (+4 por *cinturón*), Des 24 (+4 por *guantes*), Con 15 (+2 por *piedra ioun*), Int 10, Sab 14 (+2 por *piedra ioun*), Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 24.º, Des 25 (+1 por nivel 24.º), Fue 20 (+6 por *cinturón*); 28.º, Des 26 (+1 por 28.º nivel.

Dotes iniciales: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Disparo rápido, Crítico mejorado (arco largo compuesto), Crítico mejorado (espada larga), Combate con dos armas mejorado.

Dotes: 21.º, Combate con dos armas mayor; 24.º Azote de enemigos; 27.º, Velocidad cegadora ; 30.º, Muerte de enemigos.

Dotes adicionales de clase: 23.º, Desgarre con dos armas; 26.º, Enemigo predilecto mejorado; 29.º, Competencia épica.

Rasgos de clase iniciales: rastrear, sin armadura o con armadura ligera posee Ambidextrismo y Combate con dos armas, enemigo predilecto (goblinoide, muertos vivientes, gigantes, dragones, diablos)..

Rasgos de clase: 25.º, enemigo predilecto (demonio); 30.º, enemigo predilecto (abominación).

Conjuros por día: 4/4/3/3.

Armadura, cuero tachonado: +4 (21.º - 25.º); +5 (26.º - 30.º).

Espada corta (cuerpo a cuerpo): +4 (21.º); +5 (22.º - 30.º).

Espada larga (cuerpo a cuerpo, mano torpe): +1 (21.º); +2 (21.º - 23.º); +3 (24.º); +5 (25.º - 30.º).

Arco largo compuesto (distancia): +4 *reforzado* (bonificador Fue +4).

Tabla A3–8: PNJ explorador

Nivel	pg	CA	Inic	Vel Base	Ataque mano principal	Espada larga (1d8)	Espada corta mano torpe (1d6)	Arco largo compuesto (1d8)	F/R/V
21.º	157	25	+11	60'	+30*	+28/23/18/13 (+8)	+25/20/15 (+5)	+35/30/25/20 (+10)	+15/+14/+9
22.º	165	25	+11	60'	+31*	+29/24/19/14 (+9)	+26/21/16 (+6)	+35/30/25/20 (+10)	+16/+15/+10
23.º	172	28	+11	60'	+32*	+30/25/20/15 (+9)	+27/22/17 (+6)	+36/31/26/21 (+10)	+16/+15/+10
24.º	180	28	+11	60'	+33*	+31/26/21/16 (+10)	+29/24/19 (+8)	+36/31/26/21 (+10)	+17/+16/+11
25.º	187	28	+11	60'	+34*	+32/27/22/17 (+10)	+32/27/22 (+10)	+41/36/31/26 (+14)	+17/+16/+11
26.º	187	31	+11	60'	+34*	+32/27/22/17 (+10)	+32/27/22 (+10)	+41/36/31/26 (+14)	+18/+17/+12
27.º	202	31	+11	60'	+34*	+33/28/23/18 (+10)	+33/28/23 (+10)	+42/37/32/27 (+14)	+18/+17/+12
28.º	210	34	+12	60'	+34*	+33/28/23/18 (+10)	+33/28/23 (+10)	+43/38/33/28 (+14)	+19/+19/+13
29.º	217	34	+12	60'	+34*	+35/30/25/20 (+10)	+35/30/25 (+10)	+45/40/35/30 (+14)	+19/+19/+13
30.º	225	34	+12	60'	+34*	+35/30/25/20 (+10)	+35/30/25 (+10)	+45/40/35/30 (+14)	+20/+20/+14

Nota: como una acción de ataque completo, puedes usar una espada larga y una espada corta en combate. Hacerlo te permite realizar tres ataques extra con la espada corta, una vez con el valor del ataque mayor, otra vez con –5 de penalización, y el último con una penalización de -10 del valor de ataque más alto (hay todavía una penalización de –2 a todos los ataques).

* Si realizas una acción de ataque completo sólo con la espada larga, el explorador gana el ataque base y 4 ataques adicionales, cada ataque siguiente con una penalización de –5 sobre el valor del ataque previo.

Modificadores de habilidad del explorador

Nivel	Superv.	Avist.	M sig.	Esc.
21.º	+27	+33	+32	+57
22.º	+28	+34	+33	+58
23.º	+29	+35	+34	+59
24.º	+30	+36	+35	+60
25.º	+31	+37	+36	+61
26.º	+32	+38	+37	+62
27.º	+33	+39	+38	+63
28.º	+34	+40	+40	+65
29.º	+35	+41	+41	+66
30.º	+36	+42	+42	+67

Flechas: 25 *flechas* +1 (21.º - 24.º); 3 *flechas exterminadoras mayores*, 25 *flechas* +5 (25.º - 30.º).

Pociones: 3 *curar heridas graves, poción de esconderse.*

Otro equipo mágico: *ojos de águila, capa élfica, morral práctico de Heward, brazales de arquería, piedra ioun azul incandescente, botas de zancadas y brincos, guantes de Destreza +4, piedra ioun verde pálido, anillo de sustento, túnica de camuflaje, vaina de bordes afilados, figurita de poder maravilloso (montura de obsidiana), piedra ioun rosa; amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +1* (21.º - 22.º); *cinturón de fuerza de gigante +4* (21.º - 23.º); *anillo de protección +2* (23.º - 25.º); *amuleto de armadura natural +3* (23.º - 27.º); *cinturón de fuerza de gigante +6* (26.º - 27.º); *anillo de protección +5, amuleto de armadura natural +5* (28.º - 30.º); *varita de curar heridas graves* (28.º - 30.º); *cubo de fuerza* (29.º - 30.º); *yelmo de telepatía* (30.º).

PNJ PÍCARO

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 12, Des 26 (+6 por *guantes*), Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 21.º, Con 15 (+2 por *piedra ioun*); 24.º, Des 27 (+1 por 24.º nivel); 25.º, Fue 16 (+4 por *cinturón*); 28.º, Des 28 (+1 por 28.º nivel).

Dotes: Iniciativa mejorada, Esquiva, Alerta, Reflejos rápidos, Sutileza con un arma (estoque), Crítico mejorado (estoque), Reflejos de combate.

Dotes: 21.º, Iniciativa superior; 24.º Esquiva épica; 27.º, Ataque furtivo de oportunidad; 30.º, Auto ocultamiento.

Dotes adicionales de clase: 24.º, Daño persistente; 28.º, Aptitud especial del pícaro del *Manual del Jugador* mente escurridiza.

Rasgos de clase iniciales: esquiva asombrosa (bonificador Des a la CA, no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), evasión mejorada, rodar a la defensiva, lisiar con un impacto, oportunista, ataque furtivo +10d6.

Rasgos de clase: 21.º, ataque furtivo (aumentos mostrados en la tabla de abajo); 23.º, esquiva asombrosa (+6 contra trampas); 29.º, esquiva asombrosa (+7 contra trampas).

Estoque (cuerpo a cuerpo): +4 (21.º); +5 (22.º - 30.º).

Arco largo compuesto (distancia): +3 *reforzado* (bonificador Fue +2) (21.º - 27.º); +5 *reforzado* (bonificador Fue +3) (28.º - 30.º).

Flechas: 25 +1 (21.º); 25 +3 (22.º -23.º); 25 +5 (24.º - 27.o); 50 +5 (28.º - 30.º).

Tabla A3–9: PNJ pícaro

Nivel	pg	CA	Inic	Vel	Estoque (1d6)	Arco corto compuesto (1d6)	Ataque furtivo	F/R/V	Esc/M sig /Pir	A cerr	Esc/ Avi	Busc/ Tas	I mec	U ob mág
21.º	115	29	+16	30'	+28/23/18 (+5)	+28/23/18 (+5)	+11d6	+12/+26/+10	+32	+34	+26	+26	+28	+23
22.º	121	29	+16	30'	+29/24/19 (+6)	+30/25/20 (+7)	+11d6	+13/+27/+11	+33	+35	+27	+27	+29	+24
23.º	126	31	+16	30'	+30/25/20 (+6)	+31/26/21 (+7)	+12d6	+13/+27/+11	+34	+36	+28	+28	+30	+25
24.º	132	33	+16	30'	+30/25/20 (+6)	+33/28/23 (+9)	+12d6	+14/+28/+12	+35	+37	+29	+29	+31	+26
25.º	137	34	+16	30'	+31/26/21 (+8)	+34/29/24 (+9)	+13d6	+14/+28/+12	+36	+38	+30	+30	+32	+27
26.º	143	35	+16	30'	+31/26/21 (+8)	+34/29/24 (+9)	+13d6	+15/+29/+13	+37	+39	+31	+31	+33	+28
27.º	148	35	+16	30'	+32/27/22 (+8)	+35/30/25 (+9)	+14d6	+15/+29/+13	+38	+40	+32	+32	+34	+29
28.º	154	36	+17	30'	+33/28/23 (+8)	+38/33/28 (+13)	+14d6	+16/+31/+14	+40	+42	+33	+33	+36	+30
29.º	159	36	+17	30'	+34/29/24 (+8)	+39/34/29 (+13)	+15d6	+16/+31/+14	+41	+43	+34	+34	+37	+31
30.o	165	36*	+17	30'	+34/29/24 (+8)	+39/34/29 (+13)	+15d6	+17/+32/+15	+42	+44	+35	+35	+38	+32

* Los ataques tienen un 10% de posibilidades de fallar (el equivalente a un cuarto de ocultación) excepto cuando es negado el bonificador de Destreza a la CA.

Tabla A3–10: PNJ hechicero

Nivel	pg	CA	Inic	Vel	Lanza corta (1d8)	F/R/V	Conoc conj	Conc	Conjuro diarios
21.º	97	24	+7	30'	+11/6 (+1)	+7/+10/+13	+24	+26	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
22.º	102	25	+7	30'	+11/6 (+1)	+8/+11/+14	+25	+27	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
23.º	106	27	+7	30'	+12/7(+1)	+8/+11/+14	+26	+28	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
24.º	111	29	+9	30'	+12/7(+1)	+9/+13/+15	+27	+29	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
25.º	115	30	+9	30'	+13/8(+1)	+9/+13/+15	+28	+30	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
26.º	120	30	+9	30'	+13/8(+1)	+10/+14/+16	+29	+31	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
27.º	124	31	+9	30'	+14/9(+1)	+10/+14/+16	+30	+32	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
28.º	129	33	+9	30'	+14/9(+1)	+11/+15/+17	+31	+33	6/8/8/16/8/8/7/7/7/6
29.º	133	33	+9	30'	+15/10(+1)	+11/+15/+17	+32	+34	6/8/8/16/8/8/7/7/7/6
30.º	138	33	+9	30'	+15/10(+1)	+12/+16/+18	+33	+35	6/8/8/16/8/8/7/7/7/6

Pociones: 2 *neutralizar veneno, acelerar, alterar el propio aspecto,* 3 *curar heridas graves,* 2 *forma gaseosa.*

Otro equipo mágico: *capa de resistencia +4, anillo de invisibilidad, bolsa de contención 3, guantes de Destreza +6, botas aladas, piedra ioun lavanda y verde, piedra ioun rosa, anillo de protección +2 (21.º - 22.º); brazales de armadura +5 (21.º - 23.º); anillo de protección +4 (23.º - 25.º); anillo de protección +5 (25.º - 30.º); cinturón de fuerza de gigante +4 (25.º - 30.º); brazales de armadura +8, gafas de noche (26.º - 30.º); anillo de libertad de movimiento (27.º - 30.º); cetro de detección de enemigos (29.º - 30.º); cubo de fuerza (30.º).*

Otro equipamiento normal: 50' de cuerda de seda, herramientas de ladrón de gran calidad.

PNJ HECHICERO

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 8, Des 16 (+2 por *guantes*), Con 15 (+2 por *piedra ioun*), Int 10, Sab 12, Car 26 (+6 por *capa*).

Puntuaciones de característica incrementadas: 24.º, Car 27 (+1 por 24.º nivel); Des 20 (+6 por *guantes*); 28.º, Car 28 (+1 28.º).

Dotes iniciales: Dureza, Iniciativa mejorada, Conjurar en combate, esquiva, Maximizar conjuro, Fabricar varita, Conjuros penetrantes.

Dotes: 21.º, Resistencia a energía (elegir un tipo de energía); 24.º Maestro de la varita; 27.º, Conjuro clandestino (elegir un conjuro conocido); 30.º, Conjuro familiar (*piel pétrea*).

Dotes adicionales de clase: 23.º, Conjuro familiar (*relámpago zigzagueante*); 26.º, Conjuro penetrantes épicos; 29.º, Conjuro de oportunidad.

Rasgos de clase: Convocar familiar.

Conjuros conocidos (21.º - 30.º): /9/5/5/4/4/4/3/3/3/3.

Lanza corta (cuerpo a cuerpo): +1.

Pociones: 3 *curar heridas graves.*

Pergaminos: *teleportar, palabra poderosa, aturdir, dominación, rociada prismática, puño cerrado de Bigby, horrible marchitamiento, laberinto, convocar monstruo IX, tromba de meteoritos* (21.º - 26.º); 4 *horrible marchitamiento,* 4 *tromba de meteoritos* (27.º - 30.º).

Otro equipo mágico: *cuenta de fuerza, rayo relampagueante* (10.º nivel lanzador), *capa de Carisma +6, anillo de hechicería III, piedra ioun rosa; amuleto de armadura natural +2 (21.º - 26.º); anillo de protección +4 (21.º); brazales de armadura +5* (21.º - 22.º); guantes de Destreza +2 (21.º); *guantes de Destreza +4* (22.º - 23.º); *anillo de protección +5, varita de apertura* (22.º - 30.º); *brazales de armadura +7* (23.º - 24.º); *varita de bolas de fuego* (6.º nivel lanzador) (23.º - 30.º); *guantes de Destreza +6* (24.º - 30.º); *brazales de armadura +8* (25.º - 30.º); *varita de invisibilidad mejorada, varita de piel pétrea* (26.º - 30.º); *amuleto de armadura natural +3* (27.º); *botas de velocidad* (5 asaltos de *acelerar*) (27.º - 30.º); *amuleto de armadura natural +5* (28.º - 30.º); *bola de cristal con telepatía* (29.º - 30.º); *perla de poder* (6.º)(30.º).

Otro equipo normal: daga, fuego de alquimista.

PNJ MAGO

Puntuaciones de característica a nivel 21.º: Fue 10 Des 16 (+2 por *guantes*), Con 15 (+2 por *piedra ioun*), Int 26 (+6 por *diadema*),Sab 12, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 22.º, Des 18 (+4 por *guantes*); 24.º, Int 27 (+1 por 24.º nivel); 28.º, Int 28 (+1 28.º nivel).

Dotes iniciales: Escribir pergamino, Dureza, Conjurar en combate, Elaborar poción, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Apresurar conjuro, Intensificar conjuro, Fabricar objeto maravilloso, Maximizar conjuro, Conjuros penetrantes, Fabricar bastón.

Dotes: 21.º, Capacidad de conjuros mejorada (10.º); 24.º Capacidad de conjuros mejorada (12.º); 27.º, Conjuro clandestino (elegir un conjuro conocido); 30.º, Conjuro familiar (*teleportar sin error*).

Dotes adicionales de clase: 23.º, Capacidad de conjuros mejorada (11.º); 26.º, Conjuro penetrantes épicos; 29.º, Capacidad de conjuros mejorada (13.º).

Rasgos de clase: Convocar familiar.

Bastón (cuerpo a cuerpo): *bastón de frío.*

Ballesta ligera (distancia): +1.



Tabla A3–11: PNJ mago

Nivel	pg	CA	Inic	Vel	Bastón (1d6)	Ballesta (1d8)	F/R/V	Conoc conj	Saber (2 cual..)	(4 cual.)	Con	Alq	Esc
21.º	97	25	+7	30'	+12/7 (+1)	+16/11 (+2)	+10/+12/+16	+32	+32	+9	+25	+32	+21
22.º	102	27	+8	30'	+12/7 (+1)	+16/11 (+2)	+11/+14/+17	+33	+33	+10	+26	+33	+22
23.º	106	27	+8	30'	+13/8(+1)	+17/12 (+2)	+11/+14/+17	+34	+34	+11	+27	+34	+23
24.º	111	27	+8	30'	+13/8(+1)	+17/12 (+2)	+12/+15/+18	+35	+35	+12	+28	+35	+24
25.º	115	27	+8	30'	+14/9(+1)	+18/13 (+2)	+12/+15/+18	+36	+36	+13	+29	+36	+25
26.º	120	29	+8	30'	+14/9(+1)	+18/13 (+2)	+13/+16/+19	+37	+37	+14	+29	+37	+26
27.º	124	29	+8	30'	+15/10(+1)	+19/14 (+2)	+13/+16/+19	+38	+38	+15	+30	+38	+27
28.º	129	29	+8	30'	+15/10(+1)	+19/14 (+2)	+14/+17/+20	+40	+40	+17	+31	+40	+29
29.º	133	32	+8	30'	+16/11(+1)	+20/14 (+2)	+14/+17/+20	+41	+41	+18	+32	+41	+30
30.º	138	32	+8	30'	+16/11(+1)	+20/14 (+2)	+15/+18/+21	+42	+42	+19	+33	+41	+31

Virotes: 25 +1.

Pergaminos: *bola de fuego* (10.º nivel), *teleportar sin error, niebla ácida, nube incendiaria, lamento de la banshee, puño cerrado de Bigby, horrible marchitamiento, laberinto, convocar monstruo IX.*

Pociones: *curar heridas graves, alterar el propio aspecto, acelerar, volar.*

Otro equipo mágico: *brazales de armadura +8, diadema de intelecto +6, bastón de frío, cetro de absorción, piedra ioun rosa, alas de vuelo, anillo de hechicería I* (21.º - 26.º); *anillo de protección +2, guantes de Destreza +2* (21.º); *amuleto de armadura natural +2* (21.º - 28.º); *guantes de destreza +4* (22.º - 30.º); *anillo de protección +3* (22.º - 25.º); *varita de bola de fuego* (10.º nivel de lanzador)(25.º - 30.º); *anillo de protección +5* (26.º - 30.º); *anillo de hechicería III* (27.º - 30.º); *cubo de resistencia al frío* (28.º - 30.º); *amuleto de armadura natural +5, varita de parpadeo* (29.º - 30.º); *bola de cristal con detectar invisibilidad* (30.º).

Otro equipo normal: daga.

Conjuros por día

Nivel	
21.º (niveles de conjuro 0-10.º)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*
22.º (niveles de conjuro 0-10.º	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*
23.º(niveles de conjuro 0-11.º)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1
24.º (niveles de conjuro 0-12.º)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
25..º(niveles de conjuro 0-12.º)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
26.º (niveles de conjuro 0-12.º)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
27.º (niveles de conjuro 0-12.º)	4/6/6/12/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
28.º (niveles de conjuro 0-12.º)	4/7/6/12/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
29.º (niveles de conjuro 0-13.º)	4/7/6/12/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1/1
30.º (niveles de conjuro 0-13.º)	4/7/6/12/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1/1

*Los espacios de conjuros de nivel 10.º y mayor se utilizan para conjuros metamágicos de niveles 0 -9.º. También se pueden usar para contener conjuros de niveles menores.

PNJs épicos y equipo

La Tabla A3-12: abajo, muestra el valor en piezas de oro del equipo que un PNJ de un nivel determinado debería llevar. Si estás creando un PNJs desde cero, selecciona un equipamiento cuyo valor total sea esa cantidad o menos y redondéalo simplemente con efectivo (oro o joyas). Las tablas de PNJs en este apéndice utilizan esos números para el valor total del equipo también. El valor del equipamiento de un PNJ se incrementa más lentamente a niveles épicos, igual que el tesoro y el equipamiento de los PJs épicos, y por las mismas razones.

Debido a que el equipo de los PNJs épicos se acumula más lentamente, descubrirás que es muy difícil para PNJs de niveles 21.º - 30.º adquirir conjuros épicos o equipo mágico épico. Simplemente no se lo pueden permitir hasta mucho tiempo después de que puedan los PJs. En el caso de los conjuros épicos, siéntete libre de proporcionarle a un PNJ épico los conjuros épicos que crees que necesita tener, sin ninguna razón. Los conjuros épicos no son "botín", por lo que cuando tus PJs derrotan a un PNJ con conjuros épicos, el equilibrio del juego no se ve amenazado por que los PJs recojan equipo cuyo valor supera el valor medio en po que deberían haber ganado por vencer un desafío a ese nivel.

Si estás creando un PNJ de mayor nivel que 30.º, continua simplemente la progresión, incrementando el valor del tesoro en 10% sobre el nivel previo.

Tabla A3–12: valor de equipo de PNJ

Nivel PNJ	Valor del equipo
21.º	240.000 po
22.º	265.000 po
23.º	290.000 po
24.º	320.000 po
25.º	350.000 po
26.º	390.000 po
27.º	430.000 po
28.º	470.000 po
29.º	520.000 po
30.º	570.000 po

Índice alfabético

abominaciones 157-169
Abrir cerraduras 38
achaierai 82
adversarios inteligentes 109
agente recuperador (clase de prestigio) 24
águila, inmensa 203
ajustar probabilidad (guardián supremo) 30
ajuste de nivel (para monstruos) 155
alineamiento (de objeto inteligente) 147
allegados 37
Alquimia 38
Alústriel 300
amuleto del Laberinto de los Demonios (artefacto mayor) 307
anaxim 158
anillos 135-137
animal legendario 169
añadir una segunda clase 8
araña, devastadora 213
armadura 125-129
armas 129-135
arquero arcano épico 8
arquetípico, criatura genérica 171
Arte 39
artefactos 150-154
asesino épico 9
ataque épico 6
ataque furtivo (infiltrado épico) 31
atropal 159
aura protectora (guardián supremo) 30
Autohipnosis 45
aventuras 112
aventuras basadas en sucesos 112
aventuras basadas en lugares 112
Averiguar intenciones 39
Avistar 39
azotamentes 248
azotamentes, arquetípico 170
bárbaro épico 10
bardo épico 10
bastones 142-144
Benditos, los 236-238
bonificador a rastrear (agente recuperador) 25
bonificadores por clase y nivel 5
braquiurus 172
Buscar 39
búsqueda épica 112
cámara viviente 173
campaña de niveles mixtos 115
campo antimágia y conjuros épicos 73
carroñero reptante pseudonatural 291
castigo adicional (emisario divino) 29
cazador albo 174
Centinela de Unión (clase de prestigio) 26
Centinelas de Unión, los (organización) 233-235
cerraduras y goznes 105
cetros 137-140
ciempiés, devastación 213
Ciudad de Oropel 248, 276
ciudades, cómo generar 113
clérigo épico 11
coloso 175
coloso de carne 177
coloso de hierro 178
coloso de piedra 176
comunicación (de objeto inteligente) 147
Concentración 39
conexión cósmica (investigador cósmico) 33
conjuro *detener el tiempo* 108, 111
conjuros de adivinación 115
conjuros épicos por CD de Conocimiento de conjuros 73
conocimiento de bardo 116
Conocimiento de conjuros 39, 72
convertir (sumo conversor) 35
convocación planaria superior (investigador cósmico) 33
corcel albo 175
coste de objetos mágicos épicos 124
coste de puntos de experiencia (de objeto mágico) 124
coste de puntos de experiencia cooperativo (variable) 125
coste de PX (de objeto mágico) 124
cuchillas de hielo (conjuro épico) 303
danzarín sombrío épico 12
daño masivo (variante) 110
daño medio 108
demiliche 179
plantilla 180
demonio ghour avanzado 286
Descifrar escritura 40
caballo de guerra metálico de Robilar 308
destructor legendario (clase de prestigio) 27
Diplomacia 40
disipar conjuros épicos 73
dominio otorgado (emisario divino) 29
dotes divinas 48
dotes épicas 45
dotes no épicas 69
dotes psiónicas épicas 49
dotes salvajes 48
dotes virtuales 47
dragón avanzado 182
dragón de fuerza 184
dragón épico 183
dragón prismático 187
druida épico 13
Eclavdra 306
Ego (de objeto inteligente) 149
El Último libro (artefacto mayor) 240
elemental primario 189
Elminster 291
emisario divino (clase de prestigio) 28
Empatía animal 40
enano defensor épico 13
encuentros 119
Engañar 40
Escenario de Campaña de *Reinos Olvidados* 25
entrenamiento de especialista (infiltrado épico) 32
Equilibrio 41
equipo inicial 23
Escapismo 41
escarabajo, devastador 215
Esconderse 41
escorpión, devastador 214
Escuchar 41
escudos 125-129
Escudriñar 41
Escudriñar enfrentado 41
esfera de fuerza (agente recuperador) 25
espacios de conjuros épicos 72
espacios de conjuros por encima de nivel 9.º 52
espíritu local 192
espora mu 194
Estabilizarse 45
explorador épico 14
factores (de conjuros épicos) 72,89,91
factores mitigantes (de conjuros épicos) 72, 89, 91
faetón 161
Falsificar 42
familiares 17
fane 162
favores (riqueza) 114
forma de sombra (ladrón perfecto) 34
forma ígnea 195
garras de frío (conjuro épico) 304
Garrote, el 235-237
gato de fuego 286
génesis (conjuro no épico) 117
githyanki 248
gólem 195
golem adamantino 196
golem de mithril 195
gran sierpe roja, avanzada 183
guardián de portal (Centinela de Unión) 26
guardián supremo (clase de prestigio) 29
guerrero épico 16
guerrero psiónico épico 23
Guerti Orelsdottr 294
gusano que camina 197
criatura genérica 198
habilidades psiónicas 45
hagunemnon (maleable) 200
Haláster Capanegra 294
ha-naga 201
hecatónquiros 164
hechicero épico 17
hongo 106
hunefer 202
Hurtar 42
ideas para aventuras 117-119
identidad secreta mejorada (infiltrado épico) 31
ifrit 248
ignorar castigo (destructor legendario) 27
Ilkkool Rrem 248
imparable (destructor legendario) 27

inamovible (destructor legendario) 27
incorpóreo (ladrón perfecto) 34
incrementos de característica 6
infernario 165
infiltrado épico (clase de prestigio) 30
inmenso 203
Interpretar 42
Intimidar 42
Intuir la dirección 42
Inutilizar mecanismo 42
investigador cósmico (clase de prestigio) 32
Iyraclea 302
juego de manos mejorado (ladrón perfecto) 34
Khelben "Varanegra" Arunsun 299
ladrón perfecto (clase de prestigio) 33
larva onírica 166
Leer los labios 42
leer pensamientos (infiltrado épico) 32
leShay 204
Liderazgo épico 36
limo inestable 107
limos, mohos y hongos 106
llamada (guardián supremo) 30
llave argéntea de los portales (artefacto menor) 309
maestro del saber épico 18
mago épico 19
Mago rojo épico (clase de prestigio) 298
mancha umbría (bolanegra) 225
mano divina (emisario divino) 29
Manshún 301
Mejorar objeto (dote no épica) 114
mercano 206
modificadores de comunidad 114
mohos 106
momia avanzada 83
moneda, favores como 114
monje épico 19
Montar 43
montura especial (emisario divino) 29
Mordenkainen 308
motivaciones del personaje 112
muerte por daño masivo (variante) 110
muros (en dungeons) 105
Nadar 43
naturalización (investigador cósmico) 33
neh-thalggu (coleccionistade cerebros) 207
Nivel de Encuentro 119
nivel de lanzador (de objeto mágico) 124
nivel efectivo de personaje 25,155
objeto maravilloso 144-146
objetos inteligentes 146-150
objeto mágico no épico 136
objetos psiónicos 124, 135
obstáculos, peligros y trampas 105
orbe barbotante 209
Orden del Escudo, la 237-239
Orden del Libro, la 239-241
organizaciones épicas 231
oso, legendario 169
paladín épico 20
paradero asombroso (agente recuperador) 24
peligros 105
penumbra 211
pergaminos 140-142
permitir esquiva asombrosa (guardián supremo) 30
personajes multiclase 8
pícaro épico 21
piel gruesa (destructor legendario) 27
Piruetas 43
plaga devastadora 211
plano Elemental de fuego 275
plantilla de criatura pseudonatural 225
PNJs épicos 310-317
portales 250, 267, 268
preceptor evasivo (guardián supremo) 30
precio de mercado (de objeto mágico) 124
prerrequisitos (de objeto mágico) 124
prismasaurio 212
propósito especial (de objeto inteligente) 149
pruebas de Conocimiento 116
pseudonatural, troll 224
psiónico épico 22
puertas (en dungeons) 105
puntos de experiencia 6
puño de hielo (conjuro épico) 304
chichimeca 160
rasgos de clase 7
Recolectores, los 241-243
recompensas 120
recompensas de experiencia 120
Reguladores, los 244-246
resistencia a conjuros contra *detener el tiempo* (variante) 111
Resistir muerte (dote variante) 111
sabandija devastadora 213
Saltar 44
salvación épica 6
Sanar 44
seguidores 37
sentidos lejanos (infiltrado épico) 32
Señor de los gatos 306
Señor Robilar 307
Shuruppak 304
Sigil 248
Simbul, la 296
simiente *animar* 92
simiente *armadura* 92
simiente *castigar* 93
simiente *conjurar* 93
simiente *contacto* 93
simiente *convocar* 94
simiente *custodia* 94
simiente *destruir* 95
simiente *disipar* 95
simiente *energía* 95
simiente *engañar* 96
simiente *expulsar* 96
simiente *fortificar* 97
simiente *matar* 97
simiente *obligar* 97
simiente *ocultar* 98
simiente *prever* 98
simiente *reanimar a los muertos* 98
simiente *reflectar* 99
simiente *revelar* 99
simiente *sanar* 100
simiente *transformar* 100
simiente *transportar* 101
simiente *vida* 102
simientes (de conjuros épicos) 72, 88
simientes psiónicas épicos 102
sirrush 215
sirrush, fantasma 286
slaad 217
slaad blanco 217
slaad negro 218
Sociedad de cartografía planaria, la 246-247, 257-258
sombra del vacío 219
suerte épica (variante) 111
sumo conversor (clase de prestigio) 35
Supervivencia 44
Szass Tam 297
tarea divina 113
Tasación 44
tayellah 220
términos de conjuros épicos 72
tesoro 121, 122
thorciásido 221
tigre, legendario 169
tiradas abiertas (variante) 222
titán venerable 221
Tormenta Manargenta 292
trampas 105, 109
Trato con animales 44
treant venerable 223
Trepar 44
tres muertes y fuera (variante) 111
Tu'narah 248
tumulario de lava 226
tumulario invernal 227
umbral duradero (investigador cósmico) 33
"umbral de la muerte" ampliado (variante) 111
Unión, ciudad de 247-270
Uso de cuerdas 45
uvuudaum 228
valor de equipo de PNJs 317
Valores de Desafío 108,119,121
Valores de Desafío de PNJs (variante)111
valores de tesoro épico 122
vermiurgo 230
viaje planario 108
xixecal 167

Aquí empieza la leyenda

Hay canciones e historias acerca de héroes que han avanzado más allá de las profesiones de la mayoría de los aventureros. Se enfrentan a los enemigos más poderosos y encaran los desafíos más mortíferos, usando poderes y habilidades que rivalizan incluso con los de los dioses.

Este suplemento para el juego D&D® proporciona todo lo que necesitas para trascender los primeros 20 niveles de experiencia y hacer avanzar a los personajes hasta niveles de juego virtualmente ilimitados. Junto con objetos mágicos épicos, monstruos épicos, y consejos para organizar una campaña épica, el *Manual de niveles épicos* también presenta PNJs épicos de los entornos de campaña de Reinos Olvidados® y Greyhawk®.

Para utilizar este suplemento, el Dungeon Master también necesita el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Master*, y el *Manual de Monstruos*. Un jugador solo necesita el *Manual del Jugador*.

ISBN 84-95712-65-2

9 788495 712653

DD1017

Impreso en España–Printed in Spain