

DUNGEONS
DRAGONS® Accessory

Libro de oscuridad vil



MONTE COOK



LIBRO DE OSCURIDAD VIL MONTE COOK

D E S A R R O L L O
BRUCE R. CORDELL

E D I C I Ó N
DAVID NOONAN, PENNY WILLIAMS
JEFATURA DE EDICIÓN
KIM MOHAN

DIRECCIÓN CREATIVA
ED STARK

DIRECCIÓN DE LÍNEA DE JDR
ANTHONY VALTERRA

VICEPRESIDENCIA I+D DE JDR
BILL SLAVICSEK

VICEPRESIDENCIA DE PUBLICACIONES
MARY KIRCHOFF

DIRECCIÓN DE PROYECTO
MARTIN DURHAM

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
CHAS DELONG

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA
HENRY HIGGINBOTHAM

ILUSTRACIONES INTERIORES
DAREN BADER, THOMAS BAXA,
MATT CAVOTTA, BRIAN DESPAIN,
JEFF EASLEY, SCOTT FISCHER,
LARS GRANT-WEST, QUINTON HOOVER,
JEREMY JARVIS, RAVEN MIMURA,
VINOD RAMS, WAYNE REYNOLDS,
DAVID ROACH, RICHARD SARDINHA,
BRIAN SNODDY, ARNIE SWEKEL,
ANTHONY WATERS

DISEÑO GRÁFICO
ROBERT CAMPBELL, CYNTHIA FLIEGE,
SHERRY FLOYD, SEAN GLENN

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN EN ESPAÑOL

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

T R A D U C C I Ó N
JUAN CUADRA PÉREZ

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

M A Q U E T A C I Ó N
DARÍO PÉREZ

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
EL EQUIPO DE DnDTRAD

PRUEBAS DE JUEGO: Paul Bender, Eric Cagle, Michele Carter, Andy Collins, Sue Cook, Daniel Cooper, Bruce R. Cordell, Jesse Decker, Martin Durham, George Fields, Jeff Grubb, Paula Horton, Robert Kelley, Todd Meyer, Erik Mona, Brian Moseley, Christopher Perkins, Athena Petticord, Jon Pickens, Ratty, Sean K Reynolds, Mat Smith, Keith Strohm, Michael S. Webster, Penny Williams

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

Este producto de Wizard of the Coast® no contiene Open Game Content. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducida de ninguna manera sin autorización escrita. Para saber más de la Open Game License y el d20™ System License, visita www.wizards.com/d20.

Las reglas de creación de venenos han sido adaptadas de *Canción y silencio*, de David Noonan y John D. Rateliff. Las reglas de drogadicción han sido adaptadas de *Señores de la oscuridad*, de Sean Reynolds y Jason Carl.

EE.UU., CANADA,
ASIA, PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
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, DUNGEON MASTER, WIZARDS OF THE COAST 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 *Book of Vile Darkness*.

Impreso por Gráficas '94
Depósito legal: B-25628-3
ISBN: 84-95712-60-6



Escaneado por Nagas



Impreso en España - Printed in Spain

CONTENIDOS

Introducción	4	Veneno	44	Capítulo 7: señores del mal	123
¡Esconde este libro!.....	4	Componentes materiales	45	Archiinfernales y clérigos.....	123
El mal en la sesión de juego.....	4	Capítulo 4: dotes	47	Los planos Inferiores.....	124
Qué hay en el interior.....	4	Capítulo 5: clases de prestigio	51	La guerra de la Sangre.....	124
Nota del autor.....	4	Bebedor de vidas.....	52	Los Señores demoníacos.....	125
Capítulo 1: la naturaleza del mal	5	Cazador de mortales.....	53	Demogorgon.....	125
El mal en tu juego.....	5	Combatiente de la oscuridad.....	55	Graz'zt.....	130
Cómo definir el mal.....	6	Demonologista.....	56	Juiblex.....	134
Actos malignos.....	7	Devorador de almas.....	58	Orcus.....	136
Fetiches y adicciones.....	10	Diabolista.....	59	Yeenoghu.....	140
Dioses viles.....	11	Discípulo de Asmodeo.....	60	Archidiablos.....	143
Karaan.....	11	Discípulo de Belzebuth.....	62	Bel.....	143
El Paciente.....	11	Discípulo de Dispater.....	63	Dispater.....	145
Rallaster.....	11	Discípulo de Mammon.....	64	Mammon.....	148
Scahrossar.....	11	Discípulo de Mefistófeles.....	65	Belial/Fierna.....	151
El Xammux.....	12	Mágico del cáncer.....	66	Levistus.....	154
Yeathan.....	12	Protosacerdote.....	68	La condesa de las sagas.....	156
Razas y culturas viles.....	12	Señor de las sabandijas.....	69	Belzebuth.....	158
Jerren.....	12	Siervo de Demogorgon.....	71	Mefistófeles.....	161
Vashar.....	13	Siervo de Graz'zt.....	72	Asmodeo.....	165
Cómo crear villanos.....	15	Siervo de Juiblex.....	74	Capítulo 8: monstruos malignos	169
Ejemplos de villanos.....	17	Siervo de Orcus.....	75	Demonios.....	169
El Emperador terrible.....	17	Capítulo 6: magia	77	Mane.....	170
Siddal y Gauderis.....	19	Conjuros malignos.....	77	Rutterkin.....	170
Enesstrere, el dragón poseído		¿Qué es maligno?.....	77	Bar-Igura.....	171
por un demonio.....	20	Magia corrupta.....	77	Babau.....	173
Lugares malignos.....	21	Listas de conjuros.....	78	Demonio de la sombra.....	173
El valle de Azure.....	21	Conjuros corruptos.....	78	Chasme.....	174
Los fosos de los trasgos de Io-Rach.....	22	Conjuros de asesino.....	78	Diablos.....	175
Capítulo 2: reglas alternativas	23	Conjuros de bardo.....	79	Kocrachon.....	175
Posesión.....	23	Conjuros de clérigo.....	79	Ghargatula.....	176
Sacrificio.....	26	Dominios de clérigo.....	80	Kythón.....	177
Maldiciones.....	28	Conjuros de druida.....	81	Cachorro.....	178
Enfermedades.....	29	Conjuros de guardia negro.....	82	Juvenil.....	178
Otros aspectos del mal.....	32	Conjuros de hechicero y mago.....	82	Adulto.....	178
La Llamada.....	32	Descripción de los conjuros.....	83	Empalador.....	179
La Salmodia oscura.....	32	Objetos mágicos malignos.....	111	Amo de la muerte.....	179
El Habla oscura.....		Aptitudes especiales de		Rey de la matanza.....	180
El poder de las almas.....	33	las armaduras.....	111	Ojo de miedo y llama.....	181
El poder del dolor.....	33	Armaduras específicas.....	111	Tumulario vil.....	182
La mente de enjambre.....	34	Aptitudes especiales de las armas.....	111	Vaath.....	183
Daño vil.....	34	Armas específicas.....	112	Criatura cadáver.....	184
Clima maligno.....	34	Anillos.....	113	Criatura corrupta.....	184
Efectos persistentes del mal.....	35	Bastones.....	113	Criatura de hueso.....	185
Capítulo 3: equipo maligno	37	Cetros.....	114	Apéndice: PJs malignos	187
Instrumentos de tortura.....	37	Objetos maravillosos.....	114	Un único PJ maligno.....	187
Equipo de ejecuciones.....	39	Artefactos.....	117	Un grupo maligno.....	187
Trampas en armaduras y equipo.....	40	Artefactos menores.....	117	La campaña maligna.....	188
Objetos alquímicos y		Máquinas diabólicas y dispositivos.....		Conclusión.....	189
casí mágicos.....	40	demoníacos.....	118	Índice alfabético	190
Drogas.....	41	Artefactos mayores.....	120		

Introducción

El *Libro de oscuridad vil* es un libro de referencia para el mal. Contiene una gran cantidad de nuevo material de juego, y todo en él es vil, inmundo, oscuro y despreciable. Aunque hay monstruos, conjuros y objetos mágicos malignos que han aparecido en anteriores productos, este compendio es una colección de los más retorcidos, horribles y repugnantes aspectos del mal que pueden llegar a aparecer en un juego. Estas páginas contienen referencias a actos de horrible depravación y comportamiento malévolo más allá de cualquier cosa que probablemente hayas podido encontrarte hasta ahora en una partida de Dungeons & Dragons. Que sirva de advertencia: el *Libro de oscuridad vil* está dirigido a un público adulto. Los temas tratados aquí no son para inmaduros, impresionables o de corazón débil. Este libro versa, en el plano de la ficción, acerca de la sangre, la violencia extrema, los sacrificios humanos, la adicción, los conjuros de corrupción y el comportamiento aberrante. Su contenido no es una aproximación desenfadada a lo que es "ser malo": trata sobre el mal, lisa y llanamente.

No obstante, antes de cerrar este libro con desagrado, ten en cuenta lo que sigue: cuanto más oscura sea la sombra del mal, más brillante será la luz del bien. Cuanto más horrible sea el villano, mayor será el héroe. Si estás interesado en añadir lo verdaderamente horrible a tu juego como algo que los personajes jugadores (PJs) deben derrotar, este libro es para ti.

¿DESCONDE ESTE LIBRO!

El *Libro de oscuridad vil* es sólo para los Dungeon Master (DM). Del mismo modo que te reservas el contenido de una aventura publicada, restringe el acceso de tus jugadores a este libro. No les dejes saber qué les espera a sus personajes.

EL MAL EN LA SESIÓN DE JUEGO

Cada fuerza poderosa del universo tiene una fuerza opuesta de igual poder. El mal y la oscuridad invaden el mundo del juego D&D, combatiendo a las fuerzas del bien (cuyo encarnación arquetípica son los PJs). Cada vez que un gran mal es destruido, otro surge para tomar su lugar, como si de una hidra de infinitas cabezas se tratase. Por ello, los verdaderos héroes se enfrentan al mal sin reservas. Otros, menos fanáticos, se oponen a él sólo cuando les es necesario. Pero los personajes inteligentes nunca permanecen demasiado tiempo en la corrupción y la oscuridad, no sea que les supere, y cuando un paladín regresa a casa tras una búsqueda para disfrutar de algún tiempo con sus seres queridos y amigos, debe dejar atrás los horrores que ha visto.

Trata de no permitir que las fuerzas del mal presentadas en el *Libro de oscuridad vil* inunden tu juego. El poder de los archiinfernales, lo insidioso de la magia maligna y la corrupción de algunas dotes y objetos mágicos de este libro son enormes, por lo que es posible que te sientas tentado a desatar continuamente los elementos de este libro sobre tus personajes. Pero salvo que quieras dirigir la más sombría de las campañas (y tus personajes también estén de acuerdo) debes resistir la tentación y utilizar esta información poco a poco. Este libro no es una excusa para transformar tu juego en un trabajoso y deprimente caminar por los recovecos de la depravación. Para que el mal más profundo tenga un impacto adecuado, los PJs deben encontrár-

selo sólo ocasionalmente. Si puedes hacer que tus jugadores se sobrecojan de horror ante los enemigos a los que se enfrentan, sus victorias sobre esos oponentes serán más dulces.

QUÉ HAY EN EL INTERIOR

Los ocho capítulos de este libro dividen el material en secciones más fácilmente digeribles.

La naturaleza del mal (Capítulo 1): este capítulo se encarga de las bases del mal y de los actos malignos. Proporciona consejos para crear villanos y ejemplos de cómo incorporar las ideas de este libro en tu campaña. Se dan reglas para varias predilecciones malignas que los villanos pueden tener, como canibalismo y adicciones. Aquí encontrarás también muchos ejemplos de culturas, personajes, lugares y dioses malignos que puedes poner en juego en tus partidas de D&D.

Reglas alternativas (Capítulo 2): en este capítulo encontrarás una miscelánea de nuevas reglas referentes a temas viles. Daño vil, maldiciones, sacrificios, posesión y enfermedades son algunos de los puntos detallados aquí.

Equipo (Capítulo 3): las herramientas de tortura, las trampas, los venenos y las drogas son parte importante del arsenal de cualquiera que se dedique al mal. Este capítulo explica cómo utilizarlos en tu juego. También presenta una amplia variedad de objetos mágicos, incluyendo artefactos, tocados por el mal.

Dotes (Capítulo 4): este capítulo ofrece nuevas dotes, incluyendo algunas que se incluyen en una nueva categoría denominada dotes viles. Para adquirir una dote vil, un personaje debe ser maligno.

Clases de prestigio (Capítulo 5): algunas de las clases de prestigio de este capítulo son específicas para monstruos o infernales. Otras están diseñadas para personajes que se dedican a la adoración de demonios o diablos.

Magia (Capítulo 6): para los personajes que desean profundizar en la magia oscura, este capítulo presenta los conjuros de corrupción. Estos conjuros sólo pueden ser utilizados por aquellos lanzadores de conjuros dispuestos a pagar el sacrificio que este tipo de magia exige.

Señores del mal (Capítulo 7): este capítulo describe lo peor de lo peor: los archidiablos que gobiernan los Nueve infiernos y los señores demoníacos cuyo hogar es el Abismo. Los jugadores veteranos de D&D probablemente ya estén familiarizados con algunos de estos nombres: Demogorgon, Asmodeo, Orcus y Belzebut.

Monstruos malignos (Capítulo 8): aquí se encuentran demonios, diablos y nuevos muertos vivientes, detallándose también otras criaturas. Además, en este capítulo hay rasgos genéricos (plantillas) para hacer a las criaturas malignas incluso más viles que sus contrapartidas normales.

Todo lo presentado en estos capítulos son herramientas para ayudar al DM a construir enemigos malévolos. Al final del libro hay un apéndice dedicado específicamente a PJs malignos, que proporciona algunos consejos para tratar con las situaciones que pueden darse cuando permites personajes malignos en tu campaña.

NOTA DEL AUTOR

Ni defiendo, ni apruebo, ni busco glorificar nada de lo presentado en este libro en tanto en cuanto pueda relacionarse con el mundo real. Todo lo tratado aquí son cosas malas y yo no soy una mala persona. En serio.



En el juego D&D, el bien y el mal no son conceptos filosóficos; son las fuerzas que definen el cosmos.

—Manual del jugador del D&D

“Mal” es una palabra de la cual probablemente se haya abusado. En el contexto del juego, y por supuesto en este libro, la palabra debe reservarse para la oscura fuerza de destrucción y muerte que tienta a las almas para que actúen de manera incorrecta, y que perverte lo sano y puro a la menor oportunidad. El mal es vil, corrupto e irremediablemente oscuro. No es travieso, ni irritable ni incomprendido. Tiene el corazón negro y es egoísta, cruel, sediento de sangre y malévol.

EL MAL EN TU JUEGO

Hay dos modos recomendados para tratar con el concepto de mal en tu campaña: el enfoque objetivo y el enfoque relativo. Esta segunda opción es un acercamiento alternativo que debe ser utilizado con cierta precaución.

EL ENFOQUE OBJETIVO

Este es el enfoque directo que se adopta en el juego D&D, así como el que se recomienda en este libro. Desde este marco de referencia, el mal puede ser juzgado objetivamente. La naturaleza maligna de una criatura, acto u objeto no es relativa a la persona que la observa: o es maligna o no lo es. Esta tajante definición permite que funcionen conjuros como *castigo divino*. A la inversa, po-

dría decirse que existe una definición objetiva del mal porque el conjuro de *detectar el mal* funciona. ¿Quieres saber qué es maligno? No estudies un libro de filosofía, límitate a ver a quién le duele cuando el clérigo lanza *castigo divino*. Esas criaturas son malignas, y las cosas que hacen, hablando en términos generales, son actos malignos. Si tu personaje todavía no está seguro, convoca a una criatura celestial o lanza un conjuro de *comunión* y simplemente pregunta “¿Es esto maligno?”. Los poderes superiores están justo ahí, dispuestos a comunicártelo.

El *Manual del jugador* dice “Maligno implica hacer daño, oprimir y matar a los demás. Sencillamente algunas criaturas malignas no sienten compasión alguna por los demás y matan sin preocuparse de si es correcto o no. Otras se dedican activamente a hacer el mal, matando por deporte o por orden de un dios o amo maligno”.

Este enfoque objetivo del mal funciona bien en los juegos de rol de fantasía. El mal es algo a lo que un héroe puede señalar, y sabe que debe combatirlo. Un concepto objetivo del mal permite a los jugadores (y a sus personajes) evitar la mayoría de los dilemas éticos y morales, especialmente los que podrían desbaratar una sesión de juego. Si estás dirigiendo una aventura que trata de luchar contra los gnolls, normalmente no deseas que toda la sesión acabe empleándose en un debate filosófico sobre si matar gnolls es una acción buena o mala.

EL ENFOQUE RELATIVO (VARIANTE)

Un segundo enfoque considera que el mal es un concepto relativo, totalmente dependiente de la actitud del observador. Este no es el enfoque de la mayoría de las partidas de D&D, reflejando más bien el modo en que mucha gente ve el mundo real. Utilizar esta perspectiva alternativa cambia enormemente el juego, al menos en lo que concierne al "mal". En el enfoque relativo, el mal no es algo que tu personaje pueda señalar con el dedo, sino que depende de cada individuo. Mientras que es posible para un grupo de criaturas (una cultura completa, por ejemplo) tener una visión similar de lo que es bueno y lo que es maligno, otro grupo puede tener un punto de vista diferente o incluso opuesto. Por supuesto, también pueden darse puntos de vista conflictivos si tu partida de D&D utiliza el enfoque objetivo, pero en ese caso un grupo puede sencillamente demostrar que su punto de vista es el correcto.

En un mundo donde el mal es relativo, una deidad puede dictar principios que describan qué es correcto y qué erróneo, o qué es bueno y qué maligno, a pesar de lo cual otra puede tener un dogma diferente e incluso contradictorio. Un paladín de una deidad puede hablar sobre los malignos paganos y ateos de las montañas y finalmente ir a la guerra contra ellos. Si lo hace, puede encontrarse enfrentándose a paladines de un dios diferente y a una cultura diferente que ven al paladín y a su cruzada como los actos de un infiel maligno.

Si decides que éste es el enfoque que quieres, debes tomar ciertas decisiones en torno al juego. Por ejemplo, en un mundo donde el mal es relativo, ¿cómo funciona un conjuro de *detectar el mal*? Cuando dos paladines de puntos de vista opuestos se encuentran en el campo de batalla, ¿pueden utilizar sus aptitudes de *castigar* el uno contra el otro? La opción más sencilla y mejor en este caso es descartar conjuros como *detectar el mal*, porque no tienen un significado real. Elimina los descriptores bueno y maligno de los conjuros (por lo que cualquier personaje puede lanzar cualquiera de estos conjuros), e ignora cualquier daño sagrado o sacrilego que inflija un arma. El tener que conocer o determinar el punto de vista de un personaje que lanza *detectar el mal* es engorroso y difícil, y conduce a la confusión y a discusiones sobre quién debería resultar afectado por la espada sagrada del paladín o el *castigo divino* del clérigo.

CÓMO DEFINIR EL MAL

Por supuesto, incluso si adoptas un enfoque objetivo en tus partidas, las gentes malignas no siempre se definen a sí mismas como tales. Pueden actuar como lo hacen por estar equivocadas o simplemente mentir, pero es posible que nieguen su naturaleza maligna. Incluso el más desquiciado asesino de masas puede ser capaz de justificar sus acciones ante sí mismo en nombre de sus creencias, de su deidad o de alguna retorcida visión de lo que es mejor para el mundo.

Un asesino puede matar a un niño que considere débil o inadecuado para alcanzar la edad adulta. Otro puede matar a los niños que crea crecerán para convertirse en malignos. Quizás ese asesino tuviera en el pasado un sueño profético que le dijo que el mal estaba creciendo entre los niños de la ciudad.

A una escala mayor, un sacerdote maligno puede creer que para servir mejor a su oscuro dios necesita destruir la villa entera y sacrificar a todos sus habitantes. ¿Es eso maligno? Sí. ¿Lo ve el sacerdote como maligno? No, lo ve como una demostración de su inmensa devoción y como un aspecto de su fe. O quizás lo vea como maligno y no le importe.

Un dictador puede ordenar la eliminación de una raza entera de criaturas buenas porque cree que son malignas. Puede buscar dominar el mundo y tener a sus gentes bajo su puño implacable. Pero este despota podría también creer que es una buena persona y que el mundo estará mejor bajo su guía. Y esta actitud no le hace menos villano.

INTENCIÓN Y CONTEXTO

Así que, ¿implica la definición objetiva del mal que la intención no tiene ningún papel en determinar qué es bueno y qué no? Sólo basta cierto punto.

Considera al paladín Zophas. Cuando está escalando hasta la cima de una colina de rocas sueltas para huir de unos osos lechuza, desencadena una avalancha que entierra a los osos lechuza y continua descendiendo por la colina, aplastando una choza llena de campesinos. ¿Es Zophas un asesino maligno que de repente pierde su alineamiento legal bueno? No, aunque Zophas puede sentir culpa y responsabilidad. Puede intentar reparar su inintencionado error de la mejor manera que pueda.

Pero, ¿qué pasa si Shurrin, amigo de Zophas, le dice "¡No scales por ahí, Zophas! ¡Puedes provocar un desprendimiento que aplaste la choza!"? Zophas lo ignora. ¿Es ahora maligno? Probablemente. Zophas actuó, o bien sin que le importase poner en peligro a los campesinos, o tan confiado en su capacidad de trepar que lo hizo guiado por un orgullo desmedido. En ese punto, Zophas no es que sea exactamente un asesino, pero probablemente pierda sus aptitudes de paladín hasta que reciba un conjuro de *expiación* o se enmiende de cualquier otro modo.

Si Zophas puede ver claramente el peligro de desprendimiento pero trepa de todos modos porque quiere escapar de los osos lechuza, eso es claramente maligno. En un mundo de distinciones de blanco o negro entre el bien y el mal, matar a inocentes para salvarse a uno mismo es un acto maligno. Sacrificarte a tu mismo por el bien de otros es un acto bueno. Es un punto de distinción extremo, pero así son las cosas.

A continuación vamos a definir tres niveles de intención: actos accidentales, actos temerarios o negligentes, y actos intencionalmente malignos. No obstante, hay veces en que estas categorías no son suficientes para determinar una intención maligna. Eres libre para juzgar un acto en el contexto de otras acciones.

Un maníaco pone veneno en el suministro de agua de una ciudad, creyendo (erróneamente) que todos los habitantes de la misma son demonios. ¿Es esto maligno? Sí. Un glabrezu convence a un personaje bueno de que todos los pueblerinos son infernales que deben ser destruidos, por lo que el personaje vierte veneno en el suministro de agua de la ciudad. ¿Es esto maligno? Probablemente no, o al menos no en el contexto del resto de las acciones del personaje y de las circunstancias implicadas. No obstante, los personajes buenos no deben cometer actos ni siquiera remotamente cuestionables a gran escala salvo que estén completamente seguros de que no hay ningún otro modo de tener éxito. Raras veces es una buena idea destruir toda una ciudad de gente maligna, porque puede que también haya al menos un puñado de gentes buenas en la ciudad.

Pero hagamos las cosas aún más complicadas. Otro personaje es testigo de cómo el personaje bueno va a poner veneno en el agua de la ciudad. ¿Es un acto malvado por parte del testigo matar al envenenador para detenerle? No. De nuevo, la intención no es maligna, y el contexto hace este un acto preferible a la alternativa. Permanecer inactivo mientras se produce un asesinato en masa (la otra opción

que tiene el testigo) es mucho más maligno que evitar el envenenamiento.

ZONAS GRISES

Incluso con el enfoque más objetivo de blanco o negro sobre el bien y el mal, siempre existirán zonas grises. Considera este ejemplo: una terrible enfermedad ha llegado a la villa de Varron, y la cura se encuentra en el corazón de los árboles sagrados del bosque de Varron. Los habitantes del pueblo se internan en el bosque para obtener la cura. Los druidas del bosque de Varron creen que los árboles son sagrados y que no deben ser profanados. Intentan detener a los pueblerinos. ¿Es alguno de los dos bandos realmente maligno en esta situación? Probablemente no.

No todos los conflictos están basados en el bien contra el mal. Es posible que dos naciones buenas vayan a la guerra. ¿Es un acto maligno por parte de tu personaje matar a otro personaje bueno si tu reino está en guerra con el suyo? Esto es sin duda una zona gris. Los personajes que sean extremadamente estrictos en su visión moral deberán, tras la guerra, examinar las razones con mucho detalle. En general, debería darse cuartel y aceptarlo. Un personaje así no debería causar más daño y destrucción de los que sean necesarios y, si es posible, debería encontrar un modo diferente de resolver el conflicto.

ACTOS MALIGNOS

Examinar las acciones de los malvados no sólo ayuda a definir qué es maligno, sino que también permite tener un atisbo de las intrigas de un villano. Lo que sigue es mucho más que una lista que define el mal en oposición al bien. Lee las siguientes secciones para obtener ideas para planes malvados, conspiraciones, motivaciones y personalidades.

ADORAR A DIOSOS MALIGNOS Y A DEMONIOS

Los sacerdotes que reverencian a poderes oscuros son tan malignos como los seres a los que sirven. En el nombre de Vecna, Erythnul o Lolth, estos repugnantes emisarios realizan sacrificios humanos, dirigen ritos malévolos y ponen en funcionamiento intrigas para ayudar a sus deidades. A veces las actividades de los cultistas malignos son directas: secuestrar a víctimas para sacrificarlas, robar dinero para financiar sus templos, o simplemente seguir un dogma que requiere asesinar, violar o actividades incluso más inmundas. Otras veces sus maquinaciones son mucho más sutiles que estos crímenes, que son evidentes.

Por ejemplo, un archidiablo como Belial puede empezar un plan instruyendo a sus seguidores en una ciudad (mediante sueños, visiones o conjuros de *comunidad*) para que expulsen a todas las familias con niños sanos de una determinada edad. Dentro de veinte años, cuando estos niños serían adultos en la flor de la vida, Belial pretende enviar a un poderoso cornugón para que robe un valioso artefacto de la iglesia local. Con pocos adultos sanos disponibles que puedan impedir el robo, es más probable que el cornugón tenga éxito.

Los templos malignos algunas veces son lugares secretos, ocultos en comunidades desprevenidas. Un templo maligno puede estar en cualquier parte: bajo un viejo granero, en un almacén o sencillamente en el cuarto trasero de la casa de alguien. Los santuarios a la malevolencia de mayores dimensiones y más permanentes suelen estar situados mucho más lejos de la civilización, o al menos bien lejos de las comunidades de alineamiento bueno. Una iglesia maligna de este tipo puede ser una estructura a modo de torre que se yerga solitaria en las tierras salvajes, construida de roca cubierta de macabros relieves y repleta de terribles estatuas. Otros templos malignos

pueden estar rodeados por pueblos o ciudades habitados por criaturas inmundas.

ANIMAR A LOS MUERTOS O CREAR MUERTOS VIVIENTES

Los muertos vivientes (burlas corruptas de la vida y la pureza) son inherentemente malignos. Crearlos es uno de los crímenes más abyectos contra el mundo que un personaje puede cometer. Incluso si se les ordena hacer algo bueno, los muertos vivientes invariablemente aportan al mundo energía negativa, lo cual hace que éste sea un lugar más oscuro y maligno.

Muchas comunidades mantienen sus cementerios tras altos muros o incluso apostan guardias para mantener alejados a los ladrones de tumbas, ya que el robo de tumbas suele ser una actividad lucrativa, debido a que los nigromantes pagan buen dinero por su materia prima. Evidentemente los campos de batalla también son lugares populares entre los ladrones de tumbas (o entre los nigromantes) para buscar cuerpos.

ASESINAR

Matar es uno de los más horribles actos que una criatura puede cometer. Asesinar es matar a una criatura inteligente con un objetivo nefando: robo, beneficio personal, placer perverso o algún motivo similar.

Los héroes que se introducen en la guarida boscosa de un dragón verde para acabar con él no son asesinos. En un mundo de fantasía basado en una definición objetiva del mal, matar a una criatura maligna para evitar que cause más daño no es un acto maligno. Incluso matar a una criatura maligna en beneficio personal no es exactamente maligno (aunque tampoco es un acto bueno), porque hacerlo sigue evitando los ataques de la criatura sobre los inocentes. A pesar de ello, este tipo de justificación sólo sirve para la destrucción de criaturas de un mal consumado e irremediable, como los dragones cromáticos.

Los seres malignos se deleitan asesinando. Es la expresión definitiva de su poder y de su disposición a realizar cualquier tipo de acto abyecto. Muestra que son, o bien lo suficientemente poderosos, o bien lo suficientemente indiferentes como para hacer cualquier cosa que deseen.

Para criaturas especialmente malignas, sobre todo aquellas con puntos de vista muy distantes, el asesinato puede ser en sí mismo una meta deseable. Algunas de estas criaturas odian la vida y desprecian a todo lo viviente. Les entusiasman la muerte y la muerte en vida, y por ello buscan quitar la vida dondequiera que les sea posible. Estas criaturas son normalmente (pero no siempre) muertos vivientes.

CONDENAR O DAÑAR ALMAS

Mientras que causar daño físicamente a un enemigo no es algo inherentemente vil, dañar su alma siempre es maligno. Sólo el más despreciable de los villanos puede llegar a querer causar dolor al aspecto eterno de otras criaturas. Las criaturas que no tienen el corazón corrupto simplemente despachan a sus enemigos rápidamente, en la creencia de que enviar a un villano a la justicia de la otra vida es un castigo suficiente. Pero los seres malignos gustan de capturar a sus enemigos y torturarlos hasta la muerte, y algunos incluso prefieren torturar a las almas de sus enemigos, negándoles para siempre la liberación de la muerte. Todavía peor, algunos seres malignos utilizan su inmundicia para destruir el alma de un oponente, terminando absolutamente con su existencia.

CREAR CRIATURAS MALIGNAS

Algunos villanos no se contentan solamente con tratar con, convocar o controlar a criaturas malignas, sino que sienten la necesidad de

ir un paso más allá y finalmente crean a estas criaturas con experimentos innumrables o con magia maligna.

Los señores de la guerra malignos a veces crean legiones de monstruos horribles (o tienen subalternos que lo hacen por ellos) y les conducen a la batalla contra las fuerzas del bien. Demonios, diablos y otras criaturas corruptas guardan sus fortalezas. El deseo de crear es fuerte, y también lo es el deseo de tener un gran número de servidores fácilmente controlables. Tanto la creación como el control demuestran poder, y los villanos locos por el poder son demasiado comunes.

Otro modo de crear criaturas malignas es permitiendo que los propios monstruos reconstruyan a los enemigos caídos a su propia imagen. Por ejemplo, las víctimas de un bodak se alzan al siguiente día como nuevos bodak, y un hombre lobo puede extender su mal infectando a otros con la licantrópia. Los personajes que promueven estos procesos suelen estar interesados en extender el mal por el propio mal. Estos malvados aman el caos, la muerte y el sufrimiento que traen ese tipo de monstruos.

HACER TRAMPA

Hacer trampa es romper las reglas para obtener un beneficio personal. Cuando los villanos malignos hacen trampa no se limitan a los juegos: crean contratos con cláusulas que pueden alterar para engañar a otros; manipulan a los jueces para que los malhechores sean puestos en libertad en lugar de ir a prisión; amañan el equipo de sus enemigos para que se rompa o no funcione adecuadamente. Los que hacen trampas pueden tanto amenazar la vida de la familia de un miembro del concejo para hacer que vote a favor de su plan, como utilizar conjuros y veneno para asegurarse de que un gladiador determinado muera en la arena y así obtener un beneficio apostando por el superviviente.

Hacer trampas es algo que puede realizarse de muchas formas. Por ejemplo, puede engañarse a dos enemigos para que luchen el uno contra el otro, o confundir a la amante de un enemigo para que traicione a su amado. Un tramposo puede retar a un oponente a un desafío o una lucha amañados, o simplemente realizar un acuerdo que no tiene ninguna intención de mantener.

INTIMIDAR Y ATEMORIZAR A LOS INOCENTES

Intimidar no es más que un síntoma de una obsesión con el poder. A un villano que tiene poder sobre otro le gusta señalar ese poder para demostrar su propia fuerza, tanto a sí mismo como a los demás. Estos brutos sienten que el poder no tiene valor si los demás no lo conocen.

Aunque el intimidador arquetípico es un matón poderoso, existen otros tipos de intimidadores diferentes. A veces un intimidador utiliza la magia en lugar de la fuerza física para atemorizar a los que le rodean. En otros casos el poder es de naturaleza política. La princesa de diez años que obliga a los bardos a que canten canciones sobre su belleza si no quieren enfrentarse a su tiránica madre (la reina) es sin lugar a dudas una intimidadora.

LANZAR CONJUROS MALIGNOS

Los conjuros malignos pueden crear muertos vivientes, infligir un sufrimiento atroz, dañar el alma de otro o producir cualquiera de entre un montón de efectos similares.

A veces los lanzadores de conjuros no malignos pueden salir bien librados tras lanzar unos pocos conjuros malignos, siempre que no lo hagan para un propósito maligno. Pero la senda de la magia maligna rápidamente conduce a la corrupción y la destrucción. Los conjuros con un precio de corrupción (ver 'Magia corrupta' en el Capítulo 6) son tan malignos que exigen un sacrificio físico y espiritual del lanzador.

MENTIR

El engaño, los trucos y las manipulaciones son las herramientas del oficio para la mayoría de los villanos. Con estas herramientas pueden conducir a sus enemigos a trampas, tanto físicas como de otro tipo. Una mentira bien contada en el momento y lugar adecuados puede hacer cambiar de dirección a un ejército entero, modificar la opinión de toda la población de una ciudad o simplemente hacer que un aventurero abra la puerta incorrecta en un dungeon.

Algunos mentirosos lo son compulsivamente, es decir: tienen una necesidad psicológica de mentir. Otros se deleitan en engañar a la gente. Si un villano puede lograr que un oponente crea una mentira, se ha demostrado a sí mismo (al menos internamente) que es superior a ese oponente.

Los villanos inteligentes con frecuencia se concentran en obtener rangos en Engañar para facilitar sus mentiras. Por supuesto, el que ellos mismos sean unos mentirosos les alerta del hecho de que otros probablemente mientan tanto como ellos. Por eso también suelen tener un alto modificador en Averiguar intenciones.

Mentir no es necesariamente un acto maligno, aunque es una herramienta que puede ser utilizada fácilmente para fines malignos. Mentir es algo tan fácil de usar para objetivos malignos que la mayoría de los códigos de caballería y los credos de muchas religiones buenas lo prohíben totalmente.

ROBAR

Cualquier niño puede decirte que robar está mal. No obstante, los villanos con frecuencia ven el robo como el mejor modo de adquirir lo que quieren. Las gentes malignas sólo pagan por lo que no pueden coger.

Un personaje maligno necesita una razón para no robar. El miedo a ser atrapado es el elemento disuasorio más común, pero algunas veces un villano decide no robar un objeto porque no quiere incurrir en la ira de su propietario. Por ejemplo, una clériga drow puede comprarle a un pícaro un objeto mágico robado. A la clériga no le importaría robárselo, pero prefiere pagarle por el objeto para que el pícaro continúe trabajando para ella.

SER AVARICIOSO

La avaricia es una motivación tan simple que apenas parece digna de mención, a pesar de que guía a los villanos quizás más que cualquier otro factor. La avaricia está unida a la mayoría de los tipos de comportamiento maligno aquí mencionados. La ambición que va demasiado lejos (especialmente cuando se avanza a expensas de otro) puede manifestarse como avaricia. El ansia de riquezas, poder o prestigio pueden conducir a los celos, el robo, el asesinato, la traición y una legión de otros actos malignos.

TENTAR A OTROS

Tentar a individuos buenos para que hagan lo incorrecto es un acto malvado. Los planes con esta meta son en gran medida el ámbito de demonios y diablos, que buscan corromper a los mortales para mancillar sus almas. Los productos del trabajo de un tentador son larvas, la manifestación física de las almas malignas en los planos Inferiores (ver Capítulo 7). Las larvas son valiosas para los infernales; de hecho, son un tipo de moneda por derecho propio. Algunos demonios y diablos, especialmente erinias, súcubos y glabrezus, dedican casi todo su tiempo a corromper mortales con ofertas de sexo, poder, magia u otros placeres.

Cuando son mortales malignos los que tientan a otros mortales, con frecuencia la tentación viene en la forma de un soborno para lo-

grar que otros hagan lo que el villano quiere. Por ejemplo, un hombre acaudalado puede desear convencer a una mujer para que mate a su padre a cambio de una gran suma de dinero. A diferencia de un demonio, al hombre acaudalado no le preocupa corromper el alma de la mujer; simplemente quiere ver muerto al padre de la misma. Otros mortales malvados pueden tentar a alguien para que cometa un acto malvado por el puro placer de extender la tentación.

TRAER LA DESESPERACIÓN

Las criaturas malignas suelen disfrutar extendiendo el dolor y el sufrimiento entre los demás. Algunos lo hacen porque romper los espíritus de otros les hace sentirse superiores; otros siembran la desesperación por la diversión que ello les proporciona.

A veces potenciar el sufrimiento va en contra de otras metas malignas. Por ejemplo, un guardia negro interesado en traer la desesperación puede dejar a sus enemigos vivos pero heridos, derrotados y rotos (y tal vez incluso malditos o corrompidos mágicamente). No obstante, negarse a acabar con los enemigos no es siempre el curso de acción más sabio, ya que los enemigos del guardia negro pueden curarse y oponerse de nuevo a él con deseos de venganza.

De manera similar, un infernal amante del sufrimiento puede contar sus planes a un enemigo capturado antes de matarlo, sólo para disfrutar con la desesperación de su víctima. Una criatura de este tipo quiere que sus enemigos sean conscientes de lo irremediablemente derrotados que están.

Un villano que disfrute con el sufrimiento puede intentar quebrantar a sus enemigos en lugar de matarlos. Las técnicas directas como la tortura pueden quebrar a un enemigo, así como estrategias más elaboradas, como destruir los aspectos buenos de la vida de éste, uno por uno. Si el enemigo del villano se deleita en la belleza de un antiguo bosque, el malvado puede comandar elementales de fuego para que lo quemen. Si el enemigo tiene un amante, el villano puede capturar y torturar al ser amado, o incluso volverle contra su enemigo. También puede intentar culpar a su enemigo de los crímenes de otros, extender mentiras sobre él, destruir su hogar o infectarle con una enfermedad. Un villano astuto y que disfrute con la desesperación puede hacer que sea raro que los seres queridos de su enemigo pronuncien su nombre salvo como una maldición.

Las criaturas aficionadas a la desesperación se deleitan con conjuros como *lanzar maldición*, *contagio* y *pena*. A estos villanos les encanta utilizar cualquier efecto mágico que haga algo más que simplemente matar a sus enemigos, ya que consideran que la muerte es un final demasiado agradable.

TRAICIONAR

Una traición en ocasiones no es más que una mentira elaborada, pero sus implicaciones son mayores. Un acto de este tipo implica ganarse la confianza de alguien y entonces utilizarla contra él. Los actos comunes de traición incluyen aprender y revelar secretos o utilizar la confianza para acercarse a los enemigos y así atacarles o robarles.

La traición no tiene por qué ser intencionada, o al menos no tiene por qué comenzar de manera intencionada. A veces un personaje puede ser tentado para que traicione a alguien cuya confianza se ha ganado de manera legítima. Los niños pueden traicionar a sus padres, un amante puede traicionar a su amado, un amigo puede traicionar a un amigo. No obstante, también puede ser algo más complejo que esto: un rey puede traicionar a su pueblo, un marido puede traicionar a la familia de su mujer, y un humano puede traicionar a toda su raza. Vir-

tualmente cualquier tipo de vínculo entre dos criaturas puede finalmente convertirse en la base para una traición.

TRATAR CON INFERNALES

Si los personajes pueden ser juzgados por las compañías que tengan, entonces aquellos que tratan con infernales (demonios y diablos) sin ninguna duda serán ellos mismos seres malignos. Los infernales son la expresión definitiva del mal en forma animada: literalmente, son el mal encarnado. Destruir a un infernal siempre es un acto bueno. Permitir que un infernal exista o tan sólo dejar que uno de ellos sea invocado o ayudarlo es algo claramente maligno.

A veces un lanzador de conjuros convoca a una criatura infernal para que cumpla alguna tarea. Un acto así es maligno, pero no de enormes proporciones. No obstante, algunos personajes, especialmente aquellos que adoran a demonios o diablos o les ven como valiosos aliados, pueden trabajar con (o para) infernales que estén persiguiendo sus propios fines. Peor todavía, algunos mortales venden sus almas a infernales para obtener más poder o apoyo. Aunque tratar con infernales o vender almas es como mínimo arriesgado, el ansia de poder es una tentación demasiado fuerte para algunos. Y como los infernales tienen un gran poder, una esperanza de vida infinita y se deleitan en traicionar a otros, no es sorprendente que la mayoría de los personajes que piden la ayuda de un infernal terminen en la peor situación posible del trato que hagan.

UTILIZAR A OTROS EN BENEFICIO PROPIO

Tanto si es mediante el sacrificio de una víctima en el altar de un dios maligno para obtener ayuda o simplemente robando de un amigo, utilizar a otros para los propios fines es el sello de la villanía. Un villano interpone a los demás de manera rutinaria en el camino de cualquier daño para salvar su propio pellejo (si alguien tiene que morir, mejor que sea otro).

El absoluto egoísmo de un personaje maligno muy pocas veces deja sitio para la empatía. Está tan consumido con sus propias metas y deseos que no puede pensar en ninguna razón para no triunfar a expensas de otros. En el mejor de los casos, las demás criaturas son ganado que está ahí para ser utilizado, hacer presa sobre él o guiarlo. En el peor, son mosquitos que ignorar u obstáculos que superar.

VENGARSE

La venganza es una fuerza poderosa. Un acto de venganza no tiene por qué ser maligno, pero la mentalidad maligna normalmente redefine el concepto como "venganza a cualquier precio". La venganza sin límites rápidamente puede conducir a todo tipo de actos malignos.

Por ejemplo, supongamos que alguien roba un anillo mágico de un mago kuo-toa. El mago penetra en una fortaleza duergar para utilizar una bola de cristal que le permita localizar al ladrón. El kuo-toa se teleporta al lugar en el que está el ladrón (una taberna repleta) y comienza a lanzar *rayos relampagueantes* a la multitud. El ladrón huye y utiliza un conjuro de *indetectabilidad* para evitar que apariciones repentinas de este tipo vuelvan a darse. Impertérrito, el mago adopta mágicamente una forma que no llama la atención y comienza a capturar a los miembros de la familia del ladrón, torturándolos para obtener información sobre su paradero. Esta situación describe el lado maligno de la venganza.

El perdón y la clemencia no son rasgos que posean la mayoría de las criaturas malignas. La venganza por los actos injustos cometidos contra ellos (o al menos lo que ellos perciben como injustos) es la única respuesta apropiada.

FETICHES Y ADICCIONES

Muchos esclavos de la oscuridad están consumidos por adicciones y gustos perversos. Un comportamiento sexual perturbado, la adicción a las drogas, el sadismo y el masoquismo son tan sólo algunos de los horribles rasgos comunes entre los malignos y perversos.

Alcoholismo/Drogadicción: un individuo adicto al uso de una determinada sustancia tiene tendencia a seguir un comportamiento imprevisible, violento y a veces autodestructivo. Algunos adictos alcanzan un punto en el cual necesitan la sustancia para funcionar de manera normal, por lo que venden todas sus posesiones materiales (y en algunos casos a los miembros de su familia) para obtener la droga que ansían.

Las adicciones a drogas funcionan de un modo muy parecido a las enfermedades, tal y como se describe en la *Guía del Dungeon Master*. Consulta el Capítulo 3 de este libro para las reglas específicas sobre drogas y adicción.

Automutilación: como los masoquistas, los que se automutilan están fascinados con causarse daño a sí mismos. Pero el dolor no es importante para estos: es la alteración y destrucción de su propia carne lo que les fascina. Estos personajes convierten la destrucción de sus propios cuerpos en una retorcida clase de arte, por lo que suelen estar cubiertos de cicatrices que siguen un diseño. A veces esta escarificación ritual es parte de un rito religioso, pero con la misma frecuencia son autoinfligidas sin que exista otra razón que los propios deseos retorcidos y enfermizos de un personaje.

No todos los que se automutilan están motivados por el masoquismo o el arte. Algunos insertan objetos útiles, mundanos o mágicos, en su carne. Objetos menudos como llaves pueden ocultarse no sólo en las cavidades corporales, sino también bajo la piel, introducidos en heridas autoinfligidas. En algunos casos se forma una bolsa subdérmica cuando una herida sana envolviendo a un objeto. Los tatuajes pueden ocultar aún más las cicatrices de estas inserciones. Alguien que se automutile siempre tiene 1d3-1x10% puntos de golpe menos que su máximo normal cuando se le encuentra. Como un masoquista, también obtiene un bonificador +4 de circunstancia en los tiros de salvación contra efectos de dolor.

Finalmente, alguien que se automutile puede elegir reducir su total de puntos de golpe permanentemente en 10 para cubrir su cuerpo con cicatrices y costras. Este proceso endurece la piel, proporcionando al personaje un bonificador +1 de armadura natural.

Bestialismo: un individuo que tenga el terrible fetiche del bestialismo desea tener relaciones sexuales con criaturas de un tipo, forma o intelecto enormemente diferente del suyo. A veces el bestialismo surge de un deseo de tener poder sobre una criatura de inteligencia limitada, pero con más frecuencia esta perversión está causada por una desviación en la atracción. Los cambiaformas son los culpables más comunes, aunque por alguna razón los dragones malignos se ven atraídos ocasionalmente por diversas criaturas diferentes a su propia especie. Por ello suelen aprender conjuros o adquirir objetos mágicos que les permiten adoptar diferentes formas. Los infernales gustan de seducir o violar a prácticamente cualquier criatura, prácticas que dan como resultado todo tipo de horribles semiinfernales.

Canibalismo: los caníbales son criaturas que se comen a otros de su propio tipo. En un sentido amplio, los caníbales pueden ser definidos como criaturas que se comen a otras criaturas inteligentes por cualquiera que sea el perverso placer que obtienen de ello. Muchas criaturas hacen esto (los dragones comen humanos y otras criaturas

inteligentes constantemente), pero normalmente no obtienen más placer (y sí menos alimento) de un humano que de una vaca.

Los caníbales también disfrutan, y en algunos casos consiguen poder (ver los conjuros *absorber la mente* y *absorber la fuerza* en el Capítulo 6), comiéndose a otros. Con frecuencia, los caníbales consumen a los enemigos que han derrotado en batalla, pero a veces simplemente asesinan a quienes después serán su comida.

Diversas enfermedades, muchas de las cuales implican desórdenes mentales, pueden ser transmitidas mediante el canibalismo. Comerse a criaturas especialmente inmundas, como trolls e infernales, puede ser muy peligroso (ver la enfermedad tripas azules en el Capítulo 2).

Masoquismo: los masoquistas raras veces están a su máximo de puntos de golpe, ya que continuamente se infligen heridas. Un masoquista obtiene placer del dolor y a veces no puede separar las dos sensaciones. Los masoquistas llevan joyas y dispositivos que se hunden en su piel con garfios y pinzas, se flagelan con látigos y alambres de púas, y cortan sus cuerpos con cuchillos y navajas. Cuando sea encontrado, un masoquista típico habrá perdido 1d3x10% de sus puntos de golpe totales debido a heridas autoinfligidas.

Un masoquista obtiene un bonificador +4 de circunstancia en los tiros de salvación contra efectos de dolor (como un *símbolo de dolor*). Más aún, si recibe una cantidad de daño igual a su nivel de personaje en un asalto, obtiene un bonificador +1 de circunstancia en las tiradas de ataque y daño, las pruebas de habilidad y los tiros de salvación durante el siguiente asalto. Los masoquistas suelen sonreír con enfermizo regocijo cuando son golpeados en combate, y emiten ruidos de éxtasis incluso mientras sufren terribles heridas.

Necrofilia: entre los más repugnantes de los fetiches, la necrofilia es el disfrute del sexo con los muertos (o en algunos casos con los muertos vivientes). Los necrófilos con frecuencia son miembros de un culto a la muerte, sirvientes de una deidad de los muertos vivientes como Vecna o seguidores de un señor de los demonios como Orcus. Los necrófilos pueden tener sexo con cadáveres como parte de un rito religioso, como un signo de lealtad hacia un poder mayor, o simplemente para su propio placer. Los individuos especialmente viles profanan los cuerpos de sus enemigos derrotados y muertos para obtener una sensación de poder y superioridad.

Psicopatía: técnicamente, un psicópata es cualquiera con un desorden mental grave que da como resultado un comportamiento egocéntrico y antisocial. Sin embargo, a efectos del juego D&D, un psicópata es alguien que obtiene placer de matar (y de hecho puede convertirse en un adicto a ello). Estos psicópatas matan por la simple diversión de hacerlo y para experimentar la sensación de desenfrenado poder que acompaña el quitar la vida a otro. Los psicópatas que disfrutan viendo como sus víctimas suplican piedad suelen ser sádicos; este tipo disfruta infligiendo dolor antes de matar a una víctima. El tipo de psicópata que simplemente disfruta con la sensación de acabar con una vida está interesado sólo en la muerte, y los gritos pidiendo piedad o de dolor no hacen más que molestarle.

Otro tipo de psicópata que es necesario mencionar es el violador. Este deplorable villano utiliza las relaciones sexuales forzadas como un medio de obtener poder sobre otro. Los violadores pueden ser de cualquier género, pero casi siempre son varones. Un violador es probable que capture a sus enemigos, especialmente a aquellos del género por el que se siente atraído (aunque esto no tiene por qué darse siempre así, ya que la violación se basa en la dominación y el poder, no en una verdadera atracción sexual).

Sadismo: los sádicos disfrutan infligiendo dolor. Normalmente odian sufrir dolor ellos mismos, pero unos pocos son también masoquistas, que disfrutan tanto causando como sufriendo dolor. Los enemigos obtienen un bonificador +1 de circunstancia en las pruebas de Intimidar cuando amenazan a un sádico con daño físico, salvo que el sádico sea también masoquista.

Si un sádico inflige daño igual a su nivel de personaje en un asalto, obtiene un bonificador +1 de circunstancia en las tiradas de ataque y daño, pruebas de habilidad y tiros de salvación durante el siguiente asalto. Un sádico ríe y lame las salpicaduras de sangre de su rostro siempre que causa una herida profunda.

DIOSES VILES

En comparación con dioses como Erythnul y Vecna, las deidades que se describen en esta sección son mucho menores, con sólo pequeñas congregaciones y cultos en su nombre. La mayoría de la gente o bien pronuncia los nombres de estas deidades con miedo o nunca lo hace para no atraer la atención de un dios terrible. Puedes incorporar en tu campaña tantos o tan pocos de estos dioses como desees.

KARAAN

Conocido principalmente como el dios Bestia, Karaan es una entidad monstruosa de salvaje deseo y destrucción sin sentido. Karaan normalmente es representado como un humanoide descomunal cubierto de pelaje, con garras y dientes terribles. No tiene el aspecto de ningún animal específico, pero tiene la apariencia de un depredador.

Karaan representa el lado oscuro de la naturaleza, y por lo tanto es enemigo de Obad-Hai y Ehlonna. A veces es reverenciado asociado con Erythnul, aunque sus cultos son mucho más oscuros. Unos pocos creen que está relacionado de algún modo con Yeenoghu, aunque ese príncipe demoníaco no sea en realidad un dios. Karaan es el patrón de los licántropos y las criaturas bestiales como osgos, gnolls, huargos, mantícoras y algunas esfinges. Sus símbolos son huesos rotos y roídos y dientes ensangrentados. Su arma predilecta es la gran clava (aunque las garras desnudas y los dientes afilados son igual de predilectos). Los dominios asociados a él son Bestial, Caos y Destrucción. Es caótico maligno.

Los clérigos de Karaan son tan bestiales como el dios al que sirven. Desprecian la civilización y les encanta destruir cosas, especialmente objetos contruidos mediante artesanía, ya que esas habilidades les son completamente extrañas. Llevan pieles, cuero o armadura en la batalla, menos cuando no llevan absolutamente nada puesto. Su pelo normalmente está suelto y salvaje, y tienen propensión a los gritos incoherentes y a los gruñidos. Con frecuencia llevan a cabo sacrificios como parte de sus rituales, y afilan sus dientes para que sean puntiagudos, si es que no lo son de manera natural.

Los templos de Karaan son lugares de poder natural: cañadas salientes rocosos o profundas simas en las tierras salvajes. Siempre están llenos de los huesos de sus presas, víctimas de sacrificios y enemigos caídos.

EL PACIENTE

Esperando en la oscuridad, el Paciente, también conocido como el Vigilante oscuro, es una criatura extraña e incomprensible. Siempre murmurando secretos para sí mismo, el Paciente espera hasta que llega el momento y entonces ataca, destruyendo o consumiendo todo lo que encuentra a su paso.

Aunque en realidad nunca ha sido representado en su totalidad, se sabe que este dios tiene muchos ojos, muchas bocas y muchos brazos con garras en torno a su cuerpo bulboso. El símbolo del Paciente es una boca rodeada de ojos, siempre representada en colores oscuros. Los dominios que tiene asociados son Corrupción, Mal y Oscuridad, y su arma predilecta el mangual. El Paciente es neutral maligno.

Aunque algunos humanoides adoran a este extraño ser, son muchas más las aberraciones que le reverencian. Los templos del Paciente son torres, con frecuencia construidas sobre altas colinas en zonas aisladas. Con contempladores y azotamientos como clérigos y adoradores, las torres del Paciente pueden encontrarse también bajo tierra. En el vértice de cada torre hay un altar de roca, tallado para que parezca una boca rodeada de ojos, teñido de rojo oscuro por la sangre.

RALLASTER

Rallaster, el dios de las Cuchillas, es una deidad del asesinato, la tortura y el comportamiento psicopático. Los estudiosos de las religiones se refieren a él como el dios Loco y el dios de los Hombres locos, aunque los seguidores de Rallaster lo encuentran completamente sano y comprensible.

Rallaster normalmente es representado como un humanoide de piel azabache, alto y refulgente, sin pelo ni arrugas. Una inspección más cercana revela que todo su cuerpo está hecho de cuchillas empapadas en sangre y aceite para mantenerlas afiladas y libres de óxido. El símbolo es una boca dentada que sujeta con fuerza una cuchilla fina y ensangrentada. Su arma predilecta es la espada corta, y los dominios a los que está asociado son Destrucción, Dolor y Mal. Es caótico maligno.

Los clérigos de Rallaster son psicópatas y asesinos de masas que acechan en las sombras o discretamente a la luz del día. Muchos actúan de manera perfectamente normal, manteniendo una segunda identidad como tenderos o artesanos. Tanto si se camuflan dentro de la sociedad como si permanecen apartados de ella, los siervos de Rallaster se deleitan en torturar y matar a sus víctimas, normalmente en un lugar aislado.

Rallaster tiene muy pocos templos. Sus seguidores son habitualmente solitarios, y por ello mantienen santuarios secretos para uso propio. Cada santuario tiene un pequeño altar construido por completo de cuchillas.

SCAHROSSAR

Conocida por todos como la Ama del dolor exquisito, Scahrossar es representada normalmente como una mujer cubierta completamente por un ajustado traje de cuero tachonado, de modo que incluso su rostro está oculto. Normalmente sostiene un látigo y un garfio. Es egoísta, cruel y dominante, y así son también la mayoría de sus seguidores. Scahrossar es la hermana de Olidammara, pero las dos deidades no tienen nada que ver la una con la otra, y sólo los textos religiosos más oscuros mencionan su relación. Scahrossar es legal maligna, y está asociada con los dominios de Dolor, Mal y Muerte. Su arma predilecta es el látigo.

Los clérigos de Scahrossar visten como su ama, prefiriendo ocultar sus identidades bajo máscaras de cuero o hierro. Todos son sádicos (y la mayoría también son masoquistas) que prefieren causar dolor antes que llegar a matar. Las víctimas de sacrificios dedicadas a Scahrossar suelen tardar días en morir, ya que son torturadas hasta la muerte del modo más lento posible. Los seguidores de Scahrossar se

deleitan con el sonido de los gritos y la carne desgarrada y, dado que intentan prolongar al máximo la agonía de sus víctimas, muchos son también hábiles en las artes de la curación. En su tiempo libre, los clérigos idean nuevas torturas e instrumentos de tortura.

Los templos del Ama del dolor exquisito están ocultos tras fachadas falsas. Los clérigos suelen mantener negocios a modo de tapadera, como panaderías, lecherías o tiendas de curiosidades, accediéndose a los templos mediante puertas secretas. Las salas del templo están insonorizadas para ahogar los gritos de dolor. Aunque la mayoría de los clérigos de Scahrossar sienten un deseo compulsivo de mantener limpios sus templos, normalmente es imposible evitar que una salpicadura de sangre o un diente suelto caigan al suelo alguna que otra vez. Los altares son normalmente monstruosidades barrocas de pinchos, espinas, pinzas y cadenas.

EL XAMMUX

El Xammux no es un único dios, sino una entidad compuesta de al menos seis seres separados, que representa el pensamiento frío y analítico llevado a su extremo. El Xammux sirve como el patrón de la indiferencia absoluta y de ahondar en el conocimiento prohibido mediante la exploración y la experimentación.

El símbolo del Xammux es un brillante calibrador de acero, afilado como una cuchilla. El Xammux es neutral maligno. Está asociado con los dominios de Mal, Oscuridad y Saber. Su arma predilecta es la espada corta (a la cual los clérigos de Xammux llaman cuchillo largo).

Los clérigos de Xammux son seres fríos e indiferentes que están fascinados por el saber. No tienen reparos en diseccionar a criaturas vivas simplemente para aprender más sobre su biología. Ponen criaturas en cámaras de tortura para ver cuánto tiempo pueden soportar un terrible dolor antes de que sus mentes se desmoronen.

Los templos del Xammux son severos edificios de roca llenos de trampas e ingeniosas cerraduras. A veces un enyesado blanco cubre los muros interiores. Los altares dedicados al Xammux siempre están hechos de acero pulido.

YEATHAN

Dios de las profundidades malignas, amo del último aliento entrecortado y señor de la oscuridad profunda, Yeathan es un dios del mar. En el pasado una simple deidad de las aguas, Yeathan se fue volviendo gradualmente hacia aspectos más misteriosos y oscuros, hasta que se convirtió en un dios neutral maligno de todos los seres repugnantes y malévolos del mar. Algunos sajuaguín, unos pocos kuo-toas y un buen número de abolez y sus sirvientes espumarjos reverencian a Yeathan, que es en gran medida desconocido entre los moradores de la tierra.

Los templos de Yeathan siempre están sumergidos y a oscuras, llenos de tiburones, pulpos y extraños habitantes que normalmente só-

lo se encuentran en las más profundas fosas submarinas. Su símbolo es una espiral de un verde azulado oscuro y con el centro negro. Yeathan está asociado con los dominios de Agua, Destrucción y Mal, y su arma predilecta es el tridente. Yeathan es neutral maligno.

Los clérigos de Yeathan son individuos silenciosos e inquietantes, de muy mal carácter. Llevan ropas verdes oscuras y negras. Si no tienen respiración acuática de forma natural, son siempre consumados nadadores.

RAZAS Y CULTURAS VILES

A veces una cultura o raza entera son malignas. Ejemplos de razas malignas pueden encontrarse examinando los epígrafes del *Manual de monstruos* correspondientes a los drow, duergar, orcos y azotamentes. A continuación hay algunos ejemplos de culturas (subdivisiones de razas ya existentes) que son completamente malignas.

JERREN

Los jerren son medianos, aunque desprecian ese nombre. Hace unos doscientos años, los jerren eran típicos medianos nómadas que habitaban una amplia pradera. Cada primavera, eran acosados por trasgos y osgos de las colinas cercanas. Estas incursiones eran muy costosas para los jerren, tanto en vidas como en comida, enfrentándose finalmente a la amenaza de la destrucción total. Los líderes de los diferentes clanes jerren se reunieron un invierno y tomaron una dura decisión: convocaron a todos los lanzadores de conjuros de su pueblo, les proporcionaron acceso a la magia de corrupción que obtuvieron de una fuente secreta, y armaron a cada guerrero con terribles venenos y armas creadas para extender la enfermedad y la plaga entre los trasgoides.

A la siguiente primavera, la continuada guerra entre los jerren y sus enemigos amenazaba con acabar con ambos bandos. La sangre empapaba la pradera. Incluso con sus nuevas tácticas, los jerren habrían perdido, si no hubiese sido porque sus decisiones habían abierto la puerta a un avance de la malevolencia. Pronto los medianos comenzaron a cometer atrocidades contra sus enemigos que incluso los trasgos y los osgos consideraban repulsivas. Cuando el último de sus enemigos se retiró a las colinas, los jerren le siguieron. Pronto todo lo que quedó de los trasgoides fueron cabezas clavadas en picas situadas a lo largo de las colinas y espeluznantes escenas que sugerían sangrientos sacrificios realizados a dioses malignos.

Hoy en día, las llanuras están habitadas por terribles bandas de medianos malignos que buscan dominar, corromper y alimentarse de todos los que pueden perseguir y atrapar. Todos los viajeros y habitantes de las praderas temen a los cazadores jerren.

Personalidad: los jerren están gobernados por la fuerza y la sed de sangre. Ningún líder puede esperar controlar a más de una pequeña banda de estos medianos caóticos y malignos, y aquellos que muestran el más mínimo asomo de debilidad o piedad rápidamente son descuartizados y devorados por los otros. Como otros medianos, los jerren tienen un estilo de vida nómada. Cazan a los demás para hacerse con su comida y con sus bienes. La única cosa que producen los jerren son instrumentos de guerra y tortura, y los venenos por los que son infamemente conocidos.

Descripción física: un jerren es físicamente idéntico a un mediano piesligeros, pero su malignidad es tan palpable que nadie le confundiría nunca con un mediano normal. En sus rituales a deidades oscuras como Karaan, Erythnul, Rallaster y el poder sin nombre

OTROS DIOS MALIGNOS

Crear nuevos dioses malignos no es difícil. Un modo de crearlos es simplemente tomar el ámbito de cualquier deidad existente y combinarlo con el mal. Puedes crear una deidad maligna de la tierra, un dios maligno del fuego, un dios maligno de la guerra, una deidad maligna de la (mala) suerte, una deidad maligna de los viajes, y demás. En un desierto, es fácil imaginarse una deidad maligna del sol. Puedes incluso desarrollar un dios maligno de la curación, que proporciona auxilio, pero a un precio terrible.

reverenciado por sus antepasados, los jerren se cubren con cicatrices rituales y heridas autoinfligidas. Los jerren siempre son feroces, amargados y salvajes. Todos son sádicos, y algunos también son masoquistas.

Relaciones: los jerren cazan a cualquier criatura viva que se cruce en su camino. Ansían la sangre y los sacrificios para alimentar el hambre insaciable de las deidades a las que han jurado servidumbre. Los jerren buscan víctimas para experimentar con ellas nuevos preparados venenosos, conjuros de corrupción y enfermedades potenciadas especiales.

Alineamiento: cualquier maligno.

Tierras de los jerren: las bandas de jerren reclaman extensiones de llanura, pradera y desierto lejos de cualquier bastión de la civilización. Son nómadas, y la raza está fragmentada en bandas tribales, cada una de las cuales reclama una larga franja de territorio. Cuando diferentes bandas de jerren se encuentran por casualidad, es posible que se lancen la una contra la otra, superando su naturaleza básica el deseo de honrar su herencia común.

Religión: no siendo especialmente piadosos, los jerren pueden honrar de boquilla a cualquier poder maligno. No obstante, todos reverencian en secreto a un poder sin nombre, el poder con el que hace mucho tiempo sus ancianos negociaron para lograr su victoria al precio de la corrupción de su raza.

Idiomas: los jerren hablan un dialecto gutural del mediano, que utiliza el alfabeto del común (aunque los jerren raras veces escriben algo). Además, casi todos hablan también común.

Nombres: habitualmente un jerren elige un nombre que le ayude a dar la impresión que desea causar. Si quiere ser conocido por matar a los familiares de sus enemigos, elige un nombre como Matapariantes. Si quiere ser conocido como un terror para todos los que encuentra, elige un nombre como Salpicasangre.

Aventureros: los jerren son atraídos de manera casi invariable por las carreras violentas en las que pueden matar, degradar y esclavizar a otros. Por ello, los pícaros, asesinos, guardias negros y muchas de las clases de prestigio de este libro son ideales para ellos.

Rasgos raciales de los jerren

- +2 a Destreza, -2 a Fuerza: los jerren son rápidos, ágiles y hábiles con armas a distancia, pero son Pequeños y por ello no tan fuertes como otros humanoides.
- Tamaño Pequeño: al ser criaturas Pequeñas, los jerren obtienen un bonificador +1 de tamaño a la CA, un bonificador +1 de tamaño a las tiradas de ataque, y un bonificador +4 de tamaño a las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las de los humanos, y sus límites a levantar y transportar peso equivalen a 3/4 partes de los correspondientes a las criaturas de tamaño mediano.
- La velocidad base de los jerren es de 20'.
- Bonificador +2 racial a las pruebas de Engañar, Intimidar y Moverse sigilosamente. Los jerren son inquietantes, furtivos y nada dignos de confianza.
- Bonificador +1 racial a todos los tiros de salvación. Los jerren son sorprendentemente hábiles a la hora de evitar contratiempos.
- Bonificador +2 de moral en los tiros de salvación contra miedo (este bonificador se apila con el bonificador +1 general de los jerren a todos los tiros de salvación).
- Bonificador +1 racial en las tiradas de ataque con armas arrojadas. A los jerren les encanta infligir daño desde lejos.

- Bonificador +2 racial en las pruebas de Escuchar. Los jerren están bastante entrenados en oír secretos a hurtadillas.
- Idiomas automáticos: común y mediano. Idiomas adicionales: infernal, abisal, trasgo y orco.
- Clase predilecta: pícaro. En un jerren multiclasa, la clase de pícaro no contará a la hora de determinar si sufre o no una penalización a los puntos de experiencia por hacerse multiclasa. Los jerren se deleitan con el sigilo, los trucos ladinos y las mentiras, y la vocación de hacerse pícaros les llega de forma natural.

VASHAR

Hay una leyenda que pocos conocen, sobre una raza conocida como los vashar. Las criaturas inteligentes no hablan de la leyenda no sólo por la oscuridad que la envuelve, sino también por la vergüenza que les causa.

Cuando los dioses decidieron crear la humanidad, formaron al primer hombre y le dieron vida. De acuerdo con la leyenda de los vashar, el primer hombre comenzó inmediatamente a cazar en la espesura mientras los dioses observaban a su nueva creación con curiosidad. El hombre encontró a un animal y lo mató con sus manos desnudas. Los dioses se sorprendieron de la brutalidad, pero continuaron observando. El hombre comió la carne del animal y desgarró sus vísceras hasta que encontró algunos huesos largos. Anudó estos huesos juntos con tendones y nervios, demostrando una astucia que continuaría sorprendiendo a las deidades.

Entonces el hombre rompió uno de los huesos para que tuviese un extremo afilado, creando un arma. Inmediatamente se volvió hacia sus creadores e intentó matarlos, gruñendo sus primeras palabras, que fueron maldiciones y juramentos de muerte. Las deidades, por supuesto, no estaban en peligro, pero se sintieron disgustadas por la criatura a la que habían dado forma. Destruyeron al hombre y se marcharon. Volverían eones más tarde para crear a la humanidad, tras haber aprendido de los errores que cometieron en su primer intento.

Después de que se marchasen, un demonio reunió los restos del primer hombre y los hizo desaparecer llevándolos a un lugar oculto, una meseta a una altura imposible a la que sólo podía llegarse a través de una serie de catacumbas subterráneas llenas de inmundas corrupciones de la naturaleza. Allí, el demonio resucitó al hombre y creó una mujer. El demonio les concedió la capacidad de procrear, y después desapareció regresando al Abismo con una risa maligna. Muchas versiones de la leyenda dicen que la mano oscura que creó a la pareja fue el demonio Graz'zt antes de que se convirtiera en un señor demoníaco. Otros dicen que el infernal era un ultroloth. Una versión describe al demonio como a un súcubo que fue quien dio a luz a los hijos del hombre, imbuyendo a la raza con sangre demoníaca.

Éste, se dice, es el origen del pueblo vashar.

OTRAS RAZAS Y CULTURAS VILES

Cualquier monstruo maligno puede ser considerado fácilmente como miembro de una raza maligna: lamias, sajuaguín, drañas, nagas oscuras o moles sombrías pueden haber desarrollado sus propias sociedades malignas. Tampoco es difícil imaginar otras culturas malignas. Simplemente echa un vistazo a los villanos malignos que se comentan más adelante y extrápolalos. Por ejemplo, puede existir un estado tiránico en el cual todo el mundo se adhiera a la voluntad del maligno gobernante o se enfrente a la muerte. Las gentes de esa tierra estarán ansiosas de jugársela a sus compañeros para prosperar en esta cultura tan salvajemente competitiva.

Los vashar son humanos, pero para los demás humanos son como los drow para los elfos. En una sociedad humana normal, los individuos malignos están mezclados entre la gente neutral y la buena, pero los vashar son malignos como raza. Los vashar raras veces se llaman a sí mismos malignos, pero no ponen pegasa que otros les adjudiquen esa etiqueta, ya que orgullosamente proclaman que están más allá de esos términos.

Todos los vashar nacen de la violación, la rabia y el dolor. Sólo comprenden el odio, el egoísmo y la avaricia. Aunque sobre todo disfrutan matando y mutilando, una meta alimenta sus almas con aún más fuerza: el deicidio. Los vashar quieren matar a las deidades que les crearon. Esta ardiente hambre de muerte divina les mantiene unidos en una sociedad reticente. Aunque los vashar a veces matan a sus compatriotas, es un acontecimiento raro a pesar de su naturaleza sedienta de sangre, destructiva y completamente inmoral.

Personalidad: los vashar no comprenden conceptos como piedad, amabilidad o amor, ni siquiera entre ellos. Estos conceptos les son tan extraños que raramente se les ocurre utilizar las emociones de otros para influenciarles. Por ejemplo, sólo un vashar con años de experiencia entre otros humanoides secuestraría a alguien; a la mayoría ni siquiera se les pasaría por la cabeza que los amigos de la víctima puedan realmente valorar su vida. Además, los vashar no muestran repulsión por criaturas o actos que otros humanos encuentran repelentes. No tienen ninguna aversión hacia la sangre o la mugre, no tienen tabúes contra la violación y el incesto, y no les desagradan criaturas como los insectos, las serpientes y las lombrices. Si un vashar cree que comer lombrices le ayudará, no dudará un instante.

Descripción física: un vashar típico mide un poco más de 6' de alto y pesa entre 175 y 210 lb. Los varones son visiblemente más altos y fornidos que las mujeres. El color de piel va desde claro hasta muy pálido, y su cabello es liso y negro, presentando normalmente vello facial en los varones. Como los humanos, los vashar tienen una esperanza de vida corta, alcanzando la madurez aproximadamente a los 15 años y raras veces viviendo más de un siglo.

Relaciones: otras razas generalmente tratan a los vashar del mismo modo que a los humanos, porque pocos conocen la diferencia. Por su parte, cuando no están en sus tierras, los vashar tratan a las demás razas del mismo modo que los humanos.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Tierras de los vashar: la meseta de Vashar está extremadamente bien defendida, con las entradas de las cavernas llenas de trampas y guardianes monstruosos esclavizados. Los vashar las abandonan para capturar esclavos o para robar los objetos que necesitan, aunque raras veces les hace falta nada del mundo exterior. Los vashar capturados pueden hablar de un terrible plan que lleva siglos en marcha y que finalmente está próximo a dar fruto, pero no conocen los detalles. Dada la historia de los vashar, es más que probable que el plan implique el deicidio.

La gente de Vashar ha evolucionado hacia una cultura bastante sofisticada y organizada, a pesar de su comportamiento destructivo como colectivo. Un concilio de ancianos elegido mediante medios democráticos gobierna Vashar: los vashar nunca permitirían la existencia de un déspota, y todos morirían antes que someterse a la tiranía. Los miembros del concilio son meros administradores, ya

EL LIBRO DE OSCURIDAD VIL

El *Libro de oscuridad vil*, del cual este libro es una copia, fue un pergamino redactado por un lanzador de conjuros vashar hace milenios. Contenía sus perversas reflexiones y el terrible saber que había obtenido mediante experimentación y estudio. En apenas unos cuantos miles de palabras transcribió ideas malévolas y conceptos tan viles que hasta este día nunca ha creado nadie algo similar, ni incluso las almas más repugnantes. Años después, el pergamino fue descubierto por una clériga de Nerull, quien lo completó, triplicando su longitud al añadir su saber sobre dioses oscuros, sacrificios y magia divina maligna. Muchos otros sacerdotes malignos aprendieron de sus pergaminos (porque el manuscrito pronto se hizo demasiado largo como para caber en un solo rollo de pergamino), añadiendo fragmentos de saber de sus propias mentes contaminadas y de los resultados de experimentos abominables. Algunos escritores incluso hicieron preguntas a infernales convocados para transcribir sus palabras directamente en el texto.

Finalmente la colección de documentos cayó en las manos de un mago genocida y señor de la guerra llamado Vecna, quien se hizo cargo de los pergaminos y les añadió algunos de sus propios descubrimientos. Después de morir y convertirse en un liche, Vecna transcribió los pergaminos en un libro encuadernado, fabricando sus tapas con la piel de un rostro humano y con los huesos de un demonio, que fueron transformados mágicamente en una cubierta de metal opaco. Se dice que los extraños símbolos que lo cubren sólo pueden ser entendidos por los que han leído el libro en su totalidad, y que la repentina comprensión de la maldad absoluta que representa (una oscuridad tan profunda que avergüenza al propio infierno) es el motivo que hace el libro tan codiciado.

Durante muchos años el libro fue conservado por cultistas leales a Erythnul, que lo tenían en un cofre oscuro, utilizándolo como una inicia-

ción final a su círculo más interior. Durante esta época se realizaron unas cuantas copias, aunque la mayoría estaban incompletas o tenían imperfecciones de algún tipo. Los errores contenidos en estas copias menores normalmente hacían que el lector fuese absorbido a uno de los planos Inferiores, para no ser visto nunca más.

El original fue robado por ladrones durante una gran guerra, y el libro pasó por muchas manos después de ello. Según algunas fuentes, el señor de los demonios Belzebut tuvo el libro en su biblioteca personal durante un tiempo, añadiendo algunas páginas creadas por él mismo. En la actualidad se sabe que existen seis ejemplares completos, y al menos uno de ellas fue realizado después de los añadidos de Belzebut. Además, existen al menos tres veces ese número de copias erróneas o falsificaciones totales. Estos libros con frecuencia pueden encontrarse en templos malignos, bibliotecas oscuras y en manos de coleccionistas perversos. El original de Vecna aún existe, y es un tesoro codiciado por prácticamente todos los sacerdotes de dioses oscuros.

El libro es una fantástica obra de referencia sobre deidades malignas, magia negra, sacrificios y secretos prohibidos. Su sabiduría es tan potente y tan oscura que las criaturas no malignas que leen sus contenidos con frecuencia resultan corrompidas por el mal más por envilecimiento que por tentación. Una vez que una mente ha absorbido el saber de este libro, el alma unida a ella está tan contaminada que no le queda otro recurso que volverse hacia el mal.

A diferencia de su contrapartida buena (el *Libro de obras elevadas*), el *Libro de oscuridad vil* no desaparece misteriosamente después de ser leído. Es probable que un personaje maligno lo conserve cerca para futuras consultas, aunque ni siquiera el villano de corazón más oscuro examina sus páginas al azar. Hay poderosos infernales vigilando el libro porque, allá a donde va, los poderes malignos crecen.

que los vashar tienen pocas leyes. Hacen lo que quieren y cogen lo que quieren, y cada uno se defiende tan bien como puede. De algún modo, este sistema de gobierno funciona, en gran medida debido al odio que mantiene a los vashar unidos y a su absoluta incompreensión del hecho de que pueda vivirse de otro modo.

Religión: ninguna.

Idioma: los vashar hablan común. Normalmente aprenden otros idiomas, incluyendo los oscuros. Además, están especialmente inclinados a aprender algunas palabras menores del Habla oscura (ver Capítulo 2).

Nombres: como los de los humanos.

Aventureros: los vashar tienen predilección por la magia arcana. Muchos adoptan la clase de mago, y muchos otros nacen siendo hechiceros. Los lanzadores de conjuros vashar crecen con conjuros de corrupción y magia maligna, y desarrollan nuevos conjuros constantemente. A pesar de su desagrado por la magia divina, los vashar tienen unos cuantos clérigos de un tipo especial, llamados protosacerdotes. Estos individuos no canalizan el poder de los dioses, sino que lo roban. Los vashar proclaman que el papel adecuado para el clérigo no es servir, sino tomar. Los vashar guerreros, pícaros, asesinos, guardias negros, danzarines sombríos, maestros del saber, combatientes de la oscuridad, mágicos del cáncer, señores de las sabandijas y diabolistas también son comunes. Muy pocos vashar son exploradores o demonologistas. Los vashar nunca son druidas, bardos, bárbaros o ninguna de las clases de prestigio de discípulos o siervos (ver el Capítulo 5 para la descripción de las clases de prestigio malignas mencionadas arriba).

Rasgos raciales de los vashar

- **Tamaño Mediano:** como criaturas Medianas, los vashar no tienen bonificadores ni penalizadores especiales por su tamaño.
- **La velocidad base de los vashar es de 30'.**
- Debido a que son viles hasta la médula, todos los vashar reciben una dote vil adicional a 1.^{er} nivel. Ver el Capítulo 4 para la descripción de las dotes viles.
- Los vashar reciben 4 puntos de habilidad adicionales a 1.^{er} nivel y 1 punto de habilidad adicional cada nivel, ya que, como los humanos, son versátiles y capacitados (los 4 puntos de habilidad de primer nivel son sumados como un bonificador, no multiplicados).
- **Idiomas automáticos:** común. Idiomas adicionales: cualquiera (menos idiomas secretos como el druídico). Consulta las listas raciales de idiomas comunes en la 'Tabla 4-6: idiomas' del *Manual del jugador* para ver una lista completa. Consulta también las reglas del Habla oscura en el Capítulo 2 de este libro.
- **Clase predilecta:** cualquiera. Cuando se determina si un vashar multiclasa sufre o no una penalización a los puntos de experiencia, la clase en la que tenga más nivel no cuenta (ver 'Experiencia para personajes multiclasa' en el Capítulo 3 del *Manual del jugador*).

CÓMO CREAR VILLANOS

Si comprendes el mal, puedes crear villanos con personalidades y motivaciones apropiadas. Los siguientes ejemplos detallan algunos villanos que reflejan en sus actividades los aspectos del mal descritos antes.

EL LOCO EQUIVOCADO

Algunos villanos ni siquiera saben que lo son. Confundidos por la locura, las creencias religiosas o la simple estupidez, cometen actos ho-

rribles y nunca se llegan a percatar de lo que han hecho. Un villano loco puede sospechar que sus actos y pensamientos están contaminados, pero es demasiado apático como para intentar descubrir la verdad. Ya que comete ciegamente actos malignos porque es mucho más sencillo de ese modo, el loco equivocado puede fácilmente convertirse con el tiempo en un villano realmente siniestro, continuando con sus malignas obras mientras su percepción se aleja cada vez más de la realidad.

Un joven rey iniciado al mal por su malévolos visir, un fanático adorador de demonios que busca víctimas para los sacrificios a su dios y un purista racial radical son todos ejemplos del loco equivocado.

Ejemplo: Nerence Unger (NM humano Exp5) es el líder de una escuela de jóvenes. Cada pocos meses, dos hombres van a la oficina de Nerence y le dan una gran bolsa de oro. Al mismo tiempo, uno de los chicos (uno al que Nerence haya reprendido por causar problemas) desaparece. Nerence no dice nada, simplemente se limita a contar su oro y decirse a sí mismo que no ha hecho nada malo.

EL MATÓN GROSERO

Probablemente el tipo más sencillo de villano es el bruto burdo y egoísta que se limita a coger lo que quiere. Sus deseos raras veces van más allá de las riquezas o los privilegios más sencillos, aunque puede ansiar algo tan significativo como el respeto.

Impulsado por las necesidades y deseos más básicos, este villano no emplea métodos sutiles ni sofisticados. Es directo, y la única arma que emplea es la fuerza bruta. Si tiene ayudantes o aliados es probable que sean como él, ya que posibles compañeros que fuesen diferentes no podrían tolerar su presencia durante mucho tiempo.

Ejemplo: Trendan Resh (NM humano Gue2/Pcr4) es un criminal que ha vivido toda su vida en una gran ciudad. Desde su juventud, Trendan ha dirigido una pequeña banda de otros tipos duros jóvenes. Ninguno de ellos busca un trabajo remunerado: prefieren asaltar a los visitantes de la ciudad o robar a los borrachos en los callejones de detrás del pasaje de las Tabernas. Trendan es cobarde, holgazán y grosero. No es especialmente hábil en la lucha, pero sabe cómo golpear a la gente en la base de la cabeza con una clava cuando están desprevenidos.

EL MENTIROSO INTRIGANTE

La comadreja escurridiza, el astuto ladrón, el pícaro de pico de oro: todos estos villanos presentan peligros diferentes a los de los brutos y psicópatas, pero son sin lugar a dudas enemigos igual de peligrosos. Es mucho más probable que éstos oponentes le claven a uno una daga entre las costillas mientras duerme en vez de luchar cara a cara. O mejor todavía, piensa el intrigante, que culpen a alguien del asesinato y dejen que las autoridades lo cuelguen en la plaza mayor. Estos diabólicos malhechores tejen una red de engaños dondequiera que vayan. Los intrigantes saben exactamente lo que hay que decir y a quién hay que decírselo para obtener lo que quieren.

Los mentirosos intrigantes pueden ser manipuladores políticos que utilizan a otros para alcanzar sus metas. No van contra las leyes y las normas, sino que hacen que las leyes y normas trabajen para ellos, doblando y retorciendo las palabras según su necesidad. Realmente no respetan la ley, pero evitan dar la apariencia de que la están quebrantando. Estos villanos son difíciles de derrotar, y es incluso más complicado siquiera demostrar que son villanos.

Ejemplo: Narma Hogarbrillante (CM gnomas Mag8) sirve como mayordoma para el señor Feddin Estrelladuende, un poderoso e in-

fluyente gnomo, pero de lo que la mayoría de la gente no se percató es de que Narma monopoliza los oídos del Señor, y frecuentemente le aconseja sobre el gobierno de su mansión. Y el señor Estrella-duende no sabe que Narma le está manipulando para conducirlo a una guerra contra las cercanas tribus kóbold del muro de Sangre. Narma es una ilusionista que con frecuencia viaja al muro de Sangre disfrazada como un kóbold macho para manipular allí al consejo de jefes. Si la guerra estalla, Narma está preparada para asumir una tercera identidad: la reina gnoma largo tiempo perdida Halli Piedrahueca, que salvará a los gnomos de los kóbolds y se convertirá en la gobernadora del país.

Narma lleva un anillo precioso para ella, el *anillo de los múltiples rostros*, que le permite utilizar *polimorfarse* tres veces al día y le da un bonificador +10 profano en sus pruebas de Disfrazarse.

EL MONSTRUO

El villano monstruoso ansía matar, vive en la inmundicia y busca destruir todo lo que se encuentra a su paso. Más depravado que el psicópata o el sádico, esta criatura está más allá de cualquier redención posible. Este villano es prácticamente un diablo o demonio por derecho propio: bebe la sangre de sus enemigos y deja que corra por sus mejillas hasta su pecho. No hay ninguna acción que le sea desagradable.

Ejemplo: como muchos señores de la guerra malignos, Agrattanath (LM gran trasgo macho Brb 9) mata a sus enemigos con impunidad. Pero como realmente disfruta es matando lentamente a los hijos de sus enemigos caídos y después dándose un festín con sus corazones palpitantes. Cuando entra en batalla, dirige sus tropas al combate con lo que parece ser valentía, pero que en realidad es tan solo sed de sangre. Incluso la propia tribu de Agrattanath está asustada de él, ya que está claro que estaría más que dispuesto a matarles y devorar el corazón de sus hijos si no tuviese enemigos con los que acabar.

Agrattanath esgrime una maza cuya cabeza es la cabeza petrificada de un señor elfo llamado Yesséf. Funciona como una *maza bebedora de vidas* +3 (como la gran hacha *bebedora de vidas* descrita en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

EL PSICÓPATA

Algunos villanos se centran en el propio acto del mal, más que en las metas que un acto maligno ayuda a alcanzar. Disfrutan matando, infligiendo dolor y extendiendo la miseria. Los motivos y métodos de los psicópatas varían ampliamente. Algunas criaturas son psicópatas desde su nacimiento: lamias, destrachan, orcos, contempladores y dragones negros, por ejemplo. Estos monstruos son malignos de la cabeza a los pies, y se deleitan con la muerte y la miseria. Su atracción por el propio hecho de matar les hace mucho más peligrosos que los monstruos que matan solamente para comer, como el ankheg o el remorhaz.

Los psicópatas humanos, elfos, enanos, medianos y gnomos no son menos variados. Algunos son limpios y eficientes en lo que hacen. Se acercan furtivamente a sus víctimas en completo silencio y se aseguran de que cuando han terminado ninguna evidencia une al asesino con el asesinato. Otros psicópatas son mucho más descarados y directos. No les preocupa quién pueda conocer sus actividades, y disfrutan del temor a la muerte de sus víctimas casi tanto como disfrutan del dolor y del propio acto de matar. Con frecuencia, estos psicópatas tienen posiciones de poder que evitan que alguien detenga fácilmente sus terribles actividades.

Ejemplo: Reynod (NM humano vampiro Pcr6/Asn4) es el seguidor de un poderoso gran señor criminal. Muchos de los otros seguidores del señor del crimen esperan una bonificación cuando eliminan a uno de los enemigos del sindicato. Después de todo, matar es un asunto sucio y peligroso. Pero no Reynod, que se deleita matando. De hecho, al señor del crimen le preocupa pensar qué podría pasar si no encargase a Reynod matar tan a menudo. A Reynod le encanta usar cuchillos, y posee una colección que supera los trescientos. Es furtivo, sutil y taimado. Debido a su enorme eficiencia siguiendo y aproximándose a sus presas, las víctimas de Reynod raras veces saben qué está sucediendo. Ni siquiera su jefe criminal sabe que Reynod es en realidad un vampiro.

Reynod lleva un amuleto que llama *diente del padre*. Este diente con forma de colmillo otorga a Reynod una resistencia a la expulsión adicional de +4.

EL SOFISTICADO

Un villano puede ser un horrible asesino o un tramposo mentiroso y seguir teniendo un barniz de sofisticación. Este tipo de villano puede ser un pícaro petimetre sin conciencia o un desapasionado cacique que disfruta de una cata de delicados vinos élficos mientras contempla una ejecución de prisioneros.

Los villanos sofisticados son a veces los malhechores de los que uno menos sospecha. Sólo una profunda investigación puede probar sus terribles actos. Los villanos urbanos son capaces de convencer a la mayoría de la gente de que son individuos nobles y civilizados. En otros casos, estos villanos son conocidos realmente por lo que son, pero siguen considerándose a sí mismos cultos y sofisticados, y actúan acorde a ello, incluso mientras cometen atrocidades.

Ejemplo: la duquesa Winsone D'Artreda (LM humana Ari13) gobierna sobre un enorme reino boscoso. Todos la conocen como una hermosa y sofisticada mujer de exquisitos modales. Sin embargo, lo que la mayoría ignora es que también es una asesina sádica y de corazón gélido. Tiene una serie de cámaras secretas en los dungeons bajo su castillo en las cuales mantiene a sus víctimas. Winsone tiene un extraño código de honor: sólo captura a las clases inferiores o a criaturas inteligentes no humanoides. Sus cazadores secretos realizan incursiones en las villas distantes o baten los bosques en busca de pixis, driadas e incluso algún centauro.

Winsone se deleita utilizando su *látigo de múltiples colas*, que le proporciona un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Intimidar cuando lo utiliza en sus sesiones de tortura de medianoche.

EL TIRANO

Es el clásico tirano loco por el poder que ansía dominar sobre todo lo que ve: tierras, gente y magia. Puede ser un gobernante, un aspirante al gobierno o un solitario que desea la dominación física más que el poder político.

Un villano del tipo tirano puede ser un clérigo poderoso que dirige legiones de soldados fanáticos o un intrigante señor del crimen que controle todo tipo de operaciones ilegales en el corazón de una ciudad. Otros tiranos incluyen al mezquino gobernante megalomaniaco que desea expandir sus posesiones y no tiene ningún reparo en aumentar los impuestos de su gente hasta la muerte para lograrlo; o al mago ratón de biblioteca que investiga solo, enclaustrado en su estudio durante años para aprender los conjuros que le permitirán dominar el mundo.

El tirano generalmente utiliza sirvientes para lograr lo que desea. Cree que es superior a los demás, y por ello no tiene por qué man-

chase con asuntos menores: por algo ordena contratar mercenarios, y manipula a otros con magia. Algunos tiranos crean a sus propios servidores, que van desde constructos a esclavos o a víctimas de chantaje coaccionadas para que trabajen para ellos. Las intrigas de un tirano normalmente son bastante sofisticadas, aunque no todos los tiranos son astutos. A veces un tirano no es más que un simplón hambriento de poder, que sólo es peligroso porque ha nacido en una posición privilegiada.

Ejemplo: Ystan el Señor gris (CM enano Mag15) busca dominar la zona que circunda al monte Exaltado mediante la utilización de sus sirvientes muertos vivientes. Sin embargo, todavía no posee la fuerza para animar un ejército lo suficientemente grande como para asaltar la ciudad amurallada de Kachel en solitario, por lo que ha pasado años buscando un artefacto mágico que puede dominar la voluntad de otros. Con muertos vivientes y soldados mentalmente esclavizados, Ystan podrá lanzar su asalto. Así comenzará el sueño de Ystan de un imperio vasto y terrible.

Ystan lleva un objeto especial llamado el *cráneo de magnificencia pasada*, que tiene todos los poderes de un *etro de magnificencia*. Además, confiere a su poseedor los recuerdos pasados contenidos en el cráneo, proporcionando a Ystan un bonificador +2 de circunstancia a sus pruebas de Saber y Conocimiento de conjuros.

EL VILLANO INESPERADO

A veces, el mal no aparece donde los jugadores esperan que lo haga. Un sirviente de confianza puede abusar de su posición y robar o reunir secretos para hacer chantaje. Un clérigo de Pelor puede en realidad ser un hombre lobo. La mujer del granjero, presa de la drogadicción, puede hacer cualquier cosa para alimentar su adicción, incluso matar. El respetado sanador de la ciudad puede estar en la nómina del círculo de esclavistas locales. El villano inesperado normalmente también pertenece a una de las otras categorías de villanos.

A veces el villano es evidentemente malvado, pero hay mucho más en él de lo que parece a primera vista. Un azotamentes puede estar poseído por un diablo, por ejemplo; o un mago maligno puede ser en realidad un dragón polimorfo.

Ejemplo: una vez cada seiscientos años, un niño elfo nace con un talento e inteligencia sobrenaturales. Conocido como el Niño de las sombras, este ser tiene la mente de un impasible asesino y muchos poderes especiales. Sin embargo, en lo que respecta a su apariencia externa, el Niño de las sombras es exactamente igual que cualquier otro niño elfo.

En el pueblo elfo de Daerthane, la joven Taetra Plumacaída (CM elfa semiinfernal) parece una más de las niñas que corretean por la villa y los bosques circundantes. Pero no lo es. Es la Niña de las sombras, y las desapariciones que han tenido lugar en los últimos tiempos cerca de Daerthane se deben a ella, no al grupo de osos lechuza a los que llevan un tiempo persiguiendo los exploradores del pueblo. Taetra es extremadamente cuidadosa cuando secuestra y sacrifica a uno de los otros niños, ya que no tiene ningún deseo de descubrirse antes de ser lo suficientemente mayor como para revelar su verdadera naturaleza.

EJEMPLOS DE VILLANOS

Los siguientes villanos pueden ser adaptados con facilidad a la mayoría de campañas del D&D. Utilizan muchas de las dotes, clases de prestigio, conjuros, objetos mágicos y nuevas reglas que se pueden encontrar en este libro.

EL EMPERADOR TERRIBLE

Una de las figuras más fascinantes en todo el mundo es el Emperador terrible. Este impactante varón humano mide 6 1/2 pies de alto. Lleva una armadura completa dorada y una larga capa roja, y porta un escudo reflectante, aunque no lleva arma alguna. Lo que es más espeluznante es que siempre lleva consigo cuatro niños a los que arrastra, cada uno de ellos sujeto por un collar de hierro que va encajado a su armadura. Los niños caminan arrastrando sus pies tras el Emperador terrible como si estuviesen sumidos en un letargo, y no tienen la apariencia de que se les trate nada bien.

Nadie sabe el nombre real de este hombre. El Emperador terrible dice ser el Emperador del mundo. Aunque esta proclama no es cierta, el Emperador terrible es extremadamente poderoso. Cualquiera que le diga que no gobierna todo lo que puede ver es probable que pronto esté muerto.

Aparte de los cuatro niños (que no son siempre los mismos) encadenados a su armadura, el Emperador terrible se vale por sí mismo. Su solitaria (pero bien guardada) fortaleza está situada en el plano Etéreo, y se accede a ella mediante un portal oculto en una cueva de alta montaña. En ocasiones el Emperador terrible llega a una ciudad para vender un objeto mágico que ha creado, pero se dirige a las partes más sombrías de la ciudad, porque sólo los más depravados desean tratar con él. Las gentes responsables y con moral, con frecuencia intentan rescatar a los niños, por lo que el Emperador terrible tiene que matar a estos bienhechores, destruyendo normalmente algunos edificios de la ciudad en el proceso.

El Emperador terrible algunas veces negocia en busca de algún fragmento de información, un objeto mágico o un conjuro. Aquellos que le estudian dicen que su única motivación es reunir cada vez más poder mágico para sí mismo, al coste que sea. En los últimos tiempos ha estado especialmente interesado en objetos defensivos.

Claramente, el Emperador terrible está loco, pero no es una locura cacareante ni disparatada. Es engañoso, paranoico y psicótico. No se deleita en el sufrimiento de otros, pero no tiene ni una pizca de compasión o empatía. Si se le deja sólo, el Emperador terrible se contenta con ocuparse de sus asuntos con discreción. Sin embargo, los niños que lleva a rastras con frecuencia tientan a los aspirantes a héroes a atacarle, por lo que a veces se ve involucrado en combates cuando se mueve entre la gente. Cuando esto sucede no tiene ningún problema en matar a cientos en el proceso de acabar con un único objetivo. Una de sus tácticas favoritas es lanzar *acelerar* sobre sí mismo, y continuar con una *tromba de meteoritos*, una *bola de fuego corrupta* maximizada y una *bola de fuego corrupta* apresurada, todo en el mismo asalto. Otra táctica favorita es utilizar *hechizar a las masas* para ganarse a todos los que pasen cerca mientras algún héroe o agente de la ley intenta abordarle. A veces encanta también a sus atacantes, aunque normalmente son encontrados muertos más tarde, incluso si fueron sometidos mediante un hechizo.

➤ **El Emperador terrible:** humano Mag 10/Diabolista 10; VD 20; humanoide Mediano; DG 10d4+40 más 10d4+40; pg 130; Ini +1; Vel 20'; CA 36, toque 16, desprevenido 35; Atq. +11 toque cuerpo a cuerpo (por conjuro), o +12 toque a distancia (por conjuro); CE beneficios de familiar, diabolismo, diabolismo vil, familiar diablillo; AL LM; TS Fort +10, Ref +8, Vol +18; Fue 12, Des 15, Con 19, Int 26, Sab 14, Car 13.

Habilidades y dotes: Arte (fabricar armaduras) +17, Arte (herrería) +17, Avistar +18, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +25, Engañar +17, Escuchar +15, Escudriñar +23, Hablar un idioma

(abisal, acuano, aurano, común, dracónico, elfo, enano, gigante, ignaro, infernal, infracomún, mediano, trasgo, silvano), Intimidar +24, Saber (arcano) +25, Saber (los Planos) +26; Alerta, Apresurar conjuro, Corromper conjuro, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo, Inscribir rollo de pergamino, Maestría en conjuros (bola de fuego, cono de frío, inmovilizar monstruo, invisibilidad mejorada, mirada penetrante, teleportar, teleportar sin error), Marca del mal, Maximizar conjuro, Soltura con la magia maligna, Voluntad de hierro.

Beneficios del familiar: el Emperador terrible obtiene Alerta cuando su familiar está a menos de 5' de él. Tiene un vínculo de empatía hasta una distancia de 1 milla y puede compartir conjuros con él. También puede utilizar su familiar para descargar conjuros de toque.

Diabolismo (Ex): el Emperador terrible puede otorgar a uno de sus conjuros un poder mágico mayor. Cuatro veces al día, cualquier conjuro que lance y que afecta a un objetivo o un área (uno que no le incluya a sí mismo) obtiene el descriptor de maligno. Este conjuro inflige +3d6 puntos de daño sacrilego a cualquier personaje bueno afectado por el conjuro.

Diabolismo vil (Ex): el Emperador terrible puede convertir hasta la mitad del daño sacrilego adicional de diabolismo en daño vil.

Familiar diablillo (Ex): el familiar diablillo del Emperador terrible es considerado como un diablillo normal (ver el *Manual de monstruos*), salvo en que tiene CA 23, 65 pg, Atq +15 cuerpo a cuerpo (1d4 más veneno, aguijón); TS Fort +6, Ref +9, Vol +15; Avistar +15, Conocimiento de Conjuros +17, Escuchar +12. También tiene evasión mejorada y un vínculo de empatía con el Emperador terrible.

Pertenencias: armadura del Emperador terrible (armadura completa +1), escudo grande de metal reflectante +5, anillo de protección +5, amuleto de armadura natural +4, cinturón del Emperador terrible, anillo del Emperador terrible, diadema de intelecto +4, capa de magia II (funciona como el anillo), collar de demonios, varita de aguante (10 cargas), varita de estupor (24 cargas), botella de explosión en espiral, aceite de la lamia (2 dosis), 2 pociones de restablecimiento menor, poción de curar heridas graves, componentes de conjuro malignos (4 dedos de humanoide, corazón humano, corazón de dragón metálico, todos preservados).

Conjuros preparados (4/6/10/6/6/5/5/5/4; salvación CD 18 + nivel del conjuro, o 20 + nivel del conjuro para conjuros malignos; 50%

de fallo de conjuro arcano); 0: atontar, detectar magia, llamarada, mano del mago; 1.º: escudo, hechizar persona, imagen silenciosa, perdición hirviente de los ojos, proyectil mágico (2); 2.º: dardos digitales de Lahm, flecha ácida de Melf, fuerza de toro, gracia felina, oscuridad, proyectil mágico corrupto, telaraña (2), ver lo invisible, visión en la oscuridad; 3.º: absorber la mente, acelerar, disipar magia, indetectabilidad, toque de Juiblex, volar; 4.º: absorber la fuerza, bola de fuego corrupta, hechizar monstruo, invisibilidad mejorada, muro de hielo, puerta dimensional; 5.º: cono de frío, inmovilizar monstruo, muro de fuerza, nube aniquiladora, teleportar; 6.º: bola de fuego maximizada, desintegrar, mirada penetrante, sugestión de masas, visión verdadera; 7.º: bola de fuego apresurada, bola de fuego corrupta maximizada, deseo limitado, éxtasis del desgarrar, palabra de poder aturridor; 8.º: bola de fuego corrupta apresurada, hechizar a las masas, horrible marchitamiento, muro prismático, protección contra los conjuros; 9.º: disyunción de Mordenkainen, dominar monstruo, palabra de poder mortal, tromba de meteoritos.

Libro de conjuros: 0: abrir/cerrar, atontar, detectar magia, detectar veneno, leer magia, llamarada, luces danzantes, luz, mano de mago, marca arcana, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar, resistencia, sonido fantasma; 1.º: armadura de mago, escudo, hechizar persona, identificar, imagen silenciosa, impacto verdadero, perdición hirviente de los ojos, proyectil mágico; 2.º: apertura, ceguera/sordera, cerradura arcana, contorno borroso, dardos digitales de Lahm, desorientar, flecha ácida de Melf, fuerza de toro, gracia felina, llama continua, mano espectral, oscuridad, telaraña, ver lo invisible, visión en la oscuridad; 3.º: absorber la mente, acelerar, bola de fuego, disipar magia, don de lenguas, indetectabilidad, intermitencia, página secreta, protección contra los elementos, toque de Juiblex, volar; 4.º: absorber la fuerza, asesino fantasmal, geas menor, hechizar monstruo, invisibilidad mejorada, muro de hielo, puerta dimensional, quitar maldición; 5.º: cono de frío, contactar con otro plano, inmovilizar monstruo, muro de fuerza, nube aniquiladora, pesadilla, teleportar, vínculo telepático de Rary; 6.º: analizar esencia mágica, de la carne a la piedra, desintegrar, imagen permanente, mano forzada de Bigby, mirada penetrante, sugestión de masas, visión verdadera; 7.º: convocar monstruo VII, desplazamiento de plano, deseo limitado, escudriñamiento mayor, éxtasis del desgarrar, jaula de fuerza, palabra de poder aturridor, teleportar sin error; 8.º: antipatía, atrapar el alma, exigencia, hechizar a las masas, horrible marchitamiento, muro prismático, protección contra los conjuros; 9.º: disyunción de Mordenkainen, dominar monstruo, ligadura del alma, palabra de poder mortal, refugio, tromba de meteoritos, umbral.



Anillo del Emperador terrible: si el Emperador terrible ha matado a un humanoide de al menos 10.^o nivel, durante las siguientes 24 horas se dan los siguientes cambios en sus estadísticas: Vel 30'; CA 37, toque 17 desprevenido 35; 0% de fallo de conjuro arcano.

SIDDAL Y GAUDERIS

Siddal, una medusa mágica del cáncer; y Gauderis, un semiorco señor de las sabandijas, han formado una extraña alianza. Viven en un aislado complejo de cuevas con una ingente cantidad de insectos, lombrices y todo tipo de otras clases de sabandijas, así como un ot-yugh. Esta pareja, trabajando juntos, está intentando desarrollar variedades nuevas y más virulentas de enfermedades existentes, con la esperanza de extenderlas por la civilización. Aunque originalmente buscaban extender la enfermedad para hacer retroceder a las comunidades de granjeros en expansión, ahora trabajan tan sólo por el placer psicópata que les produce. Un visitante debe realizar un tiro de salvación apropiado para evitar infectarse con una enfermedad aleatoria cada asalto que pase en sus cavernas.

Siddal sintió la Llamada (ver la sección 'La Llamada' en el Capítulo 2) y regresó con un cetro *devorador de carne*, el saber que necesitaba para convertirse en una mágica del cáncer, y un gusto por el masoquismo y la automutilación. Expulsada por sus cuatro hermanas, que la encontraban repulsiva incluso para sus estándares, Siddal finalmente encontró un alma gemela en Gauderis. Ahora evita que su ataque de mirada le dañe a él o a las sabandijas y ratas sirvientes que hay en las cavernas llevando un velo. A pesar de ello, a Siddal no le importaría poner en riesgo a sus aliados si eso pudiera salvarla de alguna amenaza.

Gauderis está secretamente enamorado de Siddal en toda su enferma gloria. Cree que hay un éxtasis secreto en ser petrificado por su mirada, y lo anhela. Por ahora Gauderis intenta complacerla continuando sus experimentos con nuevas enfermedades. Si esto no le gana el favor de Siddal, Gauderis planea drogarla para hacer que baje la guardia y entonces exponerse exultante a plena vista de su petrificante mirada.

➤ **Siddal:** medusa Exp 2/Mágica del cáncer 3; VD 12; humanoide monstruoso Mediano; DG 6d8+12 más 2d10+4 más 3d6+6; pg 73; Ini +4; Vel 30'; CA 21, toque 14, desprevenido 17; Atq +12/+7 cuerpo a cuerpo (1d4+2/19-20 daga) y +7 cuerpo a cuerpo (1d4+1 más veneno, serpientes), o +16/+11 a distancia (1d8+1/x3, arco largo compuesto reforzado de gran calidad [bonificador +1 de Fuerza] con flechas de gran calidad); AE aptitudes sortilegas, Ataque furtivo +1d6, mirada petrificante, veneno; CE armadura de harapos, compañero canceroso, visión en la oscuridad 60', enemigo predilecto (humanos, +1), portador de enfermedades; AL CM; TS Fort +12, Ref +12, Vol +8; Fue 14, Des 18, Con 14, Int 12, Sab 15, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +11, Diplomacia +5, Disfrazarse +14, Engañar +12, Escondarse +11, Escuchar +5, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +12, Saber (naturaleza) +4, Sanar +5, Supervivencia +3, Tregar +4; Disparo a bocajarro, Dureza, Gran fortaleza, inmunidad al veneno (veneno de escorpión monstruoso Grande), Rastrear.

Contagio (St): tres veces al día, Siddal puede producir un efecto similar al del conjuro *contagio* (nivel de lanzador 3.^o; salvación CD 15).

Mirada petrificante (Sb): la mirada de Siddal transforma en piedra permanentemente a cualquiera en un radio de 30' que se la cruce (Fort CD 16 niega).

Veneno (Ex): serpientes, Fort CD 15; daño inicial 1d6 Fuerza, daño secundario 2d6 Fuerza.

Veneno (St): tres veces al día, Siddal puede producir un efecto similar al del conjuro *veneno* (nivel de lanzador 3.^o; salvación CD 16).

Armadura de harapos (Ex): Siddal ha construido una armadura de harapos que le proporciona un bonificador de armadura de +4, bonificador máximo de Destreza +5, penalizador de armadura -1 y 15% de fallo de conjuro arcano. Pesa 20 libras.

Compañero canceroso: uno de los tumores de Siddal tiene una puntuación de Inteligencia de 7 y su propia personalidad. El tumor tiene vista ciega y puede utilizar una de las aptitudes sortilegas de Siddal por sí mismo como acción estándar, sin que eso requiera una acción de Siddal.

Enemigo predilecto: Siddal obtiene un bonificador +1 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando utiliza estas habilidades contra humanos. Obtiene el mismo bonificador en las tiradas de daño de armas contra humanos. Siddal también tiene el mismo bonificador al daño con las armas a distancia, pero sólo contra objetivos a menos de 30'. El bonificador no se aplica al daño causado a criaturas que son inmunes a los golpes críticos.

Portador de enfermedades (Ex): Siddal no sufre efectos nocivos de las enfermedades, salvo los puramente estéticos, pero es portadora de todas las enfermedades que encuentra.

Pertenencias: cetro *devorador de carne*, arco largo compuesto reforzado de gran calidad (bonificador de Fuerza +1), 12 flechas de gran calidad, 3 dosis de veneno de escorpión monstruoso Grande, 2 bombas purulentas, daga.

➤ **Gauderis:** semiorco Drd 7/Señor de las sabandijas 7; VD 14; humanoide mediano; DG 7d8+7 más 7d6+7; pg 69; Ini +2; Vel 30'; CA 18, toque 12, desprevenido 16; Atq +14/+9 cuerpo a cuerpo (1d6+6, clava socavadora de fuerzas +1); AE absorción de sangre, alas de sabandija, aptitudes sortilegas, vomitar sabandijas; CE armadura de plaga, compañeros animales, forma salvaje (animal de tamaño Pequeño o Mediano, 3/día), pisada sin rastro, quitina, resistir la atracción de la naturaleza, sentido de la naturaleza, siervos sabandija, visión en la oscuridad 60', zancada forestal; AL NM; TS Fort +8, Ref +8, Vol +13; Fue 20, Des 15, Con 12, Int 13, Sab 17, Car 15.

Habilidades y dotes: Alquimia +5, Avistar +9, Concentración +4, Conocimiento de conjuros +6, Empatía animal +8, Escondarse +5, Escuchar +13, Escudriñar +7, Intimidar +11, Moverse sigilosamente +10, Oficio (boticario) +9, Saber (naturaleza) +7, Uso de cuerdas +4; Alerta, Amigo de las sabandijas, Deformidad (rostro), Deformidad voluntaria, Elaborar poción, Reflejos rápidos.

Absorción de sangre (Sb): como acción gratuita, Gauderis puede hacer que le crezcan mandíbulas de insecto que muerden por 1 punto de daño. Si impacta con el ataque de mordisco, puede intentar iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +13). Si el ataque tiene éxito, las mandíbulas causan 2d6 puntos de daño por asalto, ya que comienzan a succionar la sangre de la víctima. La aptitud de absorción de sangre sólo afecta a criaturas vivas.

Alas de sabandija (Sb): una vez al día y como acción estándar, unas zumbantes alas de insecto crecen de la espalda de Gauderis durante una hora. Con estas alas, Gauderis tiene una velocidad de vuelo de 30' (regular).

Aptitudes sortilegas: 1/día: *mano arácnida*, *patas arácnidas*. Nivel de lanzador 14.^o.

Vomitir sabandijas (St): una vez al día, Gauderis puede escupir una plaga de sabandijas de su boca en un cono de 30'. Cualquiera en esta zona sufre 7d6 puntos de daño (Reflejos CD 14 mitad). Las sabandijas permanecen como si hubiesen sido creadas por un conjuro de convocar plaga (nivel de lanzador 7°).

Armadura de plaga (Sb): cuando prepara conjuros cada día, Gauderis convoca automáticamente una armadura de sabandijas que cubren su carne. Estos insectos absorben hasta 10 puntos de golpe de daño de cualquier ataque individual que cause puntos de daño. La armadura de plaga desaparece cuando ha absorbido 35 puntos de daño.

Compañeros animales: Gauderis tiene siete ratas terribles como compañeros animales.

Forma salvaje (St): Gauderis puede asumir formas animales tal y como se señala arriba, pero sólo puede asumir una forma por uso de la aptitud. Recupera puntos de golpe como si hubiese descansado durante un día y nunca queda desorientado al usar *forma salvaje*. Obtiene todas las aptitudes naturales y extraordinarias de la criatura cuando adopta su forma.

Pisada sin rastro: Gauderis no deja rastro en un entorno natural, y por ello no puede ser rastreado.

Quitina (Ex): Gauderis tiene un bonificador +3 de armadura natural a la CA por sus placas quitinosas (ya incluidas en las estadísticas dadas).

Resistir la atracción de la naturaleza: Gauderis obtiene un bonificador +4 a los tiros de salvación contra las aptitudes sortilegas de las fatas (como dríadas, ninfas y duendes).

Sentido de la naturaleza: Gauderis puede identificar plantas y animales (sus especies y rasgos) con absoluta precisión. Puede determinar si es seguro o peligroso beber agua de una fuente.

Siervos sabandija: Gauderis tiene un ciempiés monstruoso de tamaño Mediano y una mantis religiosa Gigante; actúan tal y como se describe en el *Manual de monstruos*, salvo en que son bestias mágicas con Int 9, 34 pg, evasión mejorada y un vínculo de empatía con Gauderis. Gauderis puede hablar con ellos, compartir conjuros con ellos y utilizarlos para descargar conjuros de toque. Las criaturas pueden hablar con otras de su especie. El ciempiés tiene Atq +7 cuerpo a cuerpo (1d6-1 más veneno, mordisco); TS Fort +7, Ref +6, Vol +10. La mantis religiosa tiene Atq +12 cuerpo a cuerpo (1d8+4, garras) y +7 cuerpo a cuerpo (1d6+2, mordisco), y TS Fort +9, Ref +3, Vol +12; Escuchar +10. Los dos tienen una CA 20.

Zancada forestal: Gauderis puede moverse a través de arbustos espinosos, brezos, lugares cubiertos de maleza y terrenos similares a su velocidad normal y sin sufrir daño o verse perjudicado de otro modo. No obstante, los arbustos espinosos, brezos y lugares cubiertos de maleza que sean encantados o mágicamente manipulados para impedir el desplazamiento siguen afectándole.

OTROS PERSONAJES MALIGNOS

Todas las clases de prestigio presentadas en el Capítulo 5 son ideales como villanos potenciales. Utiliza las guías de aspectos del mal y los tipos de villano como ayuda para moldearlas y crear personajes no jugadores (PNJs). También encontrarás más villanos en el Capítulo 7: señores del mal. Muchos de los sirvientes y cultistas que reverencian a estos seres pueden encontrarse en este capítulo, y cada uno de ellos es un villano a la espera de un aventurero.

Conjuros preparados (6/6/5/5/3/2/1; salvación CD 13 + nivel del conjuro): 0: curar heridas menores, detectar magia, detectar veneno, llamada, remendar, resistencia; 1°: colmillo mágico, curar heridas leves, niebla de oscurecimiento, pasar sin dejar rastro, soportar los elementos, suspender enfermedad; 2°: círculo de náusea, hechizar persona o animal, helar metal, inmovilizar animal, restablecimiento menor; 3°: colmillo mágico mayor, contagio, curar heridas moderadas, quitar enfermedad, supuración roja; 4°: escudriñamiento, garras del salvaje, sabandijas gigantes; 5°: curar heridas críticas, plaga de insectos; 6°: disipación mayor.

Pertenencias: clava socavadora de fuerzas +1, escudo grande de madera +1, capa arácnida, bolsa de despojos vashar, olla de limo, poción de curar heridas moderadas, rollo de pergamino de trance animal, 3 bombas purulentas.

ENESSTRERE, EL DRAGÓN POSEÍDO POR UN DEMONIO

Enesstrere era un dragón azul típico que vivió una vida ordinaria de dragón azul desde el principio hasta el fin: reunió un tesoro típico, creó una hermosa guarida desierta en una seca y fría cueva, se apareó y finalmente su pareja se marchó, y se aproximó al fin de su vida con dignidad y poder.

Entonces llegó Ykkandri, y todo cambió.

Ykkandri es un demonio. Fue un glabrezu, pero desechó su forma física para poder viajar a través del plano Material como un demonio poseedor. Finalmente, Ykkandri encontró a Enesstrere, y después de una titánica batalla de voluntades tomó control del dragón. La primera cosa que hizo el demonio fue forzar a Enesstrere a ingerir la droga luhix para que sucumbiera a sus efectos adictivos. Desde el interior de la mente del dragón, Ykkandri se rió con regocijo, encantando de que un sucio truco que había aprendido mientras moraba entre (y poseía a) los humanos fuese tan útil.

Un quásit le lleva a Enesstrere una dosis de luhix cada día. Si el dragón intentase alguna vez deshacerse de Ykkandri, se encontraría atrapado en medio del desierto sin ningún modo de obtener la droga.

Hasta ahora, Ykkandri está sacando provecho al tiempo. Como un experimento para probar las aptitudes del dragón, el demonio voló hasta un monasterio cercano y lo saqueó, asesinando a los monjes de su interior. Desde entonces el monasterio se ha convertido en la base secreta de un grupo de demonios y en los últimos tiempos están circulando entre las tribus del desierto rumores de una invasión de demonios. Si prueban que están en lo cierto, es probable que el ejército demoníaco tenga un dragón azul venerable como punta de lanza.

➤ **Enesstrere:** dragón azul macho venerable; VD 20; dragón Gargantuesco (tierra); DG 33d12+264; pg 478; Ini +6; Vel 40', volar 200' (torpe), excavar 20'; CA 40, toque 8, desprevenido 38; Atq +42 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco) y 37 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras) y +37 cuerpo a cuerpo (2d6+2, 2 alas) y +36 cuerpo a cuerpo (2d8+19, coletazo); AE aplastamiento, aptitudes sortilegas, arma de aliento, coletazo, crear/destruir agua, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE inmunidades, RC 27, RD 15/+2, sentidos agudos, vista ciega 300'; Frente/Alcance 20' x 40'/15'; Al LM; TS Fort +26, Ref +20, Vol +23; Fue 36, Des 14, Con 27, Int 22, Sab 20, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +38, Avistar +40, Buscar +39, Concentración +41, Conocimiento de conjuros +39, Diplomacia +44, Engañar +36, Escapismo +35, Escuchar +40, Escudriñar +39,

Intimidar +7, Saber (arcano) +39, Saber (geografía) +39, Saber (historia) +39; Alerta, ataque poderoso, ataque en vuelo, Engarro, Flotar, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (Evocación), Viraje brusco.

Aplastamiento: cuando esté volando o saltando, Enesstrere puede aterrizar sobre un oponente de tamaño Mediano o inferior como acción estándar, utilizando todo su cuerpo para aplastarlo. Un ataque de aplastamiento afecta a tantas criaturas como puedan caber bajo el cuerpo del dragón. Cada criatura en la zona afectada debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 34) o quedar sujeta. Si Enesstrere decide mantener la sujeción, trátalo como un ataque de presa normal (bonificador de presa +58). El oponente sufre automáticamente 4d6 +19 puntos de daño contundente cada asalto que permanezca sujeto.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *ventriloquía*; 1/día: *terreno alucinatorio*, *velo*. Nivel de lanzador 13.; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Arma de aliento (Sb): línea de relámpago, 120' de largo, cada 1d4 asaltos; daño 20d8, Reflejos CD 34 mitad.

Coletazo: Enesstrere puede soltar un coletazo como acción estándar. El coletazo afecta a un semicírculo de 30' de diámetro, centrado en su parte trasera. Cada personaje de tamaño Pequeño o menor dentro de la zona del coletazo sufre 2d6+19 puntos de daño (Reflejos CD 34 mitad).

Crear/destruir agua (St): tres veces al día, Enesstrere puede producir un efecto que funciona como el conjuro de *crear agua*, salvo en que puede decidir destruir agua en lugar de crearla, lo cual estropea automáticamente líquidos que contengan agua. Los objetos mágicos (como las pociones) y los objetos en posesión de criaturas deben superar una salvación de Voluntad (CD 29) o quedar inutilizables.

Imitar sonidos (Ex): este dragón puede imitar cualquier voz o sonido que haya oído alguna vez. Los oyentes deben superar una TS Vol (CD 29) para detectar la treta.

Presencia pavorosa (Ex): Enesstrere puede inquietar a sus enemigos con su sola presencia. Esta aptitud entra en efecto (300' de radio) cada vez que el dragón ataca, carga o sobrevuela a alguien. Una criatura potencialmente afectada (cualquiera con menos de 33 DG) que tenga éxito en un TS Vol (CD 29) permanece inmune a la presencia pavorosa de Enesstrere durante 24 horas. Si falla, una criatura de 4 DG o menos queda despavorida durante 4d6 asaltos, y uno con más de 5 DG queda estremecida durante 4d6 asaltos.

Inmunidades (Ex): inmune a dormir, electricidad y parálisis.

Sentidos agudos (Ex): los dragones pueden ver hasta cuatro veces más que un humano en condiciones de penumbra, y el doble de bien con luz normal. Enesstrere tiene visión en la oscuridad con un alcance de 1.000 pies.

Vista ciega (Ex): los dragones pueden determinar la presencia de criaturas por medios no visuales (principalmente por el olfato, pero también notando las vibraciones y otras claves del entorno).

Dotes: una criatura que es arrojada por Enesstrere después de haber sido engarrada recorre 100' y recibe 10d6 puntos de daño. Si Enesstrere está volando, la criatura recibe este daño o el daño apropiado por la caída, el que sea mayor.

Conjuros conocidos (6/7/7/7/6/6/4; salvación CD 13 + nivel del conjuro, o 15 + nivel del conjuro para conjuros de Evocación): 0: anular la luz, atontar, detectar magia, leer magia, llamarada, mano del mago, mirada desconcertante, preservar órgano, prestidigitación; 1.: armadura de mago, extraer droga, escudo, proyectil mágico, zarcillos linguales; 2.: aguante, atraer regalo, fuerza de toro, gracia felina, telaraña; 3.: bola de fuego, ceguera a la realidad, desplazamiento, forma gaseosa; 4.: hechizar monstruo, invisibilidad mejorada, muro de fuego, piel pétrea; 5.: cono de frío, ojos fisgones, pasamiento; 6.: desintegrar, proyectar imagen.

LUGARES MALIGNOS

A continuación hay dos ejemplos de lugares terribles que puedes utilizar en tu campaña.

EL VALLE DE AZURE

Cuando el mago señor de la guerra Lahm el Obsesivo saqueó Faenish-Kul, capturó a todos los ciudadanos de la ciudad y le dio uno a cada uno de sus sirvientes orcos y ogros, para después ordenar a todos los guerreros que matasen a su prisionero a su señal. Ese día 9.000 personas murieron a la vez, por el capricho de un solo hombre. Lahm cometió este vil acto simplemente porque podía.

El ejército de Lahm continuó su avance, y finalmente encontró la derrota, pero la zona en torno a Faenish-Kul, conocida como el valle de Azure, nunca ha sido la misma. Este lugar de mal perenne ha sido desde entonces el hogar de plantas extrañas y extremadamente pálidas, y toda la zona está envuelta en una gelidez muy

poco natural, que permanece incluso en los meses más cálidos del verano.

Cualquiera que pase la noche en este valle cubierto de niebla escuchará débiles silbidos y a veces incluso gemidos, y sus sueños estarán repletos de pesadillas de asesinato y odio. Pero los visitantes que vienen al valle y sólo encuentran silbidos y malos sueños son los afortunados, porque el valle de Azure está encantado por los espíritus de 9.000 fantasmas. Cada una de las personas asesinadas por las legiones de Lahm permanece aquí, y todos ellos desean vengarse de los vivos.

Aquellos que salen con vida del valle tienen terribles historias que contar, pero a pesar de los aterradores relatos el valle de Azure sigue atrayendo a los aventureros. Un poderoso artefacto menor, el amuleto de Lahm, se dice que yace entre los pálidos árboles, perdido en la confusión de esa fatídica noche. Entre otros poderes, el amuleto otorga a su poseedor la aptitud de regenerar como un troll, así como un bonificador +6 a la Fuerza.

LOS FOSOS DE LOS TRASGOS DE IO-RACH

Kezzerug es un jefe trago que gobierna la gran tribu conocida como los Io-Rach (que en trago quiere decir algo bastante similar a "el ojo ensangrentado que yace en el suelo"). Cuando los combatientes de Kezzerug fueron derrotados por un pequeño grupo de elfos, éste decidió que había que hacer algo al respecto. Kezzerug ordenó a los tres adeptos de la tribu que comenzasen a trabajar en un modo mágico

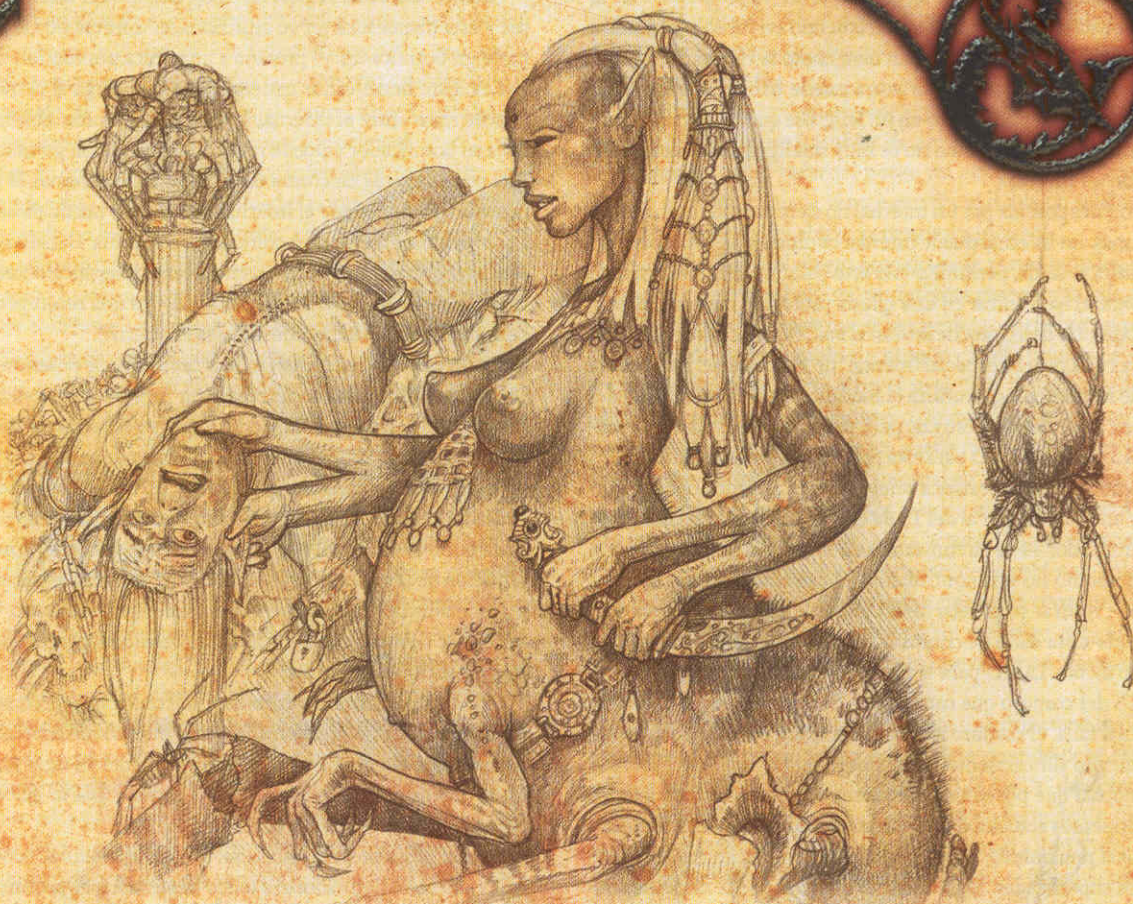
de aumentar el poder de la tribu Io-Rach. Después de años de pruebas y errores, finalmente dieron con un plan.

Después de llenar grandes fosos con mezclas alquímicas, la tribu Io-Rach sumerge mediante arneses a sus combatientes en la mezcla durante tanto tiempo como los trasgos pueden soportarlo. En cuanto un trago es sacado del foso, sufre una agónica transformación que dura varios días. Una cuarta parte de estos combatientes mueren entre aullidos de dolor durante el proceso, pero cada uno de los que sobreviven crece hasta tamaño Mediano y obtiene un bonificador +4 inherente tanto a Fuerza como a Constitución, y un penalizador -4 inherente a Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Estos combatientes se convierten en mutantes torpes y deformes con miembros contrahechos, ojos bulbosos y úlceras supurantes.

Después de crear un gran número de estos retorcidos trasgos, los adeptos comenzaron a experimentar con otras criaturas capturadas. Ninguno de los experimentos ha tenido tanto éxito como el de los combatientes trasgos, pero los fosos han parido muchas extrañas criaturas, y la progenie de aquellos que son capaces de reproducirse es aún más extraña.

De este modo, la tribu Io-Rach ha amasado un gran poder. Su guarida subterránea se ha extendido, y los fosos son ahora innumerables. Seres retorcidos y terribles vagan por esas cuevas, y los trasgos merodean por el campo en busca de los ingredientes alquímicos necesarios para la realización del proceso, que incluyen elementos como cerebros y sangre humana.





Las siguientes son nuevas reglas para tratar con ciertos temas malignos específicos (posiciones, sacrificios, maldiciones y demás). Estas reglas no tienen por qué ser necesariamente adecuadas para tu campaña, por lo que considera cada una de ellas cuidadosamente antes de incluirla.

POSESIÓN

Algunos infernales con al menos 4 DG y una puntuación de Carisma de al menos 13 tienen la aptitud sortilga de deshacerse de sus envolturas físicas y adoptar una forma etérea que les permite poseer a otra criatura u objeto.

La nueva forma de las criaturas es etérea, y por ello inmune incluso al más potente de los ataques físicos y a la mayoría de los ataques mágicos (salvo, por ejemplos, los ataques de fuerza) realizados por criaturas no etéreas. Cuando un infernal posee a una criatura u objeto, incluso los efectos de fuerza dejan de afectarle. Sólo conjuros como *exorcismo* pueden afectar al infernal poseedor cuando son lanzados por criaturas no etéreas. Cualquier otro tipo de ataque, mágico o no mágico, dirigido contra el infernal afectará, sin embargo, a la criatura u objeto poseído.

Mientras que un infernal está en forma etérea, su cuerpo yace sin sentido, como si estuviese en un estado de animación suspendida. El cuerpo no necesita comida ni aire, pero el daño o la exposición a un entorno extremo pueden matarlo. Un infernal puede vagar en forma etérea tanto tiempo como desee, pero muere si su cuerpo es destruido, y regresa instantáneamente a él si un *disipar magia* (o efecto similar) es lanzado con éxito sobre su cuerpo.

El nivel de lanzador para la aptitud de posesión del infernal es igual a sus DG. Los infernales con la aptitud de posesión generalmente tienen un VD 2 puntos mayor que el del infernal estándar de su tipo. Por ejemplo, un súcubo con la aptitud de posesión tendría un VD 11.

Una vez que un infernal está en el plano Etéreo, generalmente flota a través del mundo insustancial buscando un objetivo que poseer. Realizar un intento de posesión es una aptitud sobrenatural que un infernal puede intentar a voluntad como acción estándar.

CRATURAS POSEÍDAS

Si el infernal desea poseer a una criatura, su forma etérea debe estar adyacente al objetivo elegido. Un conjuro de *protección contra el mal* (o efecto similar) hace a una criatura inmune a los intentos de posesión. Un objetivo no protegido debe tener éxito en un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 los DG del infernal + bonificador de Car del infernal) para evitar la posesión. Los objetivos malignos de un intento de posesión reciben un penalizador -2 de circunstancia en este TS, y el objetivo de un intento de posesión que esté en medio de la ejecución de un acto maligno recibe otro penalizador -2 de circunstancia adicional.

Una vez que una criatura tiene éxito en una salvación contra posesión, ese infernal no puede intentar poseer de nuevo a la criatura durante 24 horas. Si la salvación falla, la víctima ha sido poseída.

Un infernal en posesión de un cuerpo se convierte en parte de la víctima, consciente de lo que está sucediendo en torno a la criatura poseída; y puede ver y escuchar tan bien como la víctima. Un infernal que esté poseyendo a una criatura puede hablar mentalmente con ella en cualquier momento en un lenguaje que la criatura pueda entender, aunque si la víctima no es muy inteligente esta comprensión puede ser limitada.

Una criatura poseída por un infernal no siempre sabe que está poseída. Es más, un infernal puede intentar ocultar su presencia dentro de la criatura poseída, permitiéndole esto pasar a través de un *círculo mágico contra el mal*, entrar en una iglesia protegida por una *interdicción* y escapar a la detección de *detectar el mal*. Para hacerlo, el infernal debe hacer una prueba especial "mental" de Escondarse. Esta es una prueba de Escondarse que utiliza el modificador de Inteligencia del infernal en lugar del de Destreza, pero por lo demás utiliza la habilidad de Escondarse. La CD para esta prueba es $10 + \text{nivel del conjuro} + \text{modificador de característica relevante del lanzador del conjuro}$ (es decir, un valor similar al del TS de ese conjuro). El infernal obtiene un bonificador +4 de circunstancia en su prueba de Escondarse si en ese momento no está controlando a la víctima. El infernal también puede realizar su prueba de Escondarse para evitar que la criatura poseída sufra daño de conjuros basados en el alineamiento, como *castigo divino*. La CD para la prueba de Escondarse es igual a la CD del TS del conjuro que cause daño. Si la prueba de Escondarse del infernal falla, el conjuro afecta a la criatura poseída como si tuviese el mismo alineamiento que el infernal.

Un infernal que posea a alguien tiene acceso inmediato a todos los pensamientos actuales de su víctima, como mediante un conjuro de *detectar el pensamiento*, salvo en que lee automáticamente los pensamientos superficiales. Si lo desea, el infernal puede también sondear los recuerdos de la criatura poseída, pero a la víctima se le permite una salvación de Voluntad ($CD\ 10 + 1/2 \text{ los DG del infernal} + \text{bonificador de Car del infernal}$). Si la salvación tiene éxito la víctima mantiene al infernal alejado de sus pensamientos durante 24 horas. Tanto si la salvación tiene éxito como si falla, sondear la memoria revela automáticamente a la víctima la presencia del infernal.

El daño físico que sufra la criatura poseída no afecta al infernal. Matar a la víctima únicamente fuerza al infernal a regresar al plano Etéreo, desde donde puede intentar una nueva posesión; por lo demás sigue intacto. Ni siquiera las criaturas etéreas pueden dañar a un infernal que esté poseyendo a alguien o algo.

Un infernal que posea a una criatura puede adoptar una de cuatro actitudes con respecto a su víctima: jinete, aliado, controlador o enemigo. El infernal sólo puede elegir una actitud cada vez. Si un infernal está actuando como controlador, no puede proporcionar además a su víctima los bonificadores que podría si fuese un aliado, por ejemplo.

Jinete: gran parte del tiempo, un infernal que posea a una criatura se limita a ir de pasajero en la víctima, que normalmente no es consciente de su presencia. El infernal puede combinar el transporte con la ocultación para introducirse en un área protegida por una *interdicción* o para pasar por un *círculo mágico contra el mal* cerca de un objetivo al que si no sería incapaz de acercarse. Como acción gratuita, el infernal poseedor puede convertirse en aliado o controlador de la criatura poseída. No obstante, ambas acciones hacen que la presencia del infernal sea conocida por la víctima (aunque víctimas con puntuaciones de Inteligencia bajas pueden no comprender qué les está sucediendo).

Aliado: si la criatura poseída es consciente del infernal que la posee y está dispuesta a ser su anfitriona, el infernal puede proporcionarle un bonificador +4 profano a una única puntuación de característica. Este bonificador generalmente se otorga al cerrarse algún tipo de trato entre el infernal y la criatura poseída. El infernal controla su bonificador y puede retirarlo como acción gratuita si la criatura poseída actúa en contra de los deseos del infernal. Si la criatura poseída no hace lo que el infernal quiere, éste puede pasar de aliado a controlador o a enemigo como acción gratuita. Debido a que el poseedor y el poseído pueden comunicarse telepáticamente, muchas veces llegan a un acuerdo: el bonificador es una recompensa para la criatura poseída si actúa como desea el infernal.

Controlador: en el aspecto más temido de la posesión, un infernal puede utilizar una acción estándar para intentar controlar directamente las acciones de la víctima, que se esfuerza en mantener el control sobre su propio cuerpo. La víctima debe superar una salvación de Voluntad cada asalto ($CD\ 10 + 1/2 \text{ los DG del infernal} + \text{bonificador de Car del infernal}$, +1 por cada salvación previamente fallada contra el control ese día) para evitar perder el control. Si la salvación de la víctima tiene éxito, esta ha resistido al infernal, el cual podrá realizar otro intento de control el siguiente asalto. Una víctima que se debata contra el control se considera grogui y sólo puede realizar acciones parciales.

Si la criatura poseída realiza tres TS con éxito consecutivos, el infernal poseedor no puede realizar más intentos de controlar a la víctima ese día. No obstante, el éxito o el fallo del TS de la víctima contra el control no afecta a la posesión general, por lo que el infernal todavía sigue poseyendo a la criatura.

Si la criatura poseída falla la salvación de Voluntad contra el control, el infernal tiene acceso a todos los sentidos de la criatura, aptitudes, habilidades, dotes y conocimiento de conjuros. El infernal puede actuar ahora como si fuese la criatura en todos los aspectos, hasta que el control le sea arrebatado o decida soltarlo. Durante este tiempo, la criatura poseída sigue pudiendo hablar mentalmente con el infernal y sigue teniendo conocimiento de toda la información sensorial (salvo que el poseedor dedique una acción estándar para bloquear el acceso de la criatura a sus sentidos). Si el infernal lo desea, la víctima queda inconsciente mientras el infernal está al mando.

El infernal utiliza sus propias puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, pero adopta todas las puntuaciones de características físicas de la criatura. Los infernales de al menos 9 DG e Inteligencia 15 que mantengan el control sobre una víctima durante al menos 10 asaltos al día durante siete días consecutivos pueden utilizar también las aptitudes sortilegas de la criatura (al mismo nivel de lanzador que la criatura poseída). El infernal asume el tipo de la víctima, y resulta afectado por conjuros y efectos como si fuese la criatura poseída. Así, un lobo poseído por un cornugón está sujeto a conjuros que afecten a animales, aunque sea mucho más inteligente que un lobo normal.

El infernal mantiene el control automáticamente durante un número de asaltos igual a $1/2 \text{ sus DG} + \text{el modificador de Carisma del infernal}$ +1 por cada vez que el infernal haya controlado a esta víctima específica. Cuando el control del infernal acaba, puede intentar reafirmarlo, si lo desea.

Los infernales suelen elegir criaturas de voluntad débil para poseerlas, como gólem y otros constructos. El constructo puede realizar una salvación de Voluntad como cualquier otra criatura para evitar la posesión, pero es probable que el infernal poseedor pueda obtener el

control y mantenerlo, ya que la mayoría de los constructos tienen malas salvaciones de Voluntad. Un infernal que posea a un constructo también puede intentar ayudar tal y como se describe bajo la actitud de aliado, pero debe renunciar al control directo para hacerlo y el constructo regresará a su programación original.

Enemigo: lo opuesto a un aliado, este infernal es un estorbo para la criatura que posee. Un infernal poseedor normalmente adopta esta táctica cuando no ha logrado controlar a su víctima o cuando está enfurecido con una criatura poseída con la cual había estado actuando como aliado hasta ese momento. El infernal puede otorgar a su víctima un penalizador -4 profano a una única puntuación de característica. El infernal controla esta penalización, y puede eliminarla como acción gratuita, a veces realizando un trato con la criatura poseída tras una negociación telepática.

OBJETOS POSEÍDOS

Un infernal puede poseer un objeto de tamaño al menos Menudo y no mayor que Enorme. Un objeto sostenido, puesto o llevado por un personaje (incluyendo objetos mágicos) utiliza el TS de su poseedor para resistirse a la posesión. Los objetos mágicos desatendidos obtienen un TS tal y como si se estuviese lanzando un conjuro sobre ellos. En cualquiera de los casos, la CD de la salvación de Voluntad es 10 + 1/2 los DG del infernal + bonificador de Car del infernal. Un infernal con la aptitud de posesión tiene éxito automáticamente cuando intenta poseer un objeto no mágico y desatendido.

Un infernal que posea un objeto se vuelve parte del mismo. El infernal puede ver y escuchar hasta a 60' de distancia del objeto, pero no puede utilizar visión en la oscuridad o vista ciega mientras esté poseyendo un objeto, ni siquiera si normalmente tiene estas aptitudes. El infernal poseedor sigue siendo vulnerable a conjuros que afecten a criaturas ajenas, extraplanarias o malignas (como *palabra sagrada* o *castigo divino*) y efectos y conjuros enajenadores. Los ataques físicos y la mayoría de los conjuros (como *bola de fuego*) no afectan al infernal, pero pueden afectar al objeto. Dañar al objeto no daña al infernal que lo posee; si el objeto es destruido, el infernal adopta forma etérea y puede elegir un nuevo objeto o criatura como hospedador.

Un infernal puede intentar ocultar su presencia dentro de un objeto poseído, permitiéndole así pasar a través de un *círculo mágico*, entrar en una iglesia protegida por una *interdicción* o escapar de la detección por conjuros como *detectar el mal*. Utiliza las mismas reglas que cuando un infernal se oculta en una criatura. Si el conjuro normalmente detecta o tiene como objetivo sólo criaturas, el infernal obtiene un bonificador +8 de circunstancia en sus pruebas de Escondarse por estar dentro de un objeto. El infernal también puede intentar esta prueba de Escondarse para evitar recibir daño de conjuros dependientes de alineamiento que causen daño, como *castigo divino*. Si el infernal falla su prueba de Escondarse, el objeto poseído recibe daño como si fuese el infernal.

Un infernal también puede poseer una sustancia que no tenga una forma definida (como un estanque de agua o una nube de polvo) o que sea parte de un objeto mayor (como una sección de un muro). Cuando hace algo así, un infernal no puede poseer un área o volumen de más de 10' de lado.

Algunos infernales poseen un objeto como un primer paso para intentar poseer a un personaje. El infernal obtiene un bonificador en sus intentos de poseer a criaturas que transportan, sostienen o llevan puesto el objeto. Por cada día que el objeto poseído sea puesto,

esgrimido o llevado por el objetivo antes del intento de posesión, la CD para la salvación de Voluntad del objetivo aumenta en +1, hasta un máximo de +10.

Un infernal que posea un objeto puede adoptar cualquiera de las siguientes aptitudes. Cambiar de aptitud es una acción estándar.

Observador: el infernal posee un objeto, normalmente algo grande e inmóvil. Puede ver y escuchar al doble de su alcance normal (120') mientras el objeto permanezca inmóvil.

Controlador: si el objeto poseído tiene partes móviles, como un carro, un reloj o una ballesta, un infernal poseedor puede controlar el movimiento. Un carro puede ser hecho rodar sobre un peatón de la calle o salir de un establo sin ningún caballo tirando de él. Un reloj puede ir más despacio o hacia atrás. Una ballesta puede amartillarse o disparar (pero no apuntar o cargarse por sí misma). Un objeto poseído con ruedas o patas no puede moverse a mayor velocidad que a la que podría moverse el infernal en forma corpórea.

Los infernales más poderosos pueden ejercer un control mayor. Un infernal con al menos 10 DG y Carisma 17 puede forzar a un objeto a animarse incluso si el objeto no tiene partes móviles (como una mesa o una estatua). El objeto poseído actúa como un objeto animado (ver el *Manual de monstruos*). Sin embargo, ningún infernal puede controlar y animar un objeto que tenga un VD mayor al del propio infernal.

Corruptor: el objeto poseído emite una presencia maldita y repugnante. Cualquiera que toque el objeto poseído debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 los DG del infernal + bonificador de Car del infernal) o caer bajo el efecto de un conjuro de *lanzar maldición* con un nivel de lanzador igual a los DG del infernal. A diferencia del conjuro de *lanzar maldición*, el objetivo no sabe necesariamente que la maldición ha entrado en efecto o que proviene del objeto. Nada en la apariencia del objeto sugiere que está poseído (aunque puede haber efectos residuales del mal, como se describe en la sección 'Mal persistente' más adelante). La maldición permanece hasta que es quitada con *romper encantamiento*, *deseo limitado*, *milagro*, *quitar maldición* o *deseo*, incluso aunque el infernal desocupe el objeto poseído.

Un infernal especialmente astuto puede poseer una pequeña fuente como corruptor, afectando a cualquiera que toque o beba el agua. De manera similar, un infernal puede corromper una franja de terreno, afectando a cualquiera que camine sobre ella.

Potenciador: un infernal puede poseer un arma o armadura Menuda o mayor y mejorarla como si fuese un objeto mágico. El infernal puede duplicar poderes de objetos mágicos por un valor de hasta 2.000 po por Dado de Golpe. Por ejemplo, un hezrou (9 DG) que mejore una espada larga puede concederle hasta un valor de 18.000 po de poderes. Podría duplicar los efectos de una *espada larga* +3, un *espada larga sacrílega* +1 o cualquier otra combinación. Un infernal que posea un arma o armadura mágica puede aumentar su poder por la misma cantidad. La Tabla 8-3: armaduras y la Tabla 8-10: armas en la *Guía del DUNGEON MASTER* proporcionan los precios para varias mejoras.

El infernal controla los poderes que otorga al objeto. Puede retirarlos como acción gratuita en un instante si la criatura que está utilizando el objeto no actúa del modo que el infernal desea. Si el infernal deja el objeto, éste pierde todos los poderes otorgados por la posesión.

A pesar de la duplicación de las aptitudes de un objeto mágico que realiza el infernal, un objeto no mágico poseído no se vuelve en realidad mágico. *Detectar magia* no siente ningún aura; *detectar el mal*, no

obstante, sí lo hará. Los personajes astutos pueden percatarse de que el objeto poseído actúa de manera extraña o tiene una apariencia poco usual (un arma mágica que no es de gran calidad, por ejemplo, es un claro indicio de que algo anda mal). Un personaje que tenga éxito en una prueba de Buscar (CD 25) se percata de que hay "algo extraño" en el objeto.

SACRIFICIO

Los dioses e infernales más malignos demandan sacrificios. Y cuando dicen sacrificio, quieren decir el sacrificio de una criatura viva e inteligente. Comúnmente la víctima es un humanoide, pero los poderes oscuros pueden exigir el sacrificio de cualquier cosa desde una medusa hasta un gigante o un contemplador. El criterio fundamental es que la criatura esté viva y que tenga una puntuación de Inteligencia de 3 o más.

El sacrificio debe realizarse de un modo ritual. Está bien que un guardia negro diga que dedica cada enemigo que mata a Vecna; pero en realidad Vecna aprecia y recompensa a sus seguidores por las víctimas asesinadas en una ceremonia y en un lugar dedicado a él. Esto quiere decir que el ritual lleva tiempo, y que probablemente implique participantes adicionales y parafernalia sacrílega (para ejemplos de material para sacrificios acude a las herramientas de ejecutor y otro equipo en el Capítulo 3).

En un mundo envuelto en magia, los dioses malignos prestan atención cuando alguien les realiza un sacrificio vivo, y con frecuencia recompensan a sus seguidores por hacerlo. De algún modo abstracto, el sacrificio añade una pequeña mota al abrumador poder del dios, y a cambio la deidad maligna a veces está dispuesta a otorgar un favor o bendición.

SISTEMA DE RECOMPENSAS POR SACRIFICIOS

La recompensa que obtiene un sirviente de un dios maligno por hacerle un sacrificio vivo depende de muchos factores. El principal es el resultado de la prueba de Saber (religión) del personaje que realice el sacrificio. Cada uno de los otros factores se representa como un modificador a esta tirada.

Cada deidad maligna tiene sus propias preferencias y predilecciones para los sacrificios, por lo que deidades distintas proporcionan distintas recompensas a sus seguidores. El siguiente sistema de sacrificios y recompensas es sólo un punto de partida; da a cada poder maligno de tu campaña sus propios y únicos sacrificios y recompensas.

¿QUÉ ES UN SACRIFICIO?

Un sacrificio es la ofrenda de la vida de una criatura inteligente a una deidad maligna o un infernal poderoso. La víctima es aferrada, atada o inmovilizada de algún otro modo para que la ceremonia puede ser realizada, y culmina con el asesinato. En muchos rituales la sangre es un símbolo sagrado de la vida. Cuando esa sangre brota durante el asesinato ritual de una criatura inocente, esta sangre (y a veces incluso el alma de la criatura) es dedicada a un poder infernal maligno. Formas no cruentas de matar, como el estrangulamiento o la muerte por ahogamiento, también son posibles en los sacrificios, pero normalmente aquellos que son lo suficientemente infames como para practicar este profano arte prefieren los hechos sangrientos.



TABLA 2-1: ELEMENTOS TÍPICOS EN UN SACRIFICIO

Elemento en el sacrificio	Modificador a Saber (religión)
Realizado en una ceremonia que dure al menos una hora	+1
Realizado sobre un altar	+2
Realizado en una zona profanada	+1
Realizado en una zona desacralizada	+2
Realizado en presencia de una criatura importante para la deidad (un sirviente demonio, por ejemplo)	+2
Realizada en público (en la calle o en las escaleras de una institución pública)	+1
Realizado delante de más de 10 seguidores	+1
Realizado delante de más de 100 seguidores	+2
El sacrificio es torturado durante 1 día antes de su muerte	+1
El sacrificio pierde extremidades para alimentar a un demonio antes de su muerte	+1
El sacrificio es de alineamiento bueno	+1
El sacrificio es puro o virginal (tal y como determine el DM)	+1
El sacrificio tiene 1-5 DG o niveles	+1
El sacrificio tiene 6-10 DG o niveles	+2
El sacrificio tiene 11-15 DG o niveles	+3
El sacrificio tiene 16+ DG o niveles	+4
El sacrificio es un clérigo de otro dios	+2
El sacrificio es de una raza o tipo de personajes odiado por la deidad	+1
El sacrificio es voluntario, pero engañado o controlado	+1
El sacrificio es genuinamente voluntario	+3

Si un seguidor realiza varios sacrificios, los bonificadores en su prueba de Saber (religión) por cada sacrificio no se apilan, sino que se realiza una prueba separada para cada víctima. La mayoría de las deidades sólo conceden una recompensa por día y templo, sin importar cuántas víctimas sean sacrificadas. El líder del sacrificio, llamado celebrante, puede realizar múltiples sacrificios y consecuentemente realizar múltiples pruebas de Saber (religión), y después utilizar el mejor resultado para determinar qué recompensa puede ser otorgada por la deidad.

La recompensa obtenida por la realización de un sacrificio vivo varía de una religión a otra. Consulta la Tabla 2-2, a continuación, para ver algunas recompensas típicas que pueden ser otorgadas por una deidad maligna y la CD de la prueba de Saber (religión) necesaria para alcanzar cada una de ellas. Muchas deidades tendrán sus propias recompensas específicas que ofrecer. El celebrante puede elegir qué recompensa busca y rezar por ella, pero la deidad puede otorgarle otra, especialmente si el resultado de la prueba de Saber (religión) es significativamente mayor que la CD de la recompensa buscada. El celebrante no puede elegir 10 ni elegir 20 en esta prueba, y nadie puede ayudarlo en ella.

EL SACRIFICIO COMO REQUISITO

A veces puede surgir una situación especial en la cual en lugar de otorgar un favor, una deidad demande un sacrificio para evitar un castigo divino. Un dios maligno puede demandarle un sacrificio a un clérigo desobediente (o a uno que no haya logrado realizar una labor o búsqueda que se le encargó) antes de concederle nuevos conjuros. Los sacrificios periódicos también pueden ser necesarios para dar energía al sistema de defensa de un templo, como un *campo antimagia*, *muros prismáticos*, un efecto de *interdicción* o *desacralizar* o algo similar. De manera típica, la CD de la prueba de Saber (religión) para estos sacrificios obligatorios es de 25, y no se obtiene ninguna otra recompensa por llevar a cabo el maligno ritual.

TABLA 2-2: RECOMPENSAS TÍPICAS POR SACRIFICIOS

Resultado de la prueba	Efecto
15	<i>Auxilio divino</i> sobre el celebrante durante 24 horas.
15	<i>Fuerza de toro</i> sobre el celebrante durante 24 horas.
15	<i>Gracia felina</i> sobre el celebrante durante 24 horas.
15	<i>Aguante</i> sobre el celebrante durante 24 horas.
20	<i>Favor divino</i> (lanzado a nivel 20.) sobre el celebrante durante 24 horas.
20	<i>Protección contra los elementos</i> sobre el celebrante durante 24 horas.
20	<i>Bendecir</i> sobre los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas.
25	<i>Vestidura mágica</i> (lanzada a nivel 20.) sobre las ropas del celebrante durante 24 horas.
25	Aparece un ajeno maligno que sirve al celebrante durante 1 hora por DG de la víctima, actuando tal y como se describe en el conjuro de <i>aliado menor de los planos</i> .
25	<i>Poder divino</i> sobre el celebrante durante 24 horas.
30	<i>Arma mágica mayor</i> (lanzada a nivel 20.) sobre el arma del celebrante durante 24 horas.
30	<i>Fuerza de toro</i> sobre los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas.
30	<i>Gracia felina</i> sobre los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas.
30	<i>Aguante</i> sobre los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas.
30	Aparece un ajeno maligno que sirve al celebrante durante 1 hora por DG de la víctima, actuando tal y como se describe en el conjuro de <i>aliado de los planos</i> .
30	<i>Resistencia a conjuros</i> sobre el celebrante durante 24 horas (utiliza el nivel del celebrante para determinar la RC).
35	<i>Vestidura mágica</i> (lanzada a nivel 20.) sobre las ropas de los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas.
35	Aparece un ajeno maligno que sirve al celebrante durante 1 hora por DG de la víctima, actuando tal y como se describe en el conjuro de <i>aliado mayor de los planos</i> .
35	<i>Poder divino</i> sobre los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas.
40	<i>Deseo limitado</i> para el celebrante.
40	<i>Arma mágica mayor</i> (lanzada a nivel 20.) sobre las armas implicadas en la ceremonia (un arma por DG de la víctima) durante 24 horas.
45	<i>Controlar el clima</i> (lanzado a nivel 20.) dirigido por el celebrante durante 24 horas.
50	<i>Deseo</i> para el celebrante (este monumental despliegue de poder sólo le es concedido a un individuo una vez en la vida).
Variable	Puntos de experiencia de artes oscuras igual a la CD × 3 (CD mínima 15). El celebrante determina el número de puntos de experiencia de artes oscuras (y por lo tanto la CD) que busca antes de la prueba. El fallo indica que no obtiene puntos de experiencia de artes oscuras.
Variable	Piezas de oro de artes oscuras iguales a la CD × 5 (CD mínima 20). El celebrante determina el número de piezas de oro de artes oscuras (y por lo tanto la CD) que busca antes de la prueba. El fallo indica que no se obtienen piezas de oro de artes oscuras.

Recompensas de artes oscuras: como recompensa por un sacrificio pueden proporcionarse tanto puntos de experiencia como piezas de oro (ver las dos últimas entradas de la Tabla 2-2). Estas "recompensas de artes oscuras" no tienen una manifestación física real, pero el celebrante siente su presencia como una sombra en el alma. Las piezas de oro de artes oscuras y los puntos de experiencia de artes oscuras no pueden utilizarse para comprar bienes o para alcanzar un nivel más alto, pero pueden emplearse en lugar de piezas de oro o puntos de experiencia reales cuando se cree un objeto mágico. Sólo puede realizarse una aplicación de puntos de experiencia de artes os-

curas o de piezas de oro de artes oscuras en un proceso de creación de un objeto mágico. El tiempo empleado para la creación del objeto no cambia cuando el celebrante utiliza recursos de las artes oscuras.

Cuando el celebrante completa un objeto mágico creado mediante el uso de cualquier cantidad de recursos de artes oscuras (aunque sea tan poco como 1 po o 1 PX), el objeto está corrompido por el mal. Otros pueden sentir este mal, tal y como se describe en un objeto de mal duradero (ver 'Efectos persistentes del mal', más adelante en este capítulo). Los puntos de experiencia y las piezas de oro de artes oscuras pueden combinarse con la destrucción de almas para hacer que el objeto mágico sea aún más fácil de construir (ver 'El poder de las almas', más adelante en este capítulo).

MALDICIONES

Las maldiciones son un tipo importante de magia maligna. Aunque los personajes de alineamiento bueno o neutral a veces utilizan maldiciones para golpear a sus enemigos, estas normalmente son el dominio de las criaturas rencorosas y maliciosas.

MALDICIONES ALTERNATIVAS

Cuando un lanzador de conjuros utiliza *lanzar maldición* (ver el Capítulo 11 del *Manual del jugador*), las siguientes maldiciones pueden sustituir a las que se dan en la descripción del conjuro:

- El objetivo queda estéril.
- La siguiente persona a la que se le presente el objetivo por primera vez le odiará incontrolablemente para siempre. Incluso si esta maldición es quitada, la persona seguirá odiando a la víctima de la maldición, aunque esta podrá mejorar la actitud de la persona de manera normal después de que la maldición haya desaparecido.
- Cada vez que el objetivo intente ayudar a un amigo o aliado hay un 50% de posibilidades de que el intento falle haciendo que el aliado fracase en su tarea.
- El objetivo queda ciego y sordo.
- Cada asalto en el que esté en combate hay un 25% de posibilidades de que el objetivo ataque a la criatura más próxima en lugar de elegir a un oponente de manera normal.
- Cada vez que la víctima realice una tirada d20, un resultado de 20 se considera igual que un 1.
- La víctima envejece a todos los efectos, alcanzando el comienzo de la siguiente categoría de edad. Consulta el Capítulo 6 del *Manual del jugador* para los efectos del envejecimiento.
- En algún momento de la semana siguiente (o cuando quiera que sea apropiado), unos ladrones son capaces de robar todas las riquezas monetarias que tenga la víctima.
- Los animales se niegan a acercarse a menos de 5' del objetivo, y no responden a sus órdenes o peticiones.
- Cada vez que el objetivo encuentre a alguien por primera vez, hay un 50% de posibilidades de que esa nueva persona le confunda con un enemigo odiado, un criminal muy conocido o un loco de atar.
- Todas las criaturas de un tipo específico (como orcos, osos lechuzas o dragones negros) son invisibles de manera permanente a la visión de la víctima (*purgar la invisibilidad* no ayuda, pero *ver lo invisible* y *visión verdadera* sí). El lanzador del conjuro elige el tipo de criatura.

Los siguientes efectos pueden reemplazar a aquellos proporcionados en la descripción de *lanzar maldición mayor* (ver el Capítulo 6):

- Un amigo o miembro de la familia del objetivo al azar contrae una enfermedad. Si la enfermedad es curada mágicamente o sigue su curso (sea cual sea el resultado), otra persona amada contrae una nueva enfermedad.
- El objeto más poderoso y/o apreciado del objetivo se deshace en pedazos, quedando inutilizado para siempre.
- Los metales valiosos (como platino, oro, plata y cobre) se transforman en plomo cuando entren en posesión del objetivo, incluso si están en una *bolsa de contención* o almacenados lejos de la víctima. El contacto del objetivo también transforma los metales valiosos (incluyendo monedas) en plomo.
- 1d4+1 de los seres queridos o aliados del objetivo resultan afectados por una maldición elegida de la lista de *lanzar maldición*.
- Todos los seres amados y aliados del objetivo repentinamente le desprecian y consideran que tiene una actitud malintencionada. Ver 'Actitudes de los PNJs' en el Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER* para las posibles acciones que sus anteriores aliados pueden tomar.
- El objetivo no puede lanzar conjuros, utilizar aptitudes sortilegas o activar objeto de finalización de conjuro o objetos desencadenantes de conjuro.

LA MALDICIÓN DEL MORIBUNDO

Cuando una criatura especialmente vil muere, con frecuencia lanza una maldición final sobre aquellos que le causaron daño (normalmente, los personajes que la mataron). El efecto de la maldición del moribundo depende del nivel o DG de la criatura que lanza la maldición:

TABLA 2-3: EFECTOS DE LA MALDICIÓN DEL MORIBUNDO

DG o nivel	Efecto
1-4	Nada
5-8	Como <i>lanzar maldición</i>
9-12	Como <i>lanzar maldición mayor</i> o hasta cuatro <i>lanzar maldición</i> .
13-16	Como <i>deseo limitado</i> , o hasta cuatro <i>lanzar maldición mayor</i> , o hasta diez <i>lanzar maldición</i> .
17-20	Como <i>deseo</i> , o hasta diez <i>lanzar maldición mayor</i> , o hasta veinticinco <i>lanzar maldición</i> .
21+	A discreción del DM

No todas las criaturas malignas lanzarán una maldición de moribundo, ya que las criaturas que lo hagan no pueden ser revividas ni resucitadas tras ello. Un conjuro de *resurrección verdadera* puede traer a la criatura de vuelta, pero si esto sucede la maldición desaparece inmediatamente.

La criatura agonizante puede elegir como objetivo a cualquiera para su maldición del moribundo, sin que sea necesario que el objetivo esté presente cuando la maldición es lanzada.

Quitar una maldición de moribundo

Eliminar una maldición de moribundo requiere algo más que un simple conjuro de *quitar maldición*, si es que la criatura moribunda tenía más de 10 DG o niveles. Un *milagro* o *deseo* quitará la maldición, pero cada maldición de moribundo tiene también un método único para ser quitada mediante la realización de una hazaña que el DM designe. La hazaña debe ser algo que el objetivo puede cumplir en el plazo de un año, asumiendo que la tarea sea iniciada inmediatamente. Por ejemplo, el hecho puede ser "matar al dragón que habita bajo el castillo Arteazul" o "escalar la montaña más alta del mundo".

El objetivo de la maldición de moribundo puede recibir ayuda para realizar esta hazaña. De hecho, puede ser otro el que realice la hazaña, siempre que la realice con el propósito expreso de quitar la maldición.

Así, el campeón del rey puede escalar la montaña más alta del mundo para quitar la maldición de su señor; por ejemplo. Pero si alguien que no sabe nada de la maldición escala la montaña, ésta permanece.

Las maldiciones de los moribundos están generalmente en el terreno de las criaturas malignas, aunque no siempre es así. Una criatura buena que sea terriblemente maltratada y engañada hasta ser muerta también puede lanzar una maldición de moribundo, a discreción del DM.

MALDICIONES FAMILIARES

A veces las maldiciones pasan de una generación a otra de una única familia, como si se tratase de una enfermedad hereditaria. Una maldición familiar puede pasar de un padre a todos sus hijos, o puede que pase sólo al mayor de los niños, al menor, al mayor de un sexo determinado, a un niño que tenga un rasgo determinado, etc.

Una maldición familiar puede ser el resultado de una maldición de moribundo especialmente fuerte, de un conjuro de *deseo*, del uso de un artefacto o de la intervención de un dios. Puede tener la forma de una maldición normal, o puede ser una fuerza que conduzca a un personaje hacia un destino determinado. Debido a que este último tipo de maldiciones caen en el reino del destino y pueden ser vagas en su aplicación, suele ser mejor dejarlas en manos del DM, más que seguir simplemente una serie de reglas.

Las maldiciones familiares pueden ser eliminadas tal y como se describe en 'La maldición del moribundo', más arriba. Algunas maldiciones familiares basadas en el destino pueden ser rotas para siempre simplemente con que alguno de los miembros de la familia pueda resistirse a su destino.

A continuación se dan algunos ejemplos de maldiciones familiares:

- Cada hijo mayor está condenado a asesinar a su padre.
- La hija más joven de cada generación está condenada a convertirse en una lanzadora de conjuros maligna.
- Todos los niños de la familia que nazcan con el pelo rojo son terriblemente desafortunados (como se describe en el conjuro de *lanzar maldición*).
- Un niño varón de cada generación está condenado a ser devorado por un dragón.
- La sexta hija de una sexta hija traerá la condenación a toda la tierra.

MALDICIONES DE SUFRIMIENTO

Las criaturas malignas que se benefician del aumento general del sufrimiento, la oscuridad y el mal, a veces extienden maldiciones sólo con ese fin. Los infernales, especialmente los diablos, con frecuencia son perpetradores de maldiciones de sufrimiento. Los demonios están más interesados en la destrucción que los diablos, muchos de los cuales reciben un placer especial de las formas más sutiles de co-

rrupción. Por ello, los objetos mágicos que lanzan maldiciones suelen ser muy preciados entre los infernales.

Una maldición que cause una desfiguración debilitante trae sufrimiento no sólo al objetivo, sino también a los amigos de la víctima, seres queridos e incluso extraños de buen corazón que tan sólo la vean. Los paseantes menos amables pueden burlarse o rehuir al objetivo de la maldición. Y así progresa el trabajo del infernal. La maldición castiga a las criaturas con buenos corazones y oscurece las almas de los que no los tienen.

De una maldición puede surgir cualquier tipo de sufrimiento. Un demonio puede maldecir a un niño para que sienta una atracción por la sangre, no sólo por el mal que el niño puede llegar a extender, sino también por la tristeza que crecerá en los que sean conscientes de que existe un niño así.

ENFERMEDADES

El Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER* presenta algunas enfermedades con las que pueden encontrarse los personajes. Aquí se proporcionan muchas más. A pesar de que todas las enfermedades son terribles, estas son especialmente malignas y viles, surgidas de la corrupción y de la influencia de ajenos malignos, dioses o emociones malignas.

Los personajes que entren en contacto con una de estas enfermedades (por aproximarse a alguien que la lleve como portador, al ser heridos por un ataque contaminado, tocando un objeto embadurnado con materia contagiosa o consumiendo comida o bebida contaminadas) deben realizar inmediatamente un TS de Voluntad. Si tiene éxito, el sistema inmunitario ha combatido a la infección y la enfermedad no tiene efecto. Los personajes que fallen la salvación reciben el daño indicado en la Tabla 2-4 después del periodo de incubación. Una vez por cada día subsiguiente, un personaje enfermo debe tener éxito en un TS de Fortaleza para evitar recibir daño de nuevo. Dos TS con éxito consecutivos indican que el personaje ha logrado superar la enfermedad y se recupera, sin recibir más daño.

Las características de las enfermedades, tal y como se presentan en la Tabla 2-4, se definen a continuación.

Enfermedad: el nombre de la enfermedad. Todas las enfermedades de la Tabla 2-4 son sobrenaturales. Por ello, ninguna de ellas está disponible para ser utilizada con el conjuro *contagio*.

Infección: el método que tiene la enfermedad para transmitirse (por ingestión, por inhalación, por herida o por contacto). Algunas enfermedades que se transmiten mediante heridas pueden ser transmitidas por algo tan inocuo como la picadura de un mosquito. La mayoría de las enfermedades que se transmiten por inhalación también pueden ser ingeridas (y viceversa).

CD: la CD del TS de Fortaleza para resistir o superar la enfermedad. El DM suele tirar esta salvación de Fortaleza por el per-

qué le sucede a cualquiera que se cruza en su camino. Pero las maldiciones siempre son una apuesta arriesgada, ya que la víctima de la misma puede lograr quitarse la maldición y buscar venganza sobre el lanzador.

Las maldiciones de moribundo y las maldiciones mayores pueden ser estupendos puntos de partida para escenarios de D&D. Si algo no puede ser deshecho con tan sólo un conjuro, la acción o remedio necesario para quitar la maldición es la sustancia de la que están hechas las grandes aventuras.

Por otra parte, no abusos de las maldiciones. No hagas que cada villano derrotado lance una maldición de moribundo, y no dejes que estas maldiciones se conviertan en una rutina. Deja que una maldición sea un raro momento de auténtico drama en tu campaña.

CÓMO UTILIZAR LAS MALDICIONES

A veces las maldiciones pueden parecer triviales. ¿Por qué debería un villano maldecir a un enemigo en lugar de utilizar la misma cantidad de poder mágico para simplemente aplastarlo? Pues porque las maldiciones son la expresión definitiva de la verdadera malevolencia.

Con frecuencia es mucho más cruel permitir que alguien viva desfigurado y entre dolores que matarle y terminar con el sufrimiento de la criatura. Si un villano es especialmente maligno, como un diablo o un demonio, recibe un mayor deleite en causar daño que en causar la muerte. Asumiendo que tu villano es lo suficientemente confiado o poderoso como para arriesgarse a lanzar una maldición, es difícil resistirse a la tentación de mostrar al mundo

sonaje, para que el jugador no sepa si se ha contagiado de la enfermedad.

Periodo de incubación: la cantidad de tiempo que pasa antes de que se empiece a sufrir daño.

Daño: el daño que una víctima recibe después del periodo de incubación si falla su TS; también el daño que se recibe cada día hasta que la enfermedad es curada. El daño de característica es temporal, salvo que se indique lo contrario.

TABLA 2-4: ENFERMEDADES

Enfermedad	Infección	CD	Incubación	Daño
Canción mortal	Contacto	25	1 día	1d8 Fue, 1d8 Des, 1d8 Con
Ceguera de la vida	Inhalación	21	1 día	Especial
Corrupción férrica	Herida	24	1d3 días	1d4 Con
Enfermedad del sonido	Contacto	18	1d3 días	1d6 Des ² , 4
Estrago frígido	Herida	18	1 día	1d6 Con ²
Fiebre ácida	Herida	18	1d3 días	1d6 Fue ²
Furia disolvente	Contacto	16	1d6 días	1d4 Fue, 1d4 Des, 1d4 Con
Infección del poseído ¹	Contacto	17	1 día	1d6 Sab, 1d8 Car
Ira enconada ¹	Especial	22	Varía	Especial
Maldición del relámpago	Contacto	18	1 día	1d6 Int ²
Mancha ígnea	Inhalación	18	1 día	1d6 Sab ²
Odio sin rostro ¹	Herida	20	1d4 días	1d6 Fue, 1d6 Con ³
Pasaje del sufrimiento	Herida	15	Varía	1d6 Fue ³
Podredumbre del alma	Especial	23	1d8 días	1d6 Sab, 1d6 Car
Rigidez vil	Contacto	19	1 día	Especial
Toque deformante ¹	Contacto	20	Inmediato	Especial
Tripas azules	Especial	14	1d3 días	1d4 Fue

¹ Una salvación con éxito no permite que el personaje se recobre. Solo la curación mágica puede salvarle.

² Cuando sufra daño, el personaje debe tener éxito en otro TS o en lugar del daño normal 1 punto de daño temporal es consumido de manera permanente.

³ La víctima debe realizar tres TS de Fortaleza consecutivos para recuperarse.

⁴ Con cada TS fallado, debe realizarse una segunda salvación. Si en cualquier momento esta segundo tiro falla, la víctima queda sorda permanentemente.

DESCRIPCIÓN DE LAS ENFERMEDADES

Canción mortal: una de las peores enfermedades conocidas, esta terrible plaga ha despoblado comunidades enteras en menos de una semana. Las víctimas de la canción mortal no pueden hacer nada más que chillar y aullar mientras sus cuerpos se consumen y ennegrecen. Una vez que el periodo de incubación acaba, el progreso de la enfermedad es tan rápido que una víctima puede escuchar como su piel cruje y sus huesos se vuelven frágiles y se rompen.

Ceguera de la vida: la víctima infectada pierde toda capacidad para percibir a las criaturas vivas, incluidas las plantas y para ella todos los seres de este tipo son tratados como si fuesen invisibles, inaudibles e inodoros. La soledad y el distanciamiento finalmente llevan a la víctima a ser completamente antisocial, sufriendo unos efectos similares a los de los conjuros *arrebato emocional* (*desesperanza*) y *arrebato emocional* (*odio*).

Corrupción férrica: esta enfermedad se debe a la exposición prolongada al hierro trabajado en condiciones de esfuerzo y sufrimiento extremos. La corrupción férrica suele extenderse a partir de la herida de una cuchillada o de una punta de flecha alojada en la carne durante demasiado tiempo. La víctima sufre terribles escalofríos y su piel se vuelve de un tono metálico mate.

Enfermedad del sonido: cuando un personaje sufre más de 30 puntos de daño sónico y al mismo tiempo está expuesto a un gran

mal (como la presencia de un ajeno maligno o una zona profanada), corre el riesgo de contraer la enfermedad del sonido. Salvo una tendencia a ponerse a gritar repentinamente, la víctima de esta enfermedad no muestra ningún síntoma visible, pero camina tambaleándose, apenas capaz de mantenerse en pie.

Estrago frígido: cuando un personaje sufre más de 30 puntos de daño de frío y al mismo tiempo está expuesto a un gran mal (como en la enfermedad del sonido, más arriba), corre el riesgo de contraer el estrago frígido. Su piel se vuelve azulada y quebradiza, y está fría al tacto.

Fiebre ácida: cuando un personaje sufra más de 30 puntos de daño de ácido y al mismo tiempo esté expuesto a un gran mal (como en la enfermedad del sonido, más arriba) corre el riesgo de contraer fiebre ácida. Forúnculos supurantes cubren la carne de la víctima, y su piel se vuelve negra y marchita.

Furia disolvente: esta enfermedad, de la cual se contagian los personajes que tratan con carne muerta viviente, es casi tan horrible de contemplar como de contraer. La carne de la víctima se va volviendo lentamente líquida y se "disuelve" fluyendo de su cuerpo hasta matarle.

Infección del poseído: esta enfermedad se da sólo después de que un espíritu maligno, ajeno u otra fuerza dominadora (incluyendo el efecto de un *dominar persona* lanzado por un lanzador maligno) haya poseído a la víctima. Esta lentamente se va volviendo abúlica y letárgica, aparentemente afectada mentalmente por la presencia extraña que estuvo dentro de su alma.

Ira enconada: producida por la ira y la furia intensas que permanecen durante mucho tiempo, esta enfermedad se manifiesta en llagas oscuras a lo largo de la piel. El periodo de incubación (en este caso, la cantidad de tiempo durante la cual el personaje debe estar furioso) varía, pero normalmente es necesario al menos un año para que la ira enconada se manifieste. Cada día después de la aparición de este mal, el personaje sufre 1d3 puntos de daño de Constitución, pero obtiene un bonificador +2 de mejora acumulativo a la Fuerza.

Cada día, la víctima debe tener éxito en un TS de Voluntad adicional (CD 22) o atacar a cualquier que le haya enfurecido. La víctima está obsesionada con actuar contra el foco de su ira, pero no es completamente inconsciente del peligro. Si el foco de la ira de la víctima no está disponible, la víctima atacará en su lugar a sus aliados, servidores o símbolos que le recuerden la razón de su odio. Por ejemplo, un granjero que sufra de ira enconada dirigida hacia el rey no marchará necesariamente hacia el palacio después de fallar una salvación de Voluntad. En su lugar puede atacar a los guardias reales del mercado, pelearse con el recaudador de impuestos local o destruir la estatua del rey en la plaza de la ciudad.

Maldición del relámpago: cuando un personaje sufre más de 30 puntos de daño de daño eléctrico y al mismo tiempo está expuesto a un gran mal (como en la enfermedad del sonido, más arriba), corre el riesgo de contraer la maldición del relámpago. Según su venas se van reventando, la víctima se va cubriendo de hematomas azules y negros. Los músculos le duelen enormemente y no puede pensar con claridad.

Mancha ígnea: cuando un personaje sufre más de 30 puntos de daño por fuego y al mismo tiempo está expuesto a un gran mal (como en la enfermedad del sonido, más arriba), corre el riesgo de contraer la mancha ígnea. Su carne se enrojece y sus entrañas parecen arder. La víctima vomita bilis durante los peores momentos de la enfermedad.

Odio sin rostro: cuando una víctima de esta enfermedad sufre suficiente daño de Fuerza o Constitución como para reducir su puntuación de característica a 0, la enfermedad desaparece; las puntuaciones de característica del personaje son inmediatamente restauradas a su valor anterior al comienzo de la enfermedad, pero se convierte en un monstruo

sin rostro. El personaje pierde su capacidad para ver (y olfatear, si poseía esta aptitud), pero obtiene vista ciega con un alcance de 60'. También pierde la capacidad de hablar, pero si era lanzador de conjuros obtiene la dote de Conjuración en silencio. El alineamiento de la víctima cambia a neutral maligno, y su mayor deseo es matar a todos los que fueron sus amigos y familia. Cuando la víctima ha liquidado a todos los que fueron queridos para él, vuelve su ira hacia todos los demás seres vivientes. Estos cambios son permanentes, y *quitar enfermedad* no tiene efecto. Un conjuro de *de-*

seo o *milagro* restablecerá al personaje, pero nada más lo hará. Si la víctima muere y se lanza un conjuro de *quitar enfermedad* sobre el cadáver, un conjuro de *resurrección* o *resurrección verdadera* devolverán al personaje a la vida y a su forma original. *Revivir a los muertos* no sirve.

Pasaje del sufrimiento: producida por las emociones duraderas de intensa tristeza y desesperación, esta enfermedad se manifiesta mediante pústulas oscuras. El periodo de incubación varía tal y como sucede en la ira encon-



TABLA 2-5: TOQUE DEFORMANTE

d%	Descripción/efecto
0-10	El cuerpo se transforma en una gelatina informe; el personaje muere.
11-15	Un brazo queda inútil; 1d6 Fue, Con y Des consumidos.
16-20	Una pierna queda inútil; 1d6 Fue, Con y Des consumidos.
21-23	Los ojos se caen; ceguera permanente.
24-28	Un gran tumor crece en la cabeza; 1d6 Int y Sab consumidos.
29-32	Los dedos se retuercen y enmarañan; 1d8 Des consumidos.
33-36	Se vuelve muy delgado; 1d6 Fue y Con consumidos.
37-38	La boca se sella para siempre; no puede hablar.
39-40	Las piernas se convierten en colas de serpiente; velocidad a la mitad.
41-42	La piel se vuelve de un color al azar.
43-44	Los ojos se vuelven de un color al azar.
45-46	El pelo se vuelve de un color al azar.
47-48	La lengua crece hasta volverse muy larga.
49-50	Pierde todo el cabello.
51-52	En la piel se forman manchas de diferentes colores.
53-54	El cuerpo se recubre de mechones de pelo.
55-56	Le crecen alas vestigiales.
57-58	Le crece un brazo adicional inútil.
59-60	Le crece una cola vestigial.
61-62	La piel se marchita.
63-64	La espalda se curva y crece una joroba.
65-66	Los brazos se convierten en tentáculos; el personaje no puede sostener objetos, pero obtiene Agarrón mejorado.
67-68	Le crece un ojo adicional; bonif. +2 de deformidad a las pruebas de Avistar.
69-70	Las piernas se hacen más musculosas; la velocidad aumenta en +10'.
71-72	La cabeza crece; bonificador +4 de deformidad a Int.
73-74	Crece garras que causan 1d6 puntos de daño.
75-76	Crece una boca muy ancha; el mordisco causa 1d6 puntos de daño.
77-78	Crece un brazo adicional serpentiforme; ataca por su propia cuenta como una víbora Mediana.
79-80	Crece cuernos; el ataque de cornada causa 2d4 puntos de daño.
81-82	Crece una piel dura; bonificador +2 de armadura natural.
83-84	Crece escamas; bonificador +3 de armadura natural.
85-86	Las piernas se hacen más largas; bonificador +2 de deformidad a Des.
87-88	Los brazos se hacen sorprendentemente musculosos; bonificador +2 de deformidad a Fuerza.
89-90	Se hace asombrosamente duro; bonificador +2 de deformidad a Con.
91	Le crecen alas funcionales; volar 30' (torpe)
92	Ojos petrificantes; obtiene un ataque de mirada como el de una medusa.
93	Se forman pústulas supurantes; contacto venenosos incontrolable; Fort CD 15; daño inicial 1 Int, daño secundario 1d6 Int.
94	Se forman pústulas supurantes; hedor incontrolable en un radio de 5' centrado en la víctima; debe realizarse una salvación de Fort (CD 15) o recibir un -2 de moral en los ataques, salvaciones y pruebas durante 10 asaltos.
95-100	Tira dos veces

da. Además del daño, la víctima debe tener éxito en una TS de Voluntad adicional (CD 15) cada día o estará aturdido durante todo ese día. Incluso moverse requiere un esfuerzo excesivo para él.

Podredumbre del alma: las criaturas que comen la carne de un aje-no maligno pueden contraer esta terrible enfermedad. La podredumbre del alma se alimenta de la mente y alma de la víctima hasta que esta muere de una manera horrible, con una agonía llena de dolor y sufrimiento.

Rigidez vil: esta infección al principio parece ser un don. La piel de la víctima se endurece, otorgándole un bonificador +1 de armadura natural a la CA 24 horas después de que comience la infección. El segundo día este se convierte en un bonificador +2. En el tercero, el bonificador de armadura natural mejora hasta +3, pero la víctima recibe un penalizador -2 a Destreza. Cada día subsiguiente la piel de la víctima se vuelve cada vez más rígida, añadiendo un bonificador +1 de armadura natural y un penalizador -2 a Destreza, ambos acumulativos. Esto continúa hasta que la Destreza de la víctima desciende a 0, indicando que su carne cada vez más sólida le ha inmovilizado. En este punto la víctima muere de asfixia.

Toque deformante: el toque deformante es uno de los peores efectos del caos y la disolución en bruto. Es una enfermedad que tiene una serie de efectos aleatorios que se manifiestan de manera inmediata. Una vez que hace efecto, ya no son necesarios más TS, puesto que la enfermedad ni mejora ni empeora. Un *quitar enfermedad* no tiene ningún efecto. Cuando un personaje es víctima de esta enfermedad, tira en la tabla anterior.

Tripas azules: esta enfermedad viene de comer la carne de criaturas especialmente asquerosas, como otyughs, bocones barbotantes y cieños grises. El resultado es una complexión azulada, especialmente en torno a los intestinos de la criatura (de ahí el nombre). Muchas (pero no todas) bestias mágicas, aberraciones y otras criaturas depredadores son inmunes a esta enfermedad, aunque los humanoides no lo son.

OTROS ASPECTOS DEL MAL

Los siguientes elementos de saber maligno pueden ser utilizados como ideas de tramas, nuevos mecanismos de juego para presentar con más detalle el mal, o una mezcla de ambas cosas.

LA LLAMADA

Una vez cada varios años, una criatura de puro mal (una medusa, troll, lamia o ser similar) siente algo que los maestros del saber han denominado la Llamada. Cuando ésta tiene lugar, la criatura deja su guarida, siguiendo en solitario una compulsión mágica. Nadie sabe exactamente dónde va la criatura, pero una buena hipótesis es que acude a presencia de un poderoso infernal o algún dios maligno menor. Puede estar desaparecida incluso durante varios meses.

Cuando la criatura vuelve a casa después de haber oído la Llamada, tiene la aptitud de utilizar objetos de finalización de conjuro incluso si no era lanzadora de conjuros, y está armada con algún terrible objeto del mal (una *varita de azote sacrilego* o una *varita de rayo oscuro*, por ejemplo). La criatura también ha recibido algún conjuro que ha sido hecho permanente (*alas de demonio* y *ver lo invisible* son comunes), y es competente con las armaduras ligeras, intermedias y pesadas, así como con las armas marciales.

Las criaturas que regresan de la Llamada suelen convertirse en líderes de su gente, preparados para combatir a las fuerzas del bien con sus nuevas armas y aptitudes. Esto lleva a reforzar la creencia de que alguna fuerza maligna las está preparando para un conflicto a gran escala.

LA SALMODIA OSCURA

Unos pocos muertos vivientes aprenden el secreto de la Salmodia oscura a partir de pergaminos prohibidos y libros olvidados. La Salmodia oscura no es un conjuro, sino un conjunto de palabras y frases nigrománticas especialmente inmundas que se han reunido en una letanía de poder maligno. Si al menos dos criaturas muertas vivientes entonan la Salmodia oscura juntas, todos los muertos vivientes en un radio de 100' (incluyendo los recitadores) obtienen una resistencia a la expulsión de +1 por cada 2 DG de la media de los cantores. Por ejemplo, si un vampiro de 7 DG y un liche de 11 DG interpretan la Salmodia oscura juntos, el bonificador de resistencia a la expulsión es de +4 (7 DG y 11 DG hacen una media de 9 DG, que da 4 después de ser dividido entre 2 y redondeado a la baja).

Es más, si son muertos vivientes incorpóreos los que interpretan la Salmodia oscura juntos, las palabras y frases reciben energía extradimensional, añadiendo un +1 adicional de resistencia a la expulsión al resultado final. Así, si dos espectros de 7 DG entonan la Salmodia oscura, el bonificador de resistencia a la expulsión es de +4 ($7 \div 2 = 3$; $3 + 1 = 4$).

Los muertos vivientes sin puntuación de Inteligencia no pueden utilizar la Salmodia oscura. Entonar la Salmodia oscura es una aptitud sobrenatural.

Algunos conjeturan que la Salmodia oscura tiene poder porque en realidad utiliza palabras del Habla oscura (ver a continuación), aunque las palabras y frases probablemente estén vulgarizadas, apenas comprendidas y mal pronunciadas.

EL HABLA OSCURA

Existe un lenguaje tan terrible, tan inherentemente lleno de desprecio, malicia, corrupción y odio que simplemente es conocido como el Habla oscura. Este es el lenguaje secreto de los dioses malignos, tan repugnante y potente que incluso los demonios y diablos evitan su uso para que no les consuma.

No es sorprendente que sólo unos pocos mortales conozcan siquiera unas pocas palabras del Habla oscura. Pero aquellos que las conocen son lo suficientemente sabios como para no subestimar el poder de las palabras. El modo más seguro de utilizar el Habla oscura es mediante conjuros como *palabra pavorosa* (ver el Capítulo 6). La mayoría de los personajes deben adquirir la dote de Habla oscura para comenzar a aprender este lenguaje.

El Habla oscura es extremadamente difícil de dominar. Se requiere una dote especial para pronunciar siquiera la más sencilla de sus palabras de manera correcta, ya que las lenguas mortales no fueron creadas para dar forma a estas palabras de mal puro. Algunos ajenos malignos tienen nociones (o incluso algo más que eso) del Habla oscura y no necesitan ninguna dote para dominarla.

Para lograr comunicarse realmente mediante el Habla oscura (esto es, para que un hablante que la conozca pueda transmitir alguna información a un oyente que también la conozca), el hablante debe emplear una enorme precaución, o uno y otro resultarán dañados. En el Habla oscura no hay palabras para conceptos buenos como amabilidad, clemencia o pureza. No obstante, los personajes malignos pueden hablar de sufrimiento, angustia, odio y traición con una precisión imposible en cualquier otra lengua.

El Habla oscura no tiene forma escrita. No puede ser transliterada a la escritura de ninguna otra lengua sin perder todo su significado y poder.

Aparte de para comunicarse en el lenguaje del propio mal, hay otros cuatro modos en que el hablante puede utilizar el Habla oscura.

Pavor: las palabras pronunciadas causan miedo, odio y pavor en todos los que las escuchan. Pronunciar palabras de pavor es agotador para el hablante, causando 1d4 puntos de daño de Carisma cada asalto que se esté pronunciando el Habla oscura. Cuando se declaman palabras de pavor en el Habla oscura, todos a menos de 30' del hablante deben realizar un TS de Voluntad (CD 10 +1/2 del nivel del hablante + modificador de Car del hablante). Los oyentes que conozcan el Habla oscura o posean la dote de Habla oscura obtienen un bonificador +4 de circunstancia en este TS. Si el oyente falla su salvación, sufre los siguientes efectos, dependiendo de sus DG o nivel y alineamiento.

Niveles 1-4, no maligno: los personajes quedan estremecidos por la pronunciación del Habla oscura, y huyen de la fuente de su miedo tan rápido como pueden, aunque pueden elegir la ruta de su huida. Aparte de estas estipulaciones y una vez que estén fuera del alcance visual y auditivo del origen de su miedo, los personajes pueden actuar como deseen. Aquellos que no tengan posibilidad de huir pueden luchar (aunque siguen estando estremecidos durante 1d10 asaltos).

Niveles 5-10, no maligno: los personajes están estremecidos, y reciben un penalizador +2 de morar en las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas durante 1d10 asaltos.

Niveles 11+, no maligno: los personajes son poseídos por un odio total hacia el hablante y deben atacarle en su acción siguiente.

Niveles 1-4, maligno: los personajes están aterrados y quedan paralizados de miedo. Pierden su bonificador de Destreza a la CA (si lo tenían) y no pueden realizar ninguna acción durante 1d10 asaltos. Los enemigos obtienen un bonificador +2 para golpear a los personajes aterrados.

Niveles 5-10, maligno: los personajes quedan dominados por el Habla oscura, y actúan como si estuviesen hechizados (tal y como se describe en el conjuro de *hechizar persona*) durante 1d10 minutos.

Niveles 11+, maligno: los personajes quedan impresionados, y tratan al hablante con más respeto y cautela. Esto suma un bonificador +2 de competencia en los intentos posteriores de cambiar su actitud (ver 'Actitudes de los PNJs' en el Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Poder: las palabras del Habla oscura ayudan a dar energía a los objetos mágicos y conjuros malignos. De nuevo, es agotador para el que las pronuncia, causando 1d4 puntos de daño de Carisma cada vez que las palabras de poder son declamadas. Si se utiliza junto con un conjuro maligno que tenga componente verbal, el Habla oscura aumenta el nivel efectivo de lanzador del conjuro en +1. Si se utiliza al crear un objeto mágico maligno, el Habla oscura aumenta el nivel de lanzador del objeto en +1 sin aumentar su coste.

Ambos aumentos en el nivel del lanzador son considerados bonificadores profanos. Es habitual que el Habla oscura sea un requisito para muchos artefactos malignos.

Corrupción: las palabras del Habla oscura, susurradas suavemente, pueden debilitar los objetos físicos. Como acción de asalto completo, el hablante puede susurrar viles palabras de corrupción y destrucción a un objeto inanimado, como una puerta o muro, reduciendo su dureza a la mitad. Este uso menor del Habla oscura no es agotador para el hablante. No puede ser utilizada más de una vez sobre cada objeto individual.

Unidad oscura: las palabras del Habla oscura pueden crear una mente de enjambre. Hasta cien sabandijas o animales (ninguno de

los cuales puede tener más de 1 DG) forman una mente de enjambre maligna, tal y como se describe en la sección de 'La mente de enjambre' más adelante. La conciencia unida de las criaturas seguirá una orden del hablante del Habla oscura, de un modo similar a los efectos de un conjuro de *sugestión*. Reunir criaturas bajo el influjo del mal es agotador para el hablante, causándole 1d4 puntos de daño de Constitución cada vez que pronuncia palabras de unidad oscura.

EL PODER DE LAS ALMAS

El alma es la manifestación encarnada de la energía de la vida. Por ello, contiene una inmensa cantidad de poder. Su poder, de hecho, es tan grande que sirve como moneda de cambio en los planos Inferiores (ver el Capítulo 7). Las sagas nocturnas y los infernales reúnen almas malignas en forma de larvas, que venden o cambian por objetos, servicios o simplemente entregan como tributo a entidades más poderosas. Las grandes máquinas infernales y dispositivos demoníacos reciben su energía de las almas que hay en esos reinos oscuros (ver 'Máquinas diabólicas y dispositivos demoníacos' en el Capítulo 6).

Las almas pueden utilizarse como componentes de conjuros (ver Capítulo 3), y también pueden reemplazar a los puntos de experiencia necesarios para crear objetos mágicos. Cada alma proporciona el equivalente a 10 de los puntos de experiencia necesarios para crear un objeto. Cuando el creador termina de construir el objeto mágico, queda corrompido por un mal duradero, tal y como se describe en la sección 'Efectos persistentes del mal', más adelante en este capítulo. Los creadores de objetos mágicos pueden utilizar almas en conjunción con puntos de experiencia de artes oscuras y piezas de oro de artes oscuras.

Para utilizar un alma de cualquiera de las formas posibles, debe estar preparada y almacenada de la forma adecuada. El mejor modo de hacer esto es en un recipiente adecuado, como la gema utilizada en los conjuros de *ligadura del alma* y *atrapar el alma*, o los objetos de almacenamiento utilizados en un conjuro de *apresar el alma*. El objeto mágico *roca del altar oscuro* también es útil para estos fines. Las larvas sometidas o capturadas y otros espíritus extraplanarios de los muertos (frecuentemente llamados suplicantes) pueden servir como almas si son preparados del modo adecuado. Incluso los muertos vivientes incorpóreos pueden ser utilizados de este modo si se les consigue aprisionar de alguna forma.

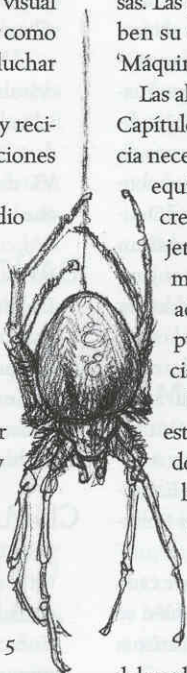
Utilizar un alma de cualquier modo que no sea la simple transferencia en un trueque la consume completamente, destruyéndola para siempre. Destruir un alma es uno de los actos malignos más oscuros posible, incluso si el alma destruida era maligna.

EL PODER DEL DOLOR

Algunos conjuros y objetos mágicos (como el conjuro *dolor líquido* y el objeto maravilloso *extractor de dolor*) permiten almacenar el dolor en recipientes especiales. Este dolor destilado, normalmente llamado agonía, es un icor espeso.

Los lanzadores de conjuros malignos pueden utilizar el dolor líquido en la creación de objetos mágicos. Cada dosis es equivalente a 3 de los puntos de experiencia necesarios para crear el objeto. El dolor líquido puede utilizarse en conjunción con puntos de experiencia de artes oscuras y almas empleadas como fuente de puntos de experiencia.

Una dosis de dolor también puede emplearse como un componente de conjuro maligno especial (ver Capítulo 3). Algunos objetos mágicos infernales reciben su energía del dolor (ver 'Máquinas diabólicas y dispositivos demoníacos' en el Capítulo 6).



Se requiere un día completo para destilar una dosis de dolor líquido con el conjuro de *dolor líquido* o con un *extractor de dolor*. Una víctima no puede resistir (o producir, si se ve desde el otro punto de vista) más extracciones de dolor que su puntuación de Constitución.

LA MENTE DE ENJAMBRE

Como efecto colateral de alguna presencia espiritual maligna o bendición oscura, las sabandijas y algunos animales pueden adquirir cierto tipo de conciencia maligna compartida por un gran grupo, en el que cada uno de sus miembros individuales conserva poco o ningún intelecto. Cuando se forma una mente de enjambre, cada criatura individual se convierte en tan sólo una diminuta parte de una inteligencia mucho, mucho mayor. Pero ni siquiera los sabios más avezados comprenden cómo o por qué se desarrolla una mente de enjambre.

Si al menos 50 sabandijas o animales de la misma especie se sitúan de modo que ningún individuo esté a más de 10' de otro, la mente de enjambre pueden entrar en efecto. Todas las criaturas actúan con una Inteligencia de 5, incluso si previamente no tenían puntuación de Inteligencia (como sucede con las sabandijas). La puntuación de Inteligencia de las criaturas aumenta en +1 por cada 20 individuos adicionales (por encima de los primeros 50) en la mente de enjambre, hasta una Inteligencia de 10 para una mente de enjambre de 150 criaturas. Más allá del umbral de las 150 criaturas, la Inteligencia aumenta en un +1 por cada 50 individuos adicionales. Así, un enjambre de 500 ratas tendría una Inteligencia de mente de enjambre de 17. Por cada punto de bonificador de Inteligencia poseído por la mente de enjambre, recompensa a cada criatura individual con 1 dote y 1 punto de habilidad por Dado de Golpe. Los bonificadores de las habilidades basadas en la Inteligencia aumentan de modo apropiado. Por lo tanto, cada una de las 500 ratas en el enjambre (Int 17, bonificador +3) tendría 3 puntos adicionales de habilidades y 3 dotes. En este caso, obtiene un bonificador +3 en las pruebas de Esconderse y las dotes de Alerta, Soltura con un arma (mordisco) y Soltura con una habilidad (Moverse sigilosamente).

El bonificador de aumento de Inteligencia obtenido por cada criatura en el enjambre por encima de las 50 primeras también se aplica al Carisma. Así, una mente de enjambre de 500 ratas (Carisma normal de 2) tendría una puntuación de Carisma de 14.

Si la mente de enjambre alcanza una puntuación de Carisma de 18 o más, obtiene la aptitud de lanzar conjuros como un hechicero. Por cada punto de Carisma por encima de 17, la mente de enjambre tiene un nivel de hechicero. Una mente de enjambre de 1.000 ratas tiene un Carisma de 22, por lo que lanzaría conjuros como un hechicero de nivel 5°, por ejemplo. La mente de enjambre tendría seis trucos, ocho conjuros de nivel 1° y seis conjuros de nivel 2° cada día.

Cualquier criatura individual puede lanzar uno de los conjuros de la mente de enjambre, pero los espacios de conjuro se pierden para todas las demás criaturas de la mente de en-



jambre. Las criaturas que forman parte de una mente de enjambre no necesitan componentes somáticos o materiales, y sus chillidos, chirridos o cliquesos sirven como componentes verbales.

Cuando las criaturas de una mente de enjambre atacan, todas ellas obtienen un bonificador +1 introspectivo en sus tiradas de ataque y un bonificador +1 introspectivo en su CA, ya que cada criatura conoce las acciones de todos los demás miembros de la mente de enjambre y todas ellas son conscientes de lo que cada individuo está experimentando.

Cuando arbitres un encuentro con una mente de enjambre, trátala como una única criatura en la mayor medida posible. Puede ser tedioso luchar contra numerosas criaturas, por lo que asume que los golpes de las armas afectan a la mente de enjambre en su conjunto. Por ejemplo, si un guerrero golpea a un plaga de ratas de mente de enjambre causando 9 puntos de daño, y cada rata tiene 1 pg, asume que ha matado a nueve ratas. Si estuviese luchando con una plaga de víboras Pequeñas con 4 pg cada una, habría matado a dos.

El VD de una mente de enjambre es mayor que el de una de sus criaturas individuales. Si el VD de la criatura individual es menor de 1/2, el VD de la mente de enjambre es 1/2. Si la criatura tiene un VD de 1/2, el VD de la mente de enjambre es 1. Si la criatura tiene un VD de 1 o mayor, el VD de la mente de enjambre es 1 punto mayor que el de la criatura.

DAÑO VIL

El daño vil, como el daño normal, tiene como resultado la pérdida de puntos de golpe o de puntos de característica. A diferencia del daño normal, el daño vil sólo puede ser curado por magia lanzada en la zona de un conjuro de *consagrar* o *sacralizar*. El daño vil representa una violación tan maligna del cuerpo o alma del personaje que sólo en un lugar sagrado puede la magia curadora reparar el daño.

CLIMA MALIGNO

Sea una plaga enviada por un dios maligno o el efecto secundario de un mal mayor, diferentes manifestaciones de clima maligno pueden amenazar el bienestar de enormes zonas y gran cantidad de gentes. Como el clima mundano, el clima maligno es impredecible, y raramente aparece del mismo modo dos veces.

Lluvia de ranas o peces: esta lluvia sobrenatural causa 1d3 puntos de daño por asalto a cualquiera que no esté a cubierto. Los miles de animales que caen del cielo normalmente mueren a causa del impacto, pero 1 de cada 20 sobrevive para saltar o agitarse al menos ligeramente, añadiendo una extrañeza aún mayor al acontecimiento. La lluvia dura 2d6 asaltos y cubre una zona de 2d6 millas cuadradas.

Lluvia de sangre: este horrible acontecimiento puede darse como parte de una tormenta normal o de modo independiente. La sangre cae en gruesas gotas durante 2d10 minutos, cubriendo todo de una capa espesa de color rojo oscuro. Cualquier criatura viva y no maligna en la zona de la lluvia de sangre debe tener éxito en un TS Vol (CD 20) o recibir un penalizador +1 de moral en las tiradas de ataque y daño, pruebas y salvaciones durante 24 horas. Los muertos vivientes corpóreos obtienen un bonificador +1 de moral a las tiradas de ataque y daño, pruebas y salvaciones durante 24 horas si están en la zona de la lluvia. Una lluvia de sangre cubre 5d6 millas cuadradas.

Lluvia violeta: siempre acompañada de terribles tormentas eléctricas repletas de relámpagos, la lluvia violeta trae

portentos de gran mal. Una vez que la lluvia violeta ha comenzado a caer, toda conexión con entidades divinas queda cortada durante 24 horas. Los lanzadores de conjuros divinos no tienen acceso a sus conjuros, los efectos de conjuros divinos quedan suprimidos, y los objetos mágicos infundidos de manera divina dejan de funcionar. Cuando llega una lluvia violeta, los líderes de los templos suelen contratar ayuda adicional para salvaguardar el templo mientras están despojados de su magia. Ya que la lluvia violeta es tan perjudicial, los líderes religiosos a veces utilizan adivinaciones y profecías para obtener tanta advertencia como puedan.

Una tormenta violeta típica cubre 1d10x200 millas cuadradas.

Niebla verde: nubes de bruma de un color verde oscuro vagan por el campo. La niebla pervierte cualquier ser vivo que toque, retorciendo y mutando la carne. Cualquier criatura tocada por la bruma debe superar una salvación de Fortaleza (CD 17) o ser polimorfada en una criatura al azar (utiliza el conjuro de *reencarnar* para determinar qué criatura, o selecciona una criatura de una lista de encuentros al aire libre adecuada del Capítulo 4 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). La niebla normalmente envuelve una zona de 1d3 millas cuadradas, dura 10d6 minutos y se mueve a una velocidad de 30'.

Plaga de agujas: pequeñas espinas orgánicas caen desde el cielo. Aquellos atrapados en esta breve llovizna reciben 1d2 puntos de daño cada asalto, salvo que consigan ponerse bajo algún tipo de cobijo. Las agujas que impacten en la tierra se entierran en el suelo y brotan de manera muy espesa, como brotes asfixiantes que pueden matar campos enteros en pocos minutos. Una plaga de agujas tiene la violencia suficiente como para desgarrar y asfixiar un bosque en apenas un día. Una semana después de la caída de las agujas, la zona está repleta de peligrosas plantas animadas, como enredaderas asesinas, zarcículos y brozas movedizas. Esta lluvia maligna se extiende a lo largo de 3d6 millas cuadradas y dura 3d6 asaltos.

EFFECTOS PERSISTENTES DEL MAL

Los grandes actos de maldad y las cantidades ingentes de pecado se cobran una gran precio en las gentes implicadas, y el mal con frecuencia permanece en el lugar donde se manifestó. Peor aún, los ecos del mal permanecen incluso cuando el propio mal ha desaparecido: un mal poderoso puede cambiar el cuerpo y el alma de una criatura, y los actos de inmundia malevolencia pueden corromper una localización o un objeto importante para siempre.

Los efectos persistentes del mal están basados aproximadamente en el nivel del mal implicado. Las criaturas, lugares y objetos pueden quedar marcados con uno de cuatro grados de mal: una mala sensación, un mal duradero, una gran y poderosa malevolencia, o una oscuridad como nunca antes había visto el mundo.

UNA MALA SENSACIÓN

Incluso un breve acto de violencia o un acto menor de mal puede tener efectos persistentes después de producirse. Este tipo de mal puede dejar cicatrices mentales en una persona que experimente u observe un hecho horrible, o puede dejar una marca siniestra en un lugar donde se haya producido algún acto maligno. Estos acontecimientos también pueden hacer que se alcen muertos vivientes por su propia voluntad: un fantasma puede encantar el lugar en el que fue asesinado, o un mohrg puede permanecer en el punto en el que

se acabó con él. Entre los acontecimientos que pueden causar este grado de mal persistente se incluyen los siguientes:

- Un asesinato sangriento y horripilante.
- La proclama de un edicto horripilante, como uno que ordena el asesinato de los niños para evitar que nazca un nuevo rey.
- Un sacrificio único a un dios maligno o infernal.
- La animación de docenas de criaturas muertas vivientes.
- El abuso, maltrato y privaciones de prisioneros.
- Lanzar un conjuro permanente o de larga duración con el descriptor de maligno.

Una mala sensación muestra sus efectos de los siguientes modos:

Criaturas: la gente puede tener pesadillas después de estar expuesta a este grado de mal, pero normalmente no hay efectos físicos duraderos. Ciertos tipos de muertos vivientes pueden alzarse tras incluso un único acto en el que se obre mal. El espectro de la víctima de un asesino puede permanecer allí donde fue muerto, por ejemplo.

Lugares: ser el lugar de un asesinato espeluznante o de un sacrificio da a una zona una sensación de ligera maldad. Algunas veces los muertos vivientes o ajenos malignos que están en esas zonas ganan los efectos de un conjuro de *bendecir*.

Objetos: este grado de mal normalmente no afecta a los objetos.

Detectar el mal: normalmente, *detectar el mal* no registra un aura de mal asociada con criaturas, lugares u objetos expuestos a este grado de mal, pero la gente a veces puede sentir un escalofrío helado en los lugares mancillados.

UN MAL DURADERO

Los hechos malignos tan grandes que permanecen durante un largo tiempo son pocos y alejados entre sí. Este grado de mal requiere verdadera malevolencia y que sean cometidas de manera intencionada obras horripilantes. Algunos acontecimientos de mal duradero incluyen lo siguiente:

- Construir un templo maligno.
- Múltiples sacrificios a un dios maligno o a un infernal.
- Convocar múltiples infernales.
- Cometer un asesinato de masas o almacenar los truculentos trofeos de crímenes de ese tipo.
- Múltiples posesiones de inocentes.
- La presencia prolongada de un liche, noctumbra u otro muerto viviente poderoso.
- La presencia prolongada de un ajeno maligno en el plano Material.

Un mal duradero muestra sus efectos de los siguientes modos:

Criaturas: las gentes expuestas a este grado de mal pueden tener pesadillas, neurosis o desórdenes psicológicos más serios.

Lugares: los lugares de un hecho maligno horrible casi siempre sufren efectos duraderos. Estos pueden incluir lo siguiente:

- Un escalofrío no natural recorre a los que pasan por la zona.
- La ausencia de vida vegetal.
- El lugar está lleno de sonidos inquietantes: gemidos, silbidos y algún grito sin lugar de origen de vez en cuando.
- Un viento frío sopla todo el tiempo.

Objetos: un objeto expuesto a este grado de mal puede mostrar uno o más de los siguientes cambios:

- El objeto se vuelve de color más oscuro o más pálido.

- El objeto adopta una forma combada.
- El objeto se vuelve antinaturalmente frío.
- El objeto resulta poseído por ajenos.

Detectar el mal: *detectar el mal* registra una débil aura de mal en torno a un lugar u objeto implicado en el hecho. Las criaturas implicadas no obtienen un aura maligna, aunque es posible que ya tuviesen una.

UNA GRAN Y PODEROSA MALEVOLENCIA

Sólo un pequeño grupo de acontecimientos que alcancen este grado de mal se dan en un mundo entero, salvo que tu mundo de campaña sea un lugar especialmente maligno. Son hechos de auténtico y terrible mal, que incluyen los siguientes:

- Construir un portal a los planos Inferiores.
- Traer poderosos infernales a un templo maligno en el plano Material.
- Cometer diariamente múltiples sacrificios durante cientos de años en un templo o altar maligno.
- La presencia de un dios maligno caminando por el plano Material.

Una gran y poderosa malevolencia muestra sus efectos de los siguientes modos:

Criaturas: aparte del trauma psicológico, las criaturas expuestas a este grado de mal pueden cambiar físicamente. Dependiendo de las circunstancias, una criatura puede obtener los rasgos genéricos de infernal o semiinfernal. Otros cambios físicos no implican rasgos genéricos, pero siguen siendo dramáticos, y pueden incluir lo siguiente:



- El pelo de la criatura se vuelve blanco.
- La carne de la criatura se vuelve pálida.
- La carne de la criatura se vuelve antinaturalmente fría.
- Los ojos de la criatura se vuelven negros o rojos.
- La criatura adquiere un hedor repugnante.
- Las criaturas neutrales se vuelven malignas.
- Las criaturas quedan poseídas.

Lugares: un hecho maligno de esta magnitud siempre deja una marca en la tierra, que puede manifestarse de uno de los siguientes modos:

- Se desarrolla un clima maligno.
- La curación natural se hace imposible en la zona.
- Es imposible lanzar conjuros de área de alineamiento bueno, como *sacralizar*, *consagrar* y *círculo mágico contra el mal* en el lugar.

Objetos: un objeto expuesto a este tipo de mal puede experimentar los siguientes cambios:

- El objeto adquiere un débil brillo verdoso.
- El objeto tiene un hedor repugnante.
- El objeto tiene extrañas imágenes que se intuyen en su interior o de algún modo aparecen en su superficie: demonios de mirada lasciva, caras fantasmales u otros símbolos del mal.
- La estructura del objeto se debilita, reduciéndose en 1 tanto la dureza como los puntos de golpe.

- El objeto se hace portador de una infección (elige una enfermedad al azar).

Detectar el mal: *detectar el mal* siempre indica un aura maligna rodeando a un lugar donde se ha dado un hecho de este grado de mal, o a un objeto que haya sido expuesto a él. Las criaturas implicadas pueden tener una leve aura maligna adherida a ellos durante las 1d10x10 horas siguientes.

UNA OSCURIDAD COMO NUNCA ANTES HABÍA VISTO EL MUNDO

Un acontecimiento de esta envergadura suele ser único en el mundo, y deja profundas cicatrices en la naturaleza de la realidad. Unas cicatrices que probablemente nunca curarán. El peor de todos los acontecimientos posibles incluye lo siguiente:

- Un acto de genocidio.
- El nacimiento de un dios maligno.
- El asesinato de un dios, semidiós o héroe legendario de la luz.

Una oscuridad como nunca antes había visto el mundo muestra sus efectos de los siguientes modos:

Criaturas: es probable que se den graves traumas psicológicos y cambios físicos en el despertar de un mal así de poderoso. Algunos cambios posibles son:

- La criatura adquiere un débil brillo verdoso.
- La criatura enferma.
- La criatura recibe un penalizador -2 inherente a una puntuación de característica.
- El contacto de la criatura causa un dolor leve, infligiendo 1 punto de daño.
- Los animales evitan la presencia de la criatura siempre que les es posible.
- La criatura obtiene Marca del mal como dote adicional, tanto si lo desea como si no.
- La criatura resulta horriblemente mutada físicamente, obteniendo Deformidad voluntaria como dote adicional.
- La sangre de la criatura se vuelve ácida; es inmune al daño de su propia sangre.
- El cuerpo de la criatura se llena de pústulas que supuran veneno.
- La criatura obtiene los rasgos genéricos de la plantilla de corrupta (ver el Capítulo 8).

Lugares: el lugar de un mal tan horrible queda mancillado para siempre. Un vórtice de mal semejante puede presentar algunas de las siguientes propiedades:

- Un conjuro de *desacralizar* se extiende por la zona. Disipar el efecto de *desacralizar* sólo lo suprime durante 1d4 asaltos.
- Un conjuro de *enturbiar* o *arasar* se extiende por la zona.
- La tierra cambia de manera significativa, normalmente formando una gran grieta o cráter, o una gran masa de agua se seca.
- Los ciclos del clima cambian para siempre; dominan los cielos cubiertos, los vientos fríos y la lluvia.

Objetos: un objeto expuesto a este mal puede sufrir uno de los siguientes modos de corrupción:

- Tocar el objeto causa dolor, infligiendo 1 punto de daño.
- El objeto se transforma en un artefacto maligno.

Detectar el mal: *detectar el mal* siempre indica una poderosa aura maligna rodeando a un lugar donde un hecho terrible sucedió, o a un objeto que fue expuesto a él. Las criaturas implicadas pueden tener una ligera aura maligna unida a ellos durante los 1d10x10 días siguientes.



El equipo descrito en este capítulo normalmente se encuentra en posesión de personajes malignos. El Dungeon Master puede querer limitar qué piezas hay disponibles abiertamente, si es que hay alguna. Los objetos comprados en el mercado negro pueden tener precios mayores, incluso el doble o el triple de lo dado aquí. Esto refleja la escasez de los objetos; este equipo es demasiado maligno como para que sea encontrado en los mercados comunes.

INSTRUMENTOS DE TORTURA

Existen toda clase de instrumentos para infligir dolor. Cada uno de los instrumentos de tortura descritos en esta sección proporciona un bonificador de circunstancia que se suma a la prueba de Intimidar realizada por un torturador contra una víctima. Cuanto más efectivo sea el instrumento, mayor será el modificador.

Un torturador busca averiguar algo de la víctima mediante la aplicación de dolor, aunque a veces el torturador causa dolor por su simple placer. La enfermiza excitación que siente un torturador cuando corta la punta de uno de los dedos de la víctima y la descarga visceral que le recorre mientras empuja un hierro al rojo hasta atravesar completamente la mejilla de su "cliente" son las intangibles drogas predilectas de los depravados.

REGLAS DE TORTURA

Antes de nada, la víctima del torturador debe estar inmovilizada, bien atada en un lugar, apresada de modo que quede sujeta o situa-

da firmemente en un instrumento de tortura estático. Una víctima en un instrumento de este tipo puede intentar una prueba de Escapismo cada asalto contra la CD asociada al instrumento (ver Tabla 3-1: instrumentos de tortura, en la página siguiente). Una criatura sujeta puede intentar liberarse de la presa. No obstante, el torturador normalmente está observando mientras la víctima está situada en el instrumento de tortura o está apresada por un tercero. Si la víctima intenta una prueba de Escapismo o una prueba de presa en la presencia de un torturador atento, tenga o no éxito la prueba, el torturador puede atacar a la criatura con un golpe de gracia.

Una vez que la víctima está firmemente sujeta, el torturador puede intentar un uso de un instrumento de tortura contra ella (como una empuiguera sobre una doncella atada a una silla) en un periodo de tiempo (una vez por asalto, salvo que se indique otra cosa). Cada instrumento tiene un bonificador de circunstancia asociado que se aplica a la prueba de Intimidar del torturador cuando este intenta sonsacar la información deseada a la víctima. La CD de la prueba de Intimidar es de 10 + el nivel o DG de la víctima.

Obviamente, una víctima puede elegir revelar la información antes de que la tortura le sea aplicada. Tan sólo la amenaza de utilizar un instrumento de tortura contra una víctima puede ser efectiva. Si el torturador tiene éxito en una prueba de Engañar enfrenta-

da a la prueba de Averiguar Intenciones de la víctima, puede utilizar la mitad del bonificador de circunstancia del instrumento en su siguiente prueba de Intimidar.

Cuando se utilice un instrumento de tortura, un torturador puede intentar múltiples pruebas de Intimidar para tratar de obtener la misma información, a diferencia del uso estándar de la habilidad de Intimidar. Una prueba con éxito indica que la víctima revela la información exigida.

Una víctima puede intentar engañar a un torturador, simulando entregar la verdadera información con la esperanza de que acabe el dolor. La prueba de Engañar de la víctima se enfrenta a la prueba de Averiguar Intenciones del torturador si la víctima engaña o trata de confundir al torturador durante el interrogatorio. Ya que el torturador está convencido de la eficacia de sus métodos (es decir, que el dolor revela la verdad y que la tortura no puede ser soportada), es más probable que crea incluso la más absurda mentira. El torturador recibe un penalizador -3 de circunstancia en las pruebas de Averiguar Intenciones para ver a través de las mentiras de aquellos a los que tortura. Incluso las víctimas que realmente no conocen la información que busca el torturador pueden verse inducidas a mentir para hacer que la agonía termine.

La tendencia de las víctimas a decir cualquier cosa para acabar con el dolor hace que la tortura no sea práctica en algunos casos. Pero, incluso cuando un torturador siente que ha extraído la verdad, es posible que continúe con la tortura de todos modos.

Si una víctima llega a los 0 puntos de golpe o menos mediante el uso de equipo de tortura y luego es curada, los posteriores usos de un instrumento de tortura contra la víctima doblan el bonificador de circunstancia del instrumento en las pruebas de Intimidar del torturador. Esta sólo se aplica a partir de la segunda sesión de tortura y subsiguientes.

Instrumentos de tortura como armas: los objetos no inmóviles, como atizadores o escalpelos, son malas armas cuerpo a cuerpo. En cuerpo a cuerpo, los instrumentos de tortura causan la mitad del daño indicado en la Tabla 3-1, si es que pueden ser utilizados de algún modo para combatir. Por ejemplo, un torturador Mediano no puede levantar y utilizar una doncella de hierro como arma.

Instrumentos de gran calidad: pueden construirse instrumentos de tortura de gran calidad, pero no proporcionan un bonificador de circunstancia mayor. Simplemente exhiben un arte más fino y cuestan el doble.

DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Existen otros siniestros instrumentos y otras formas de tortura más allá de las presentadas aquí. Utiliza los instrumentos que se describen a continuación como una guía para determinar los efectos en el juego de otras formas de tortura.

Aguja: grandes agujas o anzuelos pueden ser insertados en la carne de la víctima en lugares que maximizan el dolor y minimizan el daño real. Cada aguja causa 1 punto de daño. Normalmente, se utilizan tres o cuatro de ellas sobre una víctima por cada prueba de Intimidación.

Daga: cualquier arma puede utilizarse como instrumento de tortura, aunque las tradicionales hacen su trabajo demasiado bien, y hay que tener en cuenta el riesgo de matar a la víctima demasiado rápido. Si una daga se utiliza como instrumento de tortura, cada uso causa 2d4 puntos de daño y permite una prueba de Intimidar.

Doncella de hierro: esta caja de hierro con forma de ataúd está repleta de pinchos en su superficie interior. Cualquiera situado dentro de ella es atravesado docenas de veces, y cualquier movimiento causa más dolor. La doncella de hierro tiene varias posiciones que determinan lo próximos que están los dos lados cuando el instrumento se cierra. A intensidad baja, cualquiera dentro de ella recibe 1 punto de daño por asalto. La intensidad moderada causa 5 puntos de daño, la alta 10 puntos de daño y la mortal 50 puntos de daño cada asalto. Una vez que la doncella de hierro está cerrada en cualquier intensidad, el torturador puede hacer una prueba de Intimidar cada asalto.

Empulguera: este pequeño instrumento de metal y madera tritura lentamente el pulgar o dedo de una víctima. Causa mucho dolor, pero sólo inflige 1d2 puntos de daño por uso. Cada vez que la empulguera es apretada un poco más, el torturador puede realizar otra prueba de Intimidar.

Escalpelo/cuchillo de desollar: el escalpelo es un cuchillo fabricado cuidadosamente, con una hoja corta y afilada que utilizan los cirujanos para cortar la carne enferma. Cuando es utilizado por un torturador, el escalpelo puede utilizarse primero para hacer cortes profundos en la piel, y después para seccionar un dedo o el lóbulo de la oreja. Cada uso del escalpelo inflige 1d6 puntos de daño y permite una prueba de Intimidar. Los cuchillos de desollar son similares, y son empleados para separar la piel del cuerpo.

Hierro/atizador de marcar: tras calentarla en carbones ardientes, esta barra de metal se utiliza para crear quemaduras dolorosas pe-

TABLA 3-1: INSTRUMENTOS DE TORTURA

Instrumento	Bonificador de circunstancia	CD para escapar	Daño	Precio	Peso
Aguja	+2	—	1	1 pp	—
Daga	+4	—	2d4	2 po	1 lb.
Doncella de hierro	—	27	—	200 po	250 lb
Intensidad baja	+6	—	1	—	—
Intensidad moderada	+8	—	5	—	—
Intensidad alta	+10	—	10	—	—
Intensidad mortal	+12	—	50	—	—
Empulguera	+3	—	1d2	1 po	1 lb.
Escalpelo/cuchillo de desollar	+4	—	1d6	4 po	—
Hierro/atizador de marcar	+3	—	1d3	2 po	4 lb.
Ligaduras	+0	*	—	1 pp	1 lb.
Pera	+4	—	2d4	10 po	1 lb.
Picota	+2	20	1d6	540 po	50 lb.
Plomo fundido	+3	—	1d3	1 pp	1 lb.
Potro	+5	22	1	150 po	200 lb.

*La prueba de Uso de cuerdas del torturador determina la CD para la prueba de Escapismo de la víctima.

ro no mortales. La quemadura causa 1d3 puntos de daño y permite una prueba de Intimidar.

Ligaduras: cualquier cosa utilizada para atar a una víctima no es un instrumento de tortura. Pero si la víctima ve muchos instrumentos auxiliares y/o no móviles de tortura cerca (como sucede en las salas de tortura típicas), el torturador puede realizar inmediatamente una prueba de Intimidar utilizando la mitad del bonificador de circunstancia del objeto en cuestión.

Pera: este instrumento de madera o metal es como una empulgueira al revés. El torturador inserta la pera en la boca de la víctima, y gira una pequeña rueda. Según va girando, dos placas opuestas van forzando la boca de la víctima para que se abra cada vez más, rompiendo los dientes y finalmente la mandíbula. La pera también puede ser utilizada en otras partes de la víctima. Cada uso causa 2d4 puntos de daño y permite una prueba de Intimidar. Generalmente la pera debe ser retirada de la víctima para que pueda hablar de forma coherente.

Picota: este instrumento de madera consiste en un marco con agujeros para la cabeza y manos de la víctima, y no es en realidad un instrumento de tortura por sí mismo. Cuando la picota está situada en un lugar público, el torturador, sus subalternos e incluso los extraños que pasan por allí pueden mofarse, agredir y humillar hasta cualquier extremo a la víctima. Aquellos que permanecen cerca de la picota cometen actos que van desde la simple mofa de la víctima hasta la agresión física directa. Cada 8 horas de confinamiento producen normalmente 1d6 puntos de daño y permiten una prueba de Intimidar.

Plomo fundido: el torturador derrite plomo y lo va vertiendo en la piel de la víctima. Normalmente las palmas de las manos, los brazos o el ombligo son el objetivo, pero a veces los torturadores hacen gotear el plomo en los párpados o en otras zonas delicadas. Cada uso causa 1d3 puntos de daño y permite una prueba de Intimidar.

Potro: el potro es un instrumento largo en forma de mesa equipado con cadenas y tornos unidos a esposas. Cuando se gira una manivela, el potro estira los brazos y piernas de la víctima. Cada 30 minutos pasados en el potro causan 1 punto de daño y permiten una prueba de Intimidar.

EQUIPO DE EJECUCIONES

La ejecución de prisioneros, lejos de la luz y la esperanza de un rescate, es algo que todas las criaturas temen cuando se aventuran en reinos donde la venganza o la malicia brutal gobiernan firmemente. Señores feudales despreciables y estados despóticos por igual disfrutaban especialmente de las formas crueles de ejecución, burlándose incluso de los castigos menores. Hasta las sociedades por lo demás iluminadas pueden considerar que la venganza es más importante que la reforma de los convictos. Y por ello en la profesión de verdugo nunca falta trabajo.

El verdugo busca la muerte del condenado con un golpe rápido. Pero, a veces, la muerte mediante tortura es la orden que se le da, en cuyo caso suele enviar al cliente a un torturador para que lleve a cabo la sentencia. No obstante, muchos instrumentos de ejecución también son extraordinariamente dolorosos para aquellos destinados a sentir su cruel y fatal abrazo.

REGLAS DE EJECUCIÓN

El condenado debe primero ser inmovilizado, quedando sujeto en el lugar adecuado, sea mediante la presa de otras personas o fijado a un

instrumento de ejecución estático. Si está sujeto a un instrumento de ejecución, el condenado puede intentar realizar una prueba de Escapismo cada asalto contra la CD señalada en la Tabla 3-2, salvo que esté inmovilizado mágicamente o indefenso por cualquier otro motivo. Si está apresado, el condenado puede intentar romper la presa de modo normal.

Una vez que la víctima está sujeta, el verdugo puede intentar llevar a cabo el método elegido de ejecución. El verdugo realiza una prueba de Oficio (verdugo) contra la CD dada para el instrumento en la Tabla 3-2. Si la prueba tiene éxito, el condenado es muerto de acuerdo con la naturaleza del instrumento. Si el verdugo falla, la ejecución es una chapuza, y el verdugo puede realizar otra prueba el siguiente asalto. Los intentos fallidos causan daño de acuerdo con lo indicado para cada instrumento, por lo que el condenado puede morir incluso si el verdugo falla su intento. Los verdugos orgullosos (lo cual incluye a la mayoría de ellos) consideran como una deshonra personal matar al condenado en una ejecución fallida.

Instrumentos de ejecución como armas: algunos instrumentos de ejecución, como un hacha de decapitar, pueden ser armas de cuerpo a cuerpo apropiadas. En cuerpo a cuerpo estos objetos causan daño normal para objetos de su tipo (como una gran hacha) y no pueden matar instantáneamente. La mayoría de los otros instrumentos de ejecución no pueden ser utilizados en el cuerpo a cuerpo.

Instrumentos de gran calidad: los instrumentos de ejecución de gran calidad proporcionan un bonificador +1 de circunstancia a la prueba de Oficio (verdugo). Cuestan el doble que la versión dada en la Tabla 3-2.

INSTRUMENTOS DE EJECUCIÓN

Hay cientos, si no miles, de métodos de ejecución posibles además de los descritos aquí. La Tabla 3-2 identifica técnicas comunes a partir de las cuales pueden extrapolarse formas más exóticas de ejecución.

TABLA 3-2: INSTRUMENTOS DE EJECUCIÓN

Instrumento	CD de ejecución	CD para escapar	Daño de fallo	Coste	Peso
Cruz	15	28	*	1 po	50 lb.
Destripar y descuartizar	18	25	5d6	3 pp	1 lb.
Hacha de decapitar	18	**	golpe de gracia	20 po	20 lb.
Horca	18	**	1d3/asalto	3 pp	1 lb.

* Los personajes crucificados pierden el 10% de sus puntos de golpe totales cada hora.

** La prueba de Uso de cuerdas del verdugo determina la Clase de Dificultad.

Cruz: este instrumento consiste en dos palos de madera o de otro material fuerte y algunos clavos. El verdugo fija al condenado a la estructura atravesando con los clavos sus muñecas y el empeine de cada pie. Cuando está sujeto, el condenado es considerado crucificado. Si la prueba de Profesión (verdugo) tiene éxito, un dolor atroz mata lentamente al condenado en las siguientes horas. Pierde un número de puntos de golpe igual al 10% de su total normal cada hora. Si el verdugo falla en la crucifixión, el condenado no está sujeto firmemente a la cruz y obtiene un bonificador de +10 en las pruebas de Escapismo. Sigue perdiendo el 10% de sus puntos de golpe totales cada hora que permanezca en la cruz.

Destripar y descuartizar: primero, el verdugo sujeta con fuerza una cuerda preparada especialmente a algún órgano interno vital del cliente, normalmente los intestinos, en un proceso que inflige 3d4

puntos de daño. Una vez que la cuerda está fija, el verdugo o bien tira de la cuerda él mismo o sujeta el otro extremo a un caballo al que hace alejarse al galope. La cuerda se tensa y tira, arrancando los intestinos del abdomen del condenado. Si la prueba de Oficio (verdugo) tiene éxito, el condenado muere al instante. En un intento fallido la cuerda se suelta antes de destriparlo completamente, a pesar de lo cual el condenado todavía recibe 5d6 puntos de daño adicional.

Hacha de decapitar: cuando está especialmente afilada y esgrimida y con la técnica adecuada, una gran hacha (o un espadón) puede servir al verdugo como instrumento de ejecución. El condenado es inmovilizado, con la nuca expuesta al golpe del verdugo. Con una prueba de Oficio (verdugo) con éxito, el condenado muere instantáneamente. Si el verdugo falla su intento, el hacha de decapitar inflige un golpe de gracia al condenado (crítico automático, y el condenado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o morir). El golpe de gracia simplemente hace la labor del verdugo, pero con más sangre.

Horca: una cuerda utilizada para este fin normalmente ha sido hervida y estirada previamente para eliminar cualquier distensión o bulto. El nudo está lubricado con cera para asegurar que se deslizará suavemente mientras se tensa en torno al cuello del condenado. El lazo se sitúa de modo que el nudo quede detrás de la oreja izquierda del condenado, tras lo cual o bien se abre una trampilla o un taburete es derribado bruscamente y el condenado cae a plomo. Con una prueba de Oficio (verdugo) con éxito, el condenado muere instantáneamente (NdC: *al romperse el cuello*). Si la ejecución falla, el condenado no muere por la caída, sino que se ahoga lentamente, recibiendo 1d3 puntos de daño por asalto.

TRAMPAS EN ARMADURAS Y EQUIPO

Las criaturas vengativas o paranoicas a veces ponen trampas en su equipo, que se activan si otra persona intenta utilizar sus cosas. Quizás la trampa más común de este tipo es el veneno de contacto extendido por la superficie del objeto (un veneno al que el portador sea inmune, claro).

Una opción incluso más taimada son diminutas agujas con resorte y cepos que saltan, nuevamente recubiertos de veneno. Una trampa de este tipo causa 1 punto de daño y transmite el veneno que el dueño desee utilizar. Estas trampas normalmente tienen una CD de Buscar de 30, pero una CD de Inutilizar mecanismo sólo de 20: se construyen para que sean difíciles de encontrar pero sencillas de desactivar o quitar. Objetos más grandes pueden tener muchas trampas de este tipo. Por ejemplo, un guardia negro puede situar ocho o diez trampas en su armadura completa.

Aún más complejas son las trampas que dejan el equipo inutilizado para los usuarios no autorizados. Un trampa de armadura puede hacer que las juntas de la armadura se bloqueen, la hoja de un arma puede soltarse en medio de un combate, y una cuerda puede ser preparada para que, si no se toman precauciones especiales, se rompa al ser usada.

EJEMPLOS DE TRAMPAS

✦ **Glifo custodio en mochila:** salvo que el usuario pronuncie la frase adecuada antes de abrir esta mochila, estallará con una explosión de ácido, infligiendo daño a la persona que intentó abrirla sin autorización y probablemente destruyendo su contenido. Prácticamente cualquier objeto de equipo puede tener una trampa de este tipo. VD 2; explosión de ácido de 5' de radio (2d8 puntos de daño); TS Ref (CD

15) mitad; Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Precio de mercado:* 150 po.

✦ **Hoja de hacha desprendible:** salvo que se cierren dos seguros especiales, la cabeza de este hacha de batalla se cae durante el primer ataque que se haga con ella. Esta trampa puede situarse virtualmente en cualquier arma. VD 1; sin daño, arma inutilizable; Buscar (CD 30); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 40 po.

✦ **Rociada de fuego de alquimista en coraza:** salvo que el usuario se ponga esta coraza muy cuidadosamente, un contenedor especial de cristal se rompe, esparciendo fuego de alquimista sobre el personaje. Sin embargo, una vez que el portador asegura la armadura, un sensor de presión asegura a su vez el contenedor de cristal en una funda acolchada que hace imposible que el contenedor se rompa hasta que la armadura sea retirada de nuevo. Un mecanismo similar puede incorporarse en las armaduras completas y en las armaduras de placas y mallas. VD 1; 2d6 puntos de daño; TS Ref (CD 20) mitad; Buscar (CD 30); Inutilizar mecanismo (CD 20); *Precio de mercado:* 110 po.

✦ **Rociada de gas venenoso en bolsa de monedas:** si se abre sin girar un tirador oculto en el cierre, surge un gas venenoso en una nube en torno al monedero, afectando sólo al que lo abrió. Una trampa similar puede funcionar con cualquier tipo de bolsa o contenedor, o incluso con una armadura o empuñadura de espada. VD 3; veneno de ishentav; TS Fort (CD 15); Buscar (CD 30); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 625 po, incluida una dosis de veneno.

✦ **Trampa de aguja con resorte en la empuñadura de la espada:** salvo que el usuario active un seguro especial, una aguja pincha a cualquiera que intente utilizar esta espada larga. Los fabricantes de trampas pueden construir una trampa de este tipo dentro de cualquier arma, herramienta u objeto similar. VD 2; 1 punto de daño más veneno de escorpión Mediano; TS Fort (CD 15); Buscar (CD 30); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 225 po, incluida una dosis de veneno.

✦ **Trampa bloqueadora de armadura completa:** si el usuario no desactiva unos seguros especiales y suelta algunos alambres de apariencia inofensiva, esta armadura se hace muy difícil de llevar, ya que las diferentes piezas se traban una o más de las articulaciones. Esta trampa funciona con armaduras completas, armaduras de placas y mallas, cotas de bandas o cotas de escamas. VD 1; sin daño, el portador recibe un penalizador -12 de armadura en las pruebas apropiadas; Buscar (CD 30); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 100 po.

✦ **Trampa de fuego en un vial de poción:** abrir la tapa del vial rocía fuego sobre su poseedor salvo que esté específicamente ajustado a él (ver el conjuro de *trampa de fuego* en el *Manual del jugador*) cuando se cree el tapón. Ni el vial ni la poción reciben daño del fuego. Pueden ponerse trampas similares en cualquier elemento de equipo que se abra y se cierre. VD 2; explosión de fuego de 5' de radio (1d4+3 puntos de daño); TS Ref (CD 13) mitad; Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Precio de Mercado:* 60 po.

OBJETOS ALQUÍMICOS Y CASI MÁGICOS

Algunos objetos tienen la mácula del mal en ellos, aunque no son objetos mágicos en el sentido estricto de la palabra. Y en siniestros laboratorios, nigromantes malignos trabajan en otras sorpresas para aquellos que pretendan defender el bien y la luz.

TABLA 3-3: OBJETOS ALQUÍMICOS Y CASI MÁGICOS

Objeto	Precio	CD de Alquimia
Bomba purulenta	50 po	22
Cuchillo de piedra de Karran	250 po	—
Cuerno violado	3.000 po	—
Pólvora de plumas	70 po	25
Roca del llanto	100 po	25

Bomba purulenta: esta pequeña esfera de cerámica está rellena con explosivos alquímicos, carne putrefacta y basura infectada con fiebre de la mugre. Cuando se arroja como un arma deflagradora, extiende la enfermedad al estallar. La explosión de su impacto no es suficiente como para causar daño físico, pero rocía los contenidos putrefactos y la infección en una explosión de 20' de radio. Todos dentro de la explosión deben realizar TS como si hubiesen sido expuestos a la fiebre de la mugre (Fort CD 12; ver la sección de 'Enfermedades' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). A diferencia de la exposición normal a la fiebre de la mugre, no es necesario que la víctima sufra una herida.

Cuchillo de piedra de Karran: siendo un objeto casi mágico, este sencillo cuchillo debe ser tallado de una piedra muy rara que sólo se consigue de la vesícula de una criatura inteligente asesinada durante un ritual especial de recolección. La piedra de Karran sólo se utiliza para hacer cuchillos porque sólo tiene un uso especial, siendo por lo demás piedra normal. Cuando un cuchillo de piedra de Karran es utilizado para sacrificar a una criatura viva, el personaje que lo use obtiene un bonificador +1 profano a la prueba de Saber (religión) para el sacrificio (ver 'Sacrificio' en el Capítulo 2).

Cuerno violado: también un objeto casi mágico, el cuerno violado es un cuerno de unicornio que ha sido arrancado a un unicornio aún vivo, dejando a la criatura postrada por un terrible y constante dolor. Para que un cuerno violado tenga poderes especiales se debe violar físicamente con él a una víctima durante un perverso ritual religioso llevado a cabo sobre un altar dedicado a un dios maligno. El personaje que realice el ritual debe tener éxito en una prueba de Saber (arcano) (CD 20) para realizarlo correctamente, y no se permiten nuevos intentos con ese cuerno en particular si la primera prueba falla. Una vez que un cuerno violado ha adquirido su poder, el poseedor puede romperlo en cualquier momento posterior para ser transportado inmediatamente al lugar del ritual, como si hubiese sido lanzado un conjuro de *palabra de regreso*.

Pólvora de plumas: originalmente diseñada como un arma contra devas y lamasu, esta pólvora alquímica de color rojo oscuro viene en un pequeño vial que se lanza como un arma deflagradora. Cualquiera golpeado o salpicado por la pólvora debe superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) o recibir un penalizador -1 de circunstancia en las tiradas de ataque y daño, TS, pruebas de habilidad y pruebas de características durante 1 minuto debido a la irritación y el picor. Las criaturas con alas son especialmente susceptibles, recibiendo un penalizador -2 de circunstancia en la salvación de Fortaleza contra la pólvora de plumas y sufriendo efectos dobles (penalización -2) si fallan la salvación.

Roca del llanto: creada mediante procesos alquímicos que infligen un dolor terrible (y algunas veces letal) a los seres vivos, una roca del llanto hace que una gran pena invada a cualquiera que la toque, y que comience a sollozar. Los personajes bajo estos efectos son considerados estremecidos durante 1d6 asaltos.

DROGAS

Las drogas funcionan como venenos, permitiendo al que las ingiere un tiro de salvación inicial y otro secundario para resistir sus efectos. *Lenificar veneno*, *neutralizar veneno* y efectos similares niegan o terminan

los efectos de las drogas, pero no restauran puntos de golpe, puntuaciones de características ni ningún otro daño causado por la sustancia.

Una criatura que voluntariamente tome una droga falla automáticamente ambos TS. No es posible fallar intencionadamente la salvación inicial e intentar salvarse contra el daño secundario, o viceversa. Se proporcionan las CDs para las situaciones en las que un personaje es drogado contra su voluntad.

Las drogas en tu campaña: dependiendo de tu campaña, las drogas pueden ser fáciles o difíciles de obtener; la decisión es una cuestión de gustos. No obstante, sean las drogas ilegales (como en el caso de una civilización restrictiva pero de alineamiento bueno) o algo cotidiano, existirán los "camellos".

Los camellos son los que directa o indirectamente quieren ver la droga distribuida entre la población. Normalmente lo que les motiva son los beneficios. La táctica típica de un camello es ofrecer la droga a sólo 1/10 de su precio normal (o incluso gratis) a nuevos clientes en potencia, con la esperanza de convertirlos en adictos a la droga. Una vez que es el cliente el que busca al camello para obtener la droga (normalmente cuando ya es un adicto), el camello le cobra el precio completo, o incluso uno más elevado.

Añadir las drogas a tu campaña probablemente sea más fácil de conseguir mediante un camello personaje no jugador (PNJ). Los personajes jugadores (PJs) pueden tratar de encontrarse con camellos ilegalmente en una civilización donde las drogas estén prohibidas, o en los bazares de una sociedad donde las drogas sean comunes. En una sociedad donde las pociones mágicas son comunes es probable que las drogas también sean legales.

La drogadicción funciona de un modo muy similar a las enfermedades, tal y como se describe en la *Guía del DUNGEON MASTER*. Tras la exposición inicial (cualquier momento en que un personaje ingiera o se aplique una droga con un nivel de adicción), el personaje debe superar una salvación de Fortaleza o convertirse en adicto, como se muestra a continuación. La adicción actúa como una enfermedad: mientras sea adicto, el personaje recibe daño de característica cada día salvo que tenga éxito en una salvación de Fortaleza contra la CD dada.

TABLA 3-4: ADICCIONES

Nivel de adicción	CD Fort	Saciedad	Daño
Desdeñable	4	1 día	1d3-2 (puede ser 0)
Bajo	6	10 días	1d3 Des
Medio	10	5 días	1d4 Des, 1d4 Sab
Alto	14	2 días	1d6 Des, 1d6 Sab, 1d2 Con
Extremo	25	1 día	1d6 Des, 1d6 Sab, 1d6 Con
Absoluto	36	1 día	1d8 Des, 1d8 Sab, 1d6 Con, 1d6 Fue

Nivel de adicción: las drogas están clasificadas de acuerdo con su potencial adictivo. Por ejemplo, muchas bebidas estimulantes populares tienen un nivel de adicción desdeñable, pero siguen teniendo cualidades adictivas. A veces la adicción durante largo tiempo de un individuo aumenta el nivel de adicción para esa persona. Las drogas con un nivel desdeñable no están sujetas a este cambio. Las drogas más duras aumentan su nivel un paso por cada dos meses completos que un personaje permanezca adicto a la droga. Un personaje que se recupere de una adicción y más tarde se vuelva de nuevo adicto regresa al nivel de adicción que tenía la droga para él justo antes de su recuperación.

Saciedad: cada vez que un usuario toma una droga a la que es adicto, queda saciado y evita el síndrome de abstinencia (NdC: *más conocido como "el mono"*) durante el periodo de tiempo dado. Después de que el periodo de saciedad acabe, la CD de la salvación de Fortaleza para resistir los efectos de la adicción aumenta en +5. La cantidad con la que un personaje se convierte en adicto cuenta para la saciedad. Por ejemplo, un personaje tan desafortunado como para volverse adicto a la hierba de diablo en su primer uso de la droga debe superar una salvación de Fortaleza cada día o sufrir 1d2 puntos de daño de Sabiduría. Mientras continúe fumando hierba de diablo cada 10 días, su CD para el tiro de salvación es sólo de 6. Si deja de fumar hierba de diablo durante más de 10 días, la CD para el tiro de salvación de la adicción aumenta a 11. Si comienza a utilizarla de nuevo, la CD desciende de nuevo a 6.

Daño: la adicción produce el daño indicado cada día salvo que el personaje tenga éxito en un tiro de salvación de Fortaleza o esté saciado. El daño de característica es temporal, y los personajes se curan de manera natural un punto de cada puntuación de característica por día.

Recuperación: si un personaje realiza dos TS con éxito consecutivos, ha logrado vencer a la adicción y se recupera, sin sufrir más daño. Por supuesto, siempre es posible que se vuelva a hacer adicto más adelante tomando otra dosis de la droga y fallando su salvación de Fortaleza para resistir la adicción.

Un conjuro de *restablecimiento* o *restablecimiento menor* pueden negar algunos o todos los daños a las puntuaciones de característica causados por la adicción, pero al día siguiente la víctima puede sufrir más daño de característica si continua fallando sus salvaciones de Fortaleza. *Quitar enfermedad* hace que el usuario se recupere de la adicción automáticamente, pero no restaura los puntos de característica perdidos. *Restablecimiento mayor* o *sanar* producen tanto la recuperación como el restablecimiento de todo el daño de características producido por la adicción.

CARACTERÍSTICAS DE LAS DROGAS

Algunas características de las drogas están resumidas en la Tabla 3-5: drogas.

Otras características se detallan en la entrada de texto para cada droga. Después de una descripción general de la misma, se proporcionan las siguientes características:

Efecto inicial: el efecto de la droga si se falla el tiro de salvación inicial. Si se proporcionan varios efectos, el resultado de un solo tiro de salvación indica si se dan todos o ninguno de esos efectos.

Efecto secundario: el efecto de la droga si se falla el tiro de salvación secundario. Si se proporcionan varios efectos, el resultado de un solo tiro de salvación indica si se dan todos o ninguno de esos efectos.

Efectos adicionales: efectos adicionales, si los hay. Estos causan efecto inmediatamente después de tomar la droga.

Sobredosis: qué constituye una sobredosis y los efectos de la misma.

Agonía (dolor líquido): este líquido espeso y rojizo es la esencia destilada del dolor, capturada mediante conjuros u objetos especiales (ver la sección 'El poder del dolor' en el Capítulo 2). Es altamente buscado por los ajenos.

Efecto inicial: el usuario queda aturdido durante 1d4+1 asaltos y sólo puede realizar acciones parciales durante los 1d6 minutos siguientes.

Efecto secundario: bonificador 1d4+1 de mejora al Carisma durante 1d10+50 minutos.

Efectos adicionales: una sensación de intenso placer que dura 1d4 horas.

Sobredosis: si se toma más de una dosis en un periodo de 24 horas, el usuario queda inconsciente de manera inmediata durante 1d4 horas (Fort CD 18 niega).

Bacaran: esta sustancia pastosa se deja secar y se conserva como polvo, o a veces como pasta. Los ingredientes son numerosos y difíciles de obtener.

Efecto inicial: 1d4 puntos de daño de Fuerza.

Efecto secundario: bonificador 1d4+1 de mejora a Sabiduría durante 1d10+15 minutos.

Efectos adicionales: aquellos bajo el efecto del bacaran reciben una penalización -4 de circunstancia en los TS relacionados con ilusiones durante 2d4 horas después de utilizar este alucinógeno suave.

Sobredosis: si se toma más de una dosis en un periodo de 24 horas, el usuario sufre inmediatamente 2d6 puntos de daño y los efectos adicionales se doblan.

Hierba de diablo: las hojas de la planta wyssin se dejan secar y se enrollan para crear una sustancia parecida al tabaco que puede fumarse.

Efecto inicial: 1 punto de daño de Sabiduría.

Efecto secundario: el fumador obtiene un bonificador +2 alquímico a Fuerza durante 1d3 horas.

Efectos adicionales: una criatura bajo el efecto de la hierba de diablo es fácilmente confundible y actúa de manera asustadiza (considéralo estremecido).

Sobredosis: ninguna.

Hojas de rojaflo: estas hojas machacadas de una pequeña flor roja de las ciénagas son conocidas por su capacidad para mejorar la coordinación óculo-manual.

Efecto inicial: ninguno.

Efecto secundario: como acción equivalente a moverse, el consumidor puede centrar su atención en una criatura determinada. Si a esta acción le sigue un ataque contra la criatura, obtiene un bonificador +4 de competencia a la tirada de ataque. Esta aptitud dura 10 minutos.

Efectos adicionales: ninguno.

Sobredosis: tomar una segunda dosis antes de que el efecto de la primera haya desaparecido hace que el consumidor quede nauseado durante 1d4x10 minutos.

Licor térraro: esta bebida mágica es un potente alcohol, predilecto de los lanzadores de conjuros sin corazón de todo tipo. Es un líquido verdoso que se destila de esencia de las fatas agonizantes.

Efecto inicial: bonificador +2 alquímico al nivel efectivo de lanzador durante 1d20+20 minutos.

Efecto secundario: 2 puntos de daño de Constitución.

Efectos adicionales: ninguno.

Sobredosis: si se toma más de una dosis en un periodo de 8 horas, el consumidor sufre inmediatamente 1 punto de daño de Constitución.

Luhix: el luhix es el tallo pulverizado de una planta que sólo crece en el Abismo, y normalmente se espolvorea sobre una herida sangrante autoinfligida, tras lo cual la herida es cerrada con curación mágica o al menos vendada firmemente.

Efecto inicial: un punto de daño de característica a todas las características.

Efecto secundario: el consumidor obtiene un bonificador +2 alquímico a todas las puntuaciones de características durante 1d2 horas.

Efectos adicionales: durante el primer minuto de aplicación, el usuario siente un intenso dolor. Durante el tiempo que el efecto secundario está actuando, el usuario es inmune al dolor (incluyendo los efectos de conjuros como *símbolo de dolor*). El personaje sufre daño de forma normal, pero no reacciona de manera normal a ese daño. **Sobredosis:** aquellos que toman esta droga más de una vez en 24 horas deben realizar una salvación adicional (Fort CD 25 niega) o morir entre terribles dolores.

Polvos de seta: obtenido de un rara seta azul, este polvo debe ser inhalado. Es popular entre los lanzadores de conjuros arcanos.

Efecto inicial: bonificador +2 alquímico a Inteligencia y Carisma durante 1 hora.

Efecto secundario: 1 punto de daño de Fuerza.

Efectos adicionales: es un alucinógeno suave. El consumidor sufre un penalizador -2 alquímico a Sabiduría durante 4 horas y un penalizador -2 alquímico a Fuerza y Constitución durante 2d4 horas.

Sobredosis: si se toma más de una dosis en un periodo de 12 horas, el consumidor recibe 2d6 puntos de daño. Utilizarlo más de tres veces en un periodo de 24 horas causa 4d6 puntos de daño y paraliza al usuario durante 2d4 horas.

Sannish: este popular brebaje es un líquido azulado destilado de leche de loba y del polvo de una planta del desierto. El fácil reconocer a los adictos por el tono azul de sus labios.

Efecto inicial: 1 punto de daño de Sabiduría.

Efecto secundario: el consumidor queda anestesiado frente al dolor durante 1d4 horas, inmune a las penalizaciones producidas por el dolor (como las de un *símbolo de dolor*).

Efectos adicionales: el sannish causa euforia. Mientras la droga esté en efecto, el usuario sufre un penalizador -2 en todas las pruebas de iniciativa.

Sobredosis: una segunda dosis tomada mientras la primera todavía esté en efecto produce un atontamiento abotargado durante 2d4 ho-

ras. El consumidor sólo puede realizar acciones parciales hasta que el atontamiento desaparezca.

Vapor de mordayn ("niebla de sueños"): hecho con las hojas bastamente maceradas de una rara hierba que se encuentra en lo más profundo de los bosques, el mordayn es tan potente que se toma vertiendo una pequeña cantidad en agua caliente y después inhalando los vapores de la infusión resultante. El polvo de mordayn en bruto y el agua con mordayn disuelto son mortalmente venenosos; tomar directamente el polvo o beber el agua produce una sobredosis inmediata. La niebla de sueños es renombrada por las hermosas visiones que induce y por el mortal peligro de su siniestro abrazo. **Efecto inicial:** exóticas visiones de increíble belleza cautivan al usuario durante los siguientes 1d20+10 minutos. Durante este tiempo el usuario tiene un 50% de posibilidades de no llevar a cabo acción alguna durante cada asalto, tal y como se describe en el conjuro de *lanzar maldición*.

Efecto secundario: 1d4 puntos de daño de Constitución y 1d4 puntos de daño de Sabiduría.

Efectos adicionales: las visiones de un consumidor de niebla de sueños son increíblemente hermosas y conmovedoras. Su vida normal parece monótona y vana en comparación, y ansía experimentar de nuevo la belleza trascendente de los sueños inducidos por la droga. Cuando la dosis concluye su efecto, el consumidor debe tener éxito en un TS Vol (CD 17) o caer bajo una compulsión de hacer lo que sea necesario para repetir el consumo de niebla de sueño (trata esto como un conjuro de *sugestión*). La compulsión dura 1d4 horas antes de desaparecer.

Sobredosis: si se toman dos dosis en menos de una hora, o si se toma directamente polvo o infusión de mordayn, la droga es un veneno mortal (ingestión CD 17, 1d10 Con/1d10 Con). Los adictos al vapor de mordayn con frecuencia tiran la infusión en cuanto la han inhalado y se aseguran de que sólo tienen disponible una dosis cada vez para evitar tomar una sobredosis de esta peligrosa droga.

Vodare: el vodare es un polvo marrón extremadamente amargo, que normalmente es mezclado con agua con miel o vino dulce para diluir su sabor. Está hecho de los pétalos machacados de una flor que

TABLA 3-5: DROGAS

Nombre	Tipo	Precio	CD de Alquimia	Adicción
Agonía ("dolor líquido")	Ingestión CD 18	200 po	25	Extremo
Bacaran	Ingestión CD 14	10 po	20	Bajo
Hierba de diablo	Inhalación CD 15	6 po	20	Bajo
Hojas de rojaflor	Ingestión CD 10	300 po	27	Bajo
Licor térraro ¹	Ingestión CD 19	500 po	30	Bajo
Luhix	Herida CD 25	2.000 po	30	Absoluto
Polvos de seta	Inhalación CD 15	100 po	25	Medio
Sannish	Ingestión CD 9	15 po	20	Medio
Vapor de mordayn ("niebla de sueño")	Inhalación CD 17	200 po	20	Alto
Vodare	Ingestión CD 13	40 po	15	Alto

Nombre: el nombre de la droga (y su apodo común, si tiene).

Tipo: esta columna proporciona el método por el que la droga es introducida en el sistema de una criatura (sea ingerido, inhalado o por medio de una herida) y la CD para la salvación de Fortaleza necesaria para evitar los efectos de la droga. Herida incluye también métodos como verter la droga en una herida o aplicarla como un cataplasma.

Precio: el precio de una sola dosis, suponiendo que la droga está disponible para el público. Si una droga está prohibida, normalmente el precio es de dos a cinco veces mayor.

CD de Alquimia: la CD de la prueba de Alquimia requerida para preparar la droga. La prueba sólo puede prepararse en un laboratorio alquímico adecuadamente equipado.

Adicción: el nivel de adicción de la droga (ver la sección de 'Adicción', más arriba).

¹ Esta droga es mágica. Sus posibles efectos no funcionan en un *campo antimagia*, pero los aspectos negativos de los efectos secundarios de la droga y de la adicción permanecen.

sólo crece en las tumbas de los que dedicaron su vida a la adoración de Rallaster.

Efecto inicial: bonificador +2 alquímico a las pruebas de Intimidar y los TS contra efectos de miedo durante 1d4 horas.

Efecto secundario: penalizador -4 alquímico a las pruebas de Engañar y Diplomacia durante 2d4 horas.

Efectos adicionales: euforia leve y confianza absoluta mientras duren los efectos de la droga.

Sobredosis: si se toma más de una dosis en un periodo de 4 horas, el usuario queda en estado catatónico (Fort CD 15 niega).

VENENO

Cuando un personaje recibe daño de un arma envenenada, toca un objeto embadurnado de veneno de contacto o consume comida o bebida envenenadas, debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza. Un personaje que falle el tiro de salvación sufre el daño inicial del veneno, que normalmente consiste en daño de característica. Incluso un personaje que tenga éxito en el tiro de salvación inicial se enfrenta al daño secundario 1 minuto después, que también puede ser evitado realizando otra salvación de Fortaleza diferente.

CÓMO CREAR VENENOS

La primera regla para refinar un veneno natural (como el de un animal) en un veneno utilizable de forma general es que limitarse a matar al animal y pasar la hoja del arma de tu personaje por su glándula de veneno no funciona. La mayoría de los venenos de criaturas son delicadas mezclas de varias toxinas, y esas delicadas proporciones suelen ser destruidas cuando la criatura muere o el veneno es expuesto al aire. Hacer que el veneno permanezca en un arma y que siga siendo efectivo es una tarea mucho más laboriosa.

Refinar materias primas como el veneno de una criatura en un veneno efectivo requiere tiempo, determinación, y la aplicación de un arte. Arte (elaboración de venenos), una subcategoría de la habilidad de Arte, proporciona la pericia necesaria. La Tabla 3-6 proporciona las CDs de Arte (elaboración de venenos) para venenos útiles hechos de ciempiés, escorpiones y arañas venenosos.

Hacer venenos con la habilidad de Arte (elaboración de venenos) sigue las reglas del Capítulo 4 del *Manual del jugador* para construir objetos con la habilidad de Arte, con las siguientes dos excepciones.

Coste: el coste de las materias primas de un veneno varía ampliamente dependiendo de si el personaje tiene acceso al ingrediente activo (esto es, el veneno o la planta que proporciona en realidad el veneno). Si hay un suministro del que se puede disponer fácilmente, el

TABLA 3-6: VENENOS

Veneno	Tipo	Daño inicial	Daño secundario	Precio	CD para crearlo
Aliento de basilisco	Inhalación CD 17 ¹	1d6 Con	1d6 Con	2.500 po	26
Bilis de bálor	Contacto CD 25	1d6 Fue	1d6 Fue	1.000 po	25
Efluvio de sufrimiento	Inhalación CD 20	1 a todas las características	1 a todas las características	1.200 po	21
Efluvios de ala de ángel ardiente	Inhalación CD 18	1d6 Car	2d6 Car	2.800 po	27
Estrellavil	Contacto CD 24 ²	2d6 Fue	2d6 Fue	6.000 po	34
Ishentav	Inhalación CD 13	1d6 Fue	1d6 Fue	500 po	25
Jugo de sasson	Contacto CD 18	1d4 Des	1d4 Des	500 po	22
Niebla de nourn	Inhalación CD 25	1d8 Con	1d8 Con	7.000 po	35
Ojo de diablo	Herida CD 21 ¹	1 punto de RC ³	1d3 puntos de RC ³	1.000 po	22
Perdición de la vida	Herida CD 20 ²	1d6 Con	1d6 Con	2.000 po	25
Revientaojos	Herida CD 22	Ceguera	Ceguera	500 po	23
Urthaynk	Inhalación CD 19	1d6 Fue	1d6 Fue	2.000 po	26
Veneno de araña Colosal	Herida CD 35	2d8 Fue	2d8 Fue	3.000 po	28
Veneno de araña Enorme	Herida CD 22	1d8 Fue	1d8 Fue	1.000 po	20
Veneno de araña Gargantuesca	Herida CD 31	2d6 Fue	2d6 Fue	2.500 po	26
Veneno de araña Grande	Herida CD 16	1d6 Fue	1d6 Fue	175 po	18
Veneno de araña Mediana	Herida CD 13	1d4 Fue	1d4 Fue	150 po	18
Veneno de araña Menuda	Herida CD 11	1d2 Fue	1d2 Fue	90 po	15
Veneno de araña Pequeña	Herida CD 11	1d3 Fue	1d3 Fue	100 po	15
Veneno de bébilith	Herida CD 20	1d6 Con	2d6 Con	900 po	20
Veneno de ciempiés Colosal	Herida CD 36	2d6 Des	2d6 Des	2.900 po	30
Veneno de ciempiés Enorme	Herida CD 18	1d6 Des	1d6 Des	210 po	20
Veneno de ciempiés Gargantuesco	Herida CD 26	1d8 Des	1d8 Des	950 po	20
Veneno de ciempiés Grande	Herida CD 16	1d4 Des	1d4 Des	150 po	18
Veneno de ciempiés Mediano	Herida CD 13	1d3 Des	1d3 Des	110 po	15
Veneno de ciempiés Menudo	Herida CD 11	1 Des	1 Des	40 po	15
Veneno de ciempiés Pequeño	Herida CD 11	1d2 Des	1d2 Des	90 po	15
Veneno de escorpión Colosal	Herida CD 54	2d8 Fue	2d8 Fue	9.000 po	35
Veneno de escorpión Enorme	Herida CD 26	1d8 Fue	1d8 Fue	1.200 po	25
Veneno de escorpión Gargantuesco	Herida CD 36	2d6 Fue	2d6 Fue	3.000 po	32
Veneno de escorpión Grande	Herida CD 18	1d6 Fue	1d6 Fue	200 po	20
Veneno de escorpión Mediano	Herida CD 15	1d4 Fue	1d4 Fue	175 po	18
Veneno de escorpión Menudo	Herida CD 11	1d2 Fue	1d2 Fue	90 po	15
Veneno de escorpión Pequeño	Herida CD 11	1d3 Fue	1d3 Fue	100 po	15

¹ Afecta a ajenos que son por lo demás inmunes al veneno.

² El daño causado se considera daño vil.

³ El daño a la resistencia a conjuros (RC) se recupera a igual ritmo que el daño de característica.

coste de las materias primas es 1/6 del precio de mercado, no 1/3. En los demás casos, las materias primas cuestan al menos 1/2 del precio de mercado (asumiendo que la sustancia en cuestión pueda siquiera adquirirse de algún modo).

Tiempo: para calcular cuánto veneno puede prepararse en una semana, el personaje realiza una prueba de Arte (elaboración de venenos) al final de la semana. Si la prueba tiene éxito, multiplica el resultado por la CD de la prueba. Esta cifra es el valor en piezas de oro de veneno creado esa semana. Cuando el total de valor de piezas de oro iguale o exceda el precio de mercado de una dosis del veneno, el fabricante ha completado esa dosis. Los fabricantes hábiles pueden producir varias dosis en una semana. Si el fabricante falla la prueba, no realiza ningún progreso esa semana, y si falla la prueba por 5 o más, las materias primas se estropean y deben ser obtenidas de nuevo.

Utilizar la habilidad de Alquimia: los personajes con la habilidad de Alquimia pueden utilizar ésta en lugar de Arte (elaboración de venenos), pero ello les impone un penalizador -4 de circunstancia a las pruebas relacionadas con la fabricación de venenos.

Recolectar veneno: debido a la necesidad de un proceso de refinación, el veneno en bruto de criaturas no llega ni remotamente al precio de una auténtica dosis de veneno. No existe un mercado normal para las materias primas venenosas, ya que el uso de venenos suele ser ilegal, o al menos raramente aceptado. Los personajes que cacen criaturas por su veneno tendrán dificultades en encontrar compradores para los cadáveres de criaturas venenosas. Si logran hallarlo, normalmente obtendrán 1/6 del coste de una dosis de la versión refinada del veneno.

NUEVOS VENENOS

Los venenos de la Tabla 3-6 amplían los descritos en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Algunos se ven evidentemente que han sido derivados de monstruos venenosos del *Manual de monstruos*, mientras que otros son creación de fabricantes de venenos malignos.

VENENOS PSÍQUICOS

Los venenos psíquicos son una forma especial de maldición intencionada lanzada sobre una criatura, objeto o área, casi siempre como resultado de un conjuro de *veneno psíquico*. Los venenos psíquicos se utilizan como trampas del mismo poder que un veneno de contacto puede emplearse en un cofre lleno de riquezas. Un veneno psíquico es una toxina mágica que afecta a aquellos que lanzan ciertos tipos de conjuros sobre la criatura, objeto o área.

Si un lanzador de conjuros lanza un conjuro enajenador o de adivinación sobre un objeto o área afectado por un veneno psíquico, o a una criatura dentro del área envenenada, el lanzador debe realizar inmediatamente una salvación de Voluntad (CD determinada por el conjuro de *veneno psíquico*). Los lanzadores que fallen sus salvaciones resultan afectados por el veneno psíquico, recibiendo el daño inicial indicado en la Tabla 3-7. Tenga o no éxito esta salvación, el lanzador debe superar otro tiro de salvación 1 minuto después para evitar el daño secundario (de un modo similar a lo que sucede con el veneno ordinario).

Cada veneno psíquico tiene un nivel mínimo asociado a él. Un lanzador o creador de objeto debe ser de al menos ese nivel para utilizar ese tipo determinado de veneno psíquico cuando fabrique el objeto o lance el conjuro de *veneno psíquico*.

TABLA 3-7: VENENOS PSÍQUICOS

Veneno	Objetivo	Daño inicial	Daño secundario	Nivel mínimo
Darin-tasith	Criatura	1d6 Int	1d6 int	7°
Estradach	Criatura	1d8 Sab	2d8 Sab	9°
Karadrach	Criatura	1d6 Sab	1d6 Sab	7°
Lanshita	Objeto	2d6 Car	2d6 Car	11°
Nishita	Objeto	1d6 Int	1d6 Int	7°
Stradda	Criatura u objeto	1d6 Car	1d6 Car	8°
Unlyn ámbar	Área	1d6 Car	1d6 Car	8°
Unlyn azul	Área	1d6 Int	1d6 Int	8°
Unlyn negro	Área	1d6 Int, 1d6 Sab, 1d6 Car	1d6 Int, 1d6 Sab, 1d6 Car	13°
Unlyn rojo	Área	1d6 Sab	1d6 Sab	8°
Unlyn violeta	Área	1d6 Int	2d6 Int	10°
Vashita	Objeto	1d6 Sab	1d6 Sab	7°

COMPONENTES MATERIALES

Ciertos componentes materiales son necesarios para lanzar conjuros malignos (ver el Capítulo 6). Si un componente en particular no es mencionado en la Tabla 3-8, su precio es despreciable y se considera parte de la bolsa para componentes de conjuro del lanzador.

Por 10 po adicionales, cualquier componente material puede ser preservado mágicamente, retardando la podredumbre y descomposición normal durante 24 horas.

TABLA 3-8 COMPONENTES DE CONJUROS MALIGNOS

Componente	Precio		
Agonía (dolor líquido)	200 po	Dedo de humanoide	1 pc
Alma en forma de larva	250 po	Fluido cerebral de una bestia	3 pp
Alma en un receptáculo	200 po	Fragmento de gelatina ocre o cieno gris	5 pp
Cerebro de humanoide	4 pc	Hueso de humanoide	1 pc
Cerebro de yugoloth	5 po	Lengua de criatura capaz de hablar	3 pc
Corazón de dragón cromático	6 po	Mano de humanoide	3 pc
Corazón de dragón metálico	7 po	Ojo de humanoide	2 cp
Carne de demonio	5 po	Pluma de una criatura inteligente	20 po
Corazón de demonio	18 po	Pluma de vroc (sólo es útil una por infernal)	1 po
Corazón de diablo	20 po	Pedazo de pelaje o piel de un licántropo	7 pp
Corazón de humanoide	1 pp	Vial de sangre de humanoide	3 pc

COMPONENTES OPCIONALES

Algunos componentes de conjuros malignos son opcionales (y no se mencionan junto con los otros componentes en el texto descriptivo del conjuro). Estos componentes a veces aumentan la potencia de un conjuro maligno, aunque el componente es consumido tanto si ayuda como si no. Un lanzador de conjuros sólo puede utilizar un componente opcional en el lanzamiento de un conjuro maligno; así, utilizar dos corazones de humanoide o un corazón y un cerebro de humanoide no mejoran las posibilidades del lanzador de conjuros.

Como con cualquier componente de conjuro, el lanzador debe estar tocando el componente de conjuro maligno opcional y mostrarlo de manera evidente para que funcione. Estos componentes opcionales sólo pueden aplicarse a los conjuros con el descriptor de maligno.



A continuación se proporcionan las descripciones de los componentes opcionales de la Tabla 3–8.

Agonía (dolor líquido): el dolor destilado en forma líquida (ver 'El poder del dolor' en el Capítulo 2), tal y como se extrae mediante ciertos conjuros u objetos, aumenta automáticamente el nivel efectivo de lanzador de un único conjuro en +2. Este aumento no se aplica con aplicaciones previas de dolor líquido ni con ningún otro tipo de bonificadores de este tipo al nivel efectivo del lanzador.

Alma en forma de larva: si se aplica este componente a un conjuro, la CD del tiro de salvación del mismo aumenta en +2. Las almas en forma de larva normalmente se encuentran de forma natural sólo en uno de los planos Inferiores (ver el Capítulo 7).

Alma en un receptáculo: un conjuro al que se le aplique este componente obtiene un bonificador +10 profano a la prueba de nivel del lanzador para superar la resistencia a conjuros. Las almas en receptáculos normalmente son el resultado de utilizar conjuros como *ligadura del alma* y *atrapar el alma*.

Cerebro de humanoide: si se aplica este componente a un conjuro, tiene un 50% de posibilidades de ver su alcance doblado. El cerebro debe estar intacto y fresco (o preservado).

Cerebro de yugoloth: si se aplica este componente a un conjuro hay un 10% de posibilidades de que no permita tiro de salvación contra sus efectos. También hay un 10% de posibilidades de que el conjuro afecte también al lanzador, además de al objetivo o área, sin tiro de salvación permitido. Realiza dos pruebas independientes para cada cosa. El cerebro debe ser de un yugoloth (o de algún otro infernal neutral maligno) de al menos 10 DG, y debe haber sido secado y reducido a polvo.

Corazón de demonio: un conjuro al que se le aplique este componente tiene un 25% de posibilidades de aumentar cualquier daño que inflija en un +10%. El corazón debe ser de un demonio de al menos 6 DG, y debe haber sido secado y endurecido hasta quedar como una piedra.

Corazón de diablo: un conjuro al que se le aplique este componente tiene un 10% de posibilidades de permanecer preparado incluso después de haber sido lanzado. Los lanzadores que no preparan conjuros no obtienen ningún beneficio de este componente. El corazón debe ser de un diablo de al menos 6 DG, y debe haber sido secado y endurecido hasta quedar como una piedra.

Corazón de dragón cromático: si este componente se aplica a un conjuro que cause daño, hay un 30% de posibilidades de que el conjuro inflija +2d6 puntos de daño a un objetivo de alineamiento bueno. El corazón debe ser de un dragón de al menos 15 DG, y debe haber sido secado y endurecido hasta quedar como una gema.

Corazón de dragón metálico: un conjuro al que se le aplique este componente tiene un 30% de posibilidades de ver la CD de su tiro de salvación aumentada en +1. El corazón debe ser de un dragón de al menos 15 DG, y debe haber sido secado y endurecido hasta quedar como una gema.

Corazón de humanoide: un conjuro al que se le aplique este componente tiene un 25% de posibilidades de ver su nivel efectivo de lanzador aumentado en +2. El corazón debe estar intacto y bien conservado (todavía ensangrentado).

Dedo de humanoide: si se aplica este componente a un conjuro que requiera un ataque de toque (cuerpo a cuerpo o a distancia), hay un 40% de posibilidades de recibir un bonificador +1 profano a la tirada de ataque. El dedo debe estar intacto y bien conservado (todavía ensangrentado).

Ojo de niño humanoide: un conjuro al que se le aplique este componente tiene un 20% de posibilidades de ver doblada su duración. El ojo debe estar intacto y fresco (o preservado).



Este libro presenta un nuevo tipo de dote: la dote vil. Sólo los personajes inteligentes de alineamiento maligno pueden utilizar dotes viles. Las dotes viles les son concedidas a los personajes a instancias de algún poderoso agente del mal (un dios, un demonio o algo similar). Por ello, las dotes viles son más bien aptitudes sobrenaturales que aptitudes extraordinarias. Algunos DMs pueden además exigir a un personaje que quiera una dote vil la realización de un ritual especial o que negocie realmente con una poderosa criatura del mal. La criatura patrona puede incluso (a discreción del DM) tener la capacidad de eliminar la dote si en algún momento el personaje deja de complacerle.

AMADO POR LOS LICHES [VIL]

Mediante la realización repetida de pervertidos actos sexuales con los muertos vivos, el personaje obtiene poderes terribles.

Prerrequisito: Marca del mal.

Beneficio: los muertos vivos sin mente ven al personaje como una criatura muerta viviente. Al volverse cada vez más como una auténtica criatura muerta viviente, el personaje obtiene un bonificador +1 de circunstancia en los tiros de salvación contra efectos enajenadores, veneno, dormir, parálisis, aturdimiento y enfermedad.

AMIGO DE LAS SABANDIJAS [VIL]

Las sabandijas tratan al personaje mejor de lo que lo harían normalmente.

Prerrequisito: Car 15.

Beneficio: si una sabandija va a atacar al personaje, éste puede realizar una prueba de Carisma (CD 20). Si tiene éxito, la sabandija rehúsa atacarle durante 24 horas.

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

La criatura puede utilizar una aptitud sortilega con un simple pensamiento.

Beneficio: utilizar una aptitud sortilega apresurada es una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad. La criatura puede realizar otra acción (incluyendo el uso de otra aptitud sortilega) en el mismo asalto en que utiliza una aptitud sortilega apresurada. La criatura sólo puede utilizar una aptitud sortilega apresurada por asalto. Una aptitud sortilega que duplique un conjuro con un tiempo de lanzamiento superior a 1 asalto no puede ser apresurada.

Cada una de las aptitudes sortilegas de una criatura puede ser apresurada sólo una vez al día. Así, si un demonio decide apresurar su aptitud de *oscuridad*, no puede utilizar una *oscuridad* apresurada de nuevo ese día, aunque puede utilizar de nuevo su aptitud de *oscuridad* de manera normal (ya que puede utilizar *oscuridad* a voluntad), o puede apresurar otra de sus aptitudes sortilegas, como *profanar*.

Normal: normalmente el uso de una aptitud sortilega requiere una acción estándar y provoca ataques de oportunidad, salvo que se señale lo contrario.

TABLA 4-1: DOTES

Dotes generales	Prerrequisito
Apresurar aptitud sortilega	—
Azote de mortales	—
Corromper aptitud sortilega	Cualquier alineamiento maligno
Impulsar aptitud sortilega	—
Impulsar resistencia a conjuros	Cualquier alineamiento maligno
Inmunidad al veneno	—
Mancillar aptitud sortilega	—
Potenciar aptitud sortilega	—
Soltura con la magia maligna	Cualquier alineamiento maligno
Dotes metamágicas	Prerrequisito
Corromper conjuro	Cualquier alineamiento maligno
Mancillar conjuro	Cualquier alineamiento maligno
Dotes viles	Prerrequisito
Amado por los liches	Marca del mal
Amigo de las sabandijas	Car 15
Ataque natural vil	Ataque base +5, ataque natural que inflija al menos 1d8 puntos de daño
Deformidad voluntaria	—
Deformidad (descarnado)	Deformidad voluntaria
Deformidad (manos con garras)	Deformidad voluntaria
Deformidad (obeso)	Deformidad voluntaria
Deformidad (ojos)	Deformidad voluntaria
Deformidad (rostro)	Deformidad voluntaria
Discípulo de las tinieblas	—
Habla oscura	Bonificador base de salvaciones de Vol +5, Int 15, Car 15
Impacto con armas vil	Car 15, Soltura con un arma
Impacto ki vil	Car 15, Impacto sin armas mejorado
Maestría con los sacrificios	Sab 15
Marca del mal	—
Siervo de un demonio	—

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a cada una de sus aptitudes sortilegas una vez adicional por día.

ATAQUE NATURAL VIL [VIL]

El personaje puede concentrar poder maligno en sus ataques naturales.

Prerrequisito: ataque natural que cause al menos 1d8 puntos de daño, ataque base de +5.

Beneficio: cada vez que el personaje inflija daño con su ataque natural, causa 1 punto adicional de daño vil.

AZOTE DE MORTALES [GENERAL]

La criatura puede hacer una de sus aptitudes sortilegas especialmente mortífera para los mortales.

Beneficio: una aptitud azote de mortales es una aptitud sortilega que causa daño y que inflige 2d6 puntos de daño adicionales cuando es utilizada contra criaturas vivas no ajenas, pero sólo la mitad del daño (redondeando hacia abajo) contra los ajenos, muertos vivientes y constructos. Por ejemplo, si un *cono de frío* azote de mortales de un gelugón normalmente causa 45 puntos de daño, infligiría 45+2d6 puntos de daño a un humanoide, pero sólo 22 puntos de daño a una saga nocturna. Las criaturas inmunes al frío (sin importar su tipo) seguirían sin recibir daño alguno de un *cono de frío* azote de mortales.

Azote de mortales puede ser aplicado a todas las aptitudes sortilegas de una criatura cinco veces al día, aunque la dote no permite a la criatura exceder su límite normal de usos para ninguna aptitud. Así, si un gelugón decide aplicar Azote de mortales a su aptitud de *cono de frío*, puede utilizar un *cono de frío* azote de mortales hasta cinco ve-

ces ese día. Tras ellas, puede utilizar su aptitud de *cono de frío* de manera normal (ya que puede utilizarla a voluntad).

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a cada una de sus aptitudes sortilegas cinco veces adicionales por día.

CORROMPER APTITUD SORTILEGA [GENERAL]

Una de las aptitudes sortilegas de la criatura recibe su poder del mal. Un pacto oscuro proporciona a la criatura energía sacrílega.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: esta dote añade el descriptor de maligno a una aptitud sortilega. Más aún, si la aptitud sortilega causa daño, la mitad de dicho daño (redondeando hacia abajo) es daño sacrílego. Por ejemplo, si una *bola de fuego* de un diablo de la sima inflige un total de 35 puntos de daño, la mitad de esa cantidad (18 puntos) es daño de fuego y la otra mitad (17 puntos) es daño sacrílego. Las criaturas no malignas inmunes al fuego siguen recibiendo 17 puntos de daño sacrílego.

Cada una de las aptitudes sortilegas de la criatura puede ser corrompida tres veces por día, aunque la dote no permite que la criatura exceda su límite de usos normal para ninguna aptitud. Así, si un diablo de la sima decide corromper su aptitud de *bola de fuego*, puede utilizar una *bola de fuego* corrupta hasta tres veces ese día. Tras ello puede utilizar su aptitud de *bola de fuego* de nuevo de manera normal (ya que puede utilizarla a voluntad), o puede corromper otra de sus aptitudes sortilegas, como *tromba de meteoritos*.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a cada una de sus aptitudes sortilegas tres veces adicionales por día.

CORROMPER CONJURO [METAMÁGICA]

El personaje puede transformar uno de sus conjuros en un acto de mal gracias a un trato realizado con un poder maligno.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: esta dote añade el descriptor de maligno a un conjuro. Es más, si el conjuro causa daño, la mitad de este será ahora daño sacrílego. Por ejemplo, una *bola de fuego* corrupta lanzada por un mago de nivel 6.º inflige 6d6 puntos de daño: 3d6 puntos de daño de fuego y 3d6 puntos de daño sacrílego. Así, las criaturas inmunes al fuego siguen pudiendo recibir 3d6 puntos de daño. El conjuro corrupto utiliza un espacio de conjuro un nivel mayor que su nivel real.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces, eligiendo un conjuro diferente cada vez.

DEFORMIDAD (DESCARNADO) [VIL]

Mediante la desnutrición intencional y macabras operaciones, el personaje está terriblemente delgado. Tiene una apariencia esquelética, y su peso es la mitad del normal para las criaturas de su clase.

Prerrequisito: Deformidad voluntaria.

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +2 de deformidad a Destreza y un penalizador -2 de deformidad a Constitución. Además, obtiene un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Escapismo e Intimidar.

Especial: un personaje con esta dote no puede adquirir la dote de Deformidad (obeso).

DEFORMIDAD (MANOS CON GARRAS) [VIL]

Mediante automutilaciones intencionadas, el personaje ha deformado sus brazos y manos para que acaben en afiladas garras.

Prerrequisito: Deformidad voluntaria

Beneficio: el personaje tiene la capacidad de infligir 1d6 puntos de daño mediante un ataque sin armas de garra. El personaje es considerado armado aunque esté desarmado.

Especial: el personaje no provoca ataques de oportunidad cuando ataca desarmado, y amenaza la zona en torno a él incluso cuando está desarmado.

DEFORMIDAD (OJOS) [VIL]

El personaje o bien se ha taladrado un orificio en la frente intentando añadir un tercer ojo, o se ha marcado sobrenaturalmente uno de sus ojos.

Prerrequisito: Deformidad voluntaria.

Beneficio: como aptitud sobrenatural, el personaje puede utilizar *ver lo invisible* durante 1 minuto por día.

Especial: el personaje recibe un penalizador -2 de deformidad en las pruebas de Avistar y Buscar.

DEFORMIDAD (OBESO) [VIL]

Mediante atracones intencionados y una glotonería general, el personaje es obeso. Con un sobrepeso terrible, pesa al menos el triple de lo normal para una criatura de su clase.

Prerrequisito: Deformidad voluntaria.

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +2 de deformidad a Constitución, y un penalizador -2 de deformidad a Destreza. Además, obtiene un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Intimidar y los tiros de salvación contra veneno.

Especial: un personaje con esta dote no puede adquirir la dote de Deformidad (descarnado).

DEFORMIDAD (ROSTRO) [VIL]

Debido a la automutilación intencionada, el personaje tiene una cara horrenda.

Prerrequisito: Deformidad voluntaria.

Beneficio: el personaje obtiene un bonif. +2 de circunstancia en las pruebas de Intimidar y un bonif. +2 de deformidad en las pruebas de Diplomacia cuando trate con criaturas malignas de un tipo diferente.

DEFORMIDAD VOLUNTARIA [VIL]

Mediante escarificaciones, automutilación y súplicas a poderes oscuros, el personaje tortura intencionadamente su propio cuerpo.

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +2 de deformidad en las pruebas de Intimidar.

DISCÍPULO DE LAS TINIEBLAS [VIL]

El personaje se somete formalmente a un archidiablo, y a cambio de su obediencia obtiene una pequeña cantidad de poder.

Beneficio: una vez al día, mientras realice un acto maligno, el personaje puede acudir a su patrón diabólico para sumar un bonificador +1 de suerte a cualquier tirada de dado individual.

Especial: una vez que un personaje adquiere esta dote, no puede adquirirla de nuevo; no puede ser el discípulo de más de un diablo. Tampoco puede adquirir la dote de Siervo de un demonio.

HABLA OSCURA [VIL]

El personaje aprende algunas nociones de la lengua del verdadero poder oscuro.

Prerrequisito: bonificador base de salvaciones de Vol +5, Int 15, Car 15

Beneficio: el personaje puede utilizar el Habla oscura para traer odio y miedo a los demás, para ayudarlo a lanzar conjuros malignos y crear objetos mágicos, y para debilitar objetos mágicos (ver 'El Habla oscura' en el Capítulo 2).

Normal: intentar pronunciar una palabra del Habla oscura siempre tiene como resultado la muerte inmediata para un hablante que no esté entrenado en este poder oscuro. Afortunadamente, es imposible hacer que alguien use el Habla oscura si no lo desea, debido a lo exigente y preciso de la pronunciación del lenguaje.

Especial: el personaje obtiene un bonificador +4 de circunstancia en los tiros de salvaciones realizados cuando alguien utilice el Habla oscura contra él.

IMPACTO CON ARMAS VIL [VIL]

El personaje puede concentrar poder maligno en los golpes de su arma.

Prerrequisito: Car 15, Soltura con el arma específica.

Beneficio: cada vez que el personaje inflija daño con un tipo específico de arma, causa 1 punto adicional de daño vil.

IMPACTO KI VIL [VIL]

El personaje puede concentrar poder maligno en su impacto sin armas.

Prerrequisito: Car 15, Impacto sin armas mejorado.

Beneficio: cada vez que el personaje inflija daño con su impacto sin armas, causa 1 punto adicional de daño vil.

IMPULSAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

Una de las aptitudes sortílegas de la criatura es más difícil de resistir de lo que sería normalmente.

Beneficio: la Clase de Dificultad (CD) del tiro de salvación de una aptitud sortílega impulsada aumenta en +2. Cada una de las aptitudes sortílegas de una criatura puede ser impulsada tres veces por día, aunque la dote no permite a la criatura exceder su límite de uso normal para ninguna aptitud. Así, si un súcubo decide impulsar su aptitud de *sugestión*, puede utilizar una *sugestión* impulsada hasta tres veces ese día. Tras ello puede utilizar su aptitud de *sugestión* de nuevo de manera normal (ya que puede utilizar *sugestión* a voluntad), o puede impulsar otra de sus aptitudes sortílegas, como *hechizar monstruo*.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a cada una de sus aptitudes sortílegas tres veces adicionales por día.

IMPULSAR RESISTENCIA A CONJUROS [GENERAL]

Haciendo un trato con un poder maligno, el personaje se hace aún más resistente a la magia.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: si el personaje ya tenía una resistencia a conjuros innata, obtiene un bonificador +2 profana a su puntuación previa de resistencia a conjuros.

INMUNIDAD AL VENENO [GENERAL]

Después de una prolongada exposición a un veneno o toxina, el personaje se ha vuelto inmune a la misma.

Beneficio: el personaje es inmune a un veneno específico (elegido por el DM o por el jugador del personaje), que puede estar disponible como veneno para armas, ser el veneno de una criatura específica o tratarse de otro tipo de toxina. El personaje también obtiene un bonificador +1 de circunstancia en los tiros de salvación contra otros venenos.

Especial: un personaje puede obtener esta dote varias veces, eligiendo un tipo diferente de veneno cada vez. El bonificador +1 contra otros venenos no se apila consigo mismo, ya que las circunstancias de cada una de las inmunidades al veneno son esencialmente las mismas.

MAESTRÍA CON LOS SACRIFICIOS [VIL]

El personaje es muy hábil ofreciendo sacrificios vivos a dioses malignos o infernales.

Prerrequisito: Sab 15.

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +4 profano en las pruebas de Saber (religión) realizadas cuando se lleva a cabo un sacrificio.

Normal: sin esta dote, un personaje que realice un sacrificio lleva a cabo una prueba normal de Saber (religión), modificada tal y como se describe en el Capítulo 2.

MANCILLAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

Las aptitudes sortílegas de la criatura están especialmente manchadas por el mal.

Beneficio: esta dote añade el descriptor de maligno a una aptitud sortilega. Además, si la aptitud sortilega causa daño, la mitad del mismo (redondeando hacia abajo) es daño vil. Por ejemplo, si un *rayo relampagueante* mancillado de un cornugón inflige un total de 35 puntos de daño, la mitad de esa cantidad (18 puntos) es daño de electricidad y la otra mitad (17 puntos) es daño vil. Las criaturas inmunes a la electricidad no reciben daño alguno de un *rayo relampagueante* mancillado.

Cada una de las aptitudes sortílegas de la criatura puede ser mancillada dos veces por día, aunque la dote no permite que la criatura exceda su límite de usos normal para ninguna aptitud. Así, si un cornugón decide mancillar su aptitud de *rayo relampagueante*, puede utilizar un *rayo relampagueante* mancillado hasta dos veces ese día. Tras ello puede utilizar su aptitud de *rayo relampagueante* de nuevo de manera normal (ya que puede utilizar *rayo relampagueante* tres veces al día), o puede mancillar otra de sus aptitudes sortílegas, como *bola de fuego*.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a cada una de sus aptitudes sortílegas dos veces adicionales por día.

MANCILLAR CONJURO [METAMÁGICA]

El personaje puede transformar uno de sus conjuros en un conjuro maligno, y las heridas que inflija el conjuro están manchadas por el más inmundado mal.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: esta dote añade el descriptor de maligno a un conjuro. Además, si el conjuro inflige daño, la mitad del daño causado se considera daño vil. Por ejemplo, un *rayo relampagueante* mancillado lanzado por un mago de nivel 8° causa 8d6 puntos de daño; 4d6 puntos de daño eléctrico y 4d6 puntos de daño eléctrico vil (por lo cual las criaturas inmunes a la electricidad no reciben daño alguno). Un conjuro mancillado utiliza un espacio de conjuros un nivel superior a su nivel real.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces, eligiendo un conjuro diferente cada vez.

MARCA DEL MAL [VIL]

El personaje está marcado físicamente para siempre como un sirviente de un poder maligno mayor que él, o como un villano al que

no le importa quién sepa que él sólo ansía la muerte, la destrucción y el sufrimiento de los demás. Es símbolo es incuestionable en su perversidad, representando una depravación tan impensable que todos los que lo ven saben más allá de toda duda que su portador siempre estará bajo el influjo de los poderes más oscuros.

Beneficio: las criaturas malignas automáticamente reconocen el símbolo estampado sobre el personaje como un signo de su total depravación o servidumbre a un poderoso patrón, aunque la identidad específica del patrón no es revelada. El personaje obtiene un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Diplomacia e Intimidar realizadas contra criaturas malignas.

POTENCIAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

La criatura puede utilizar una aptitud sortilega causando un mayor efecto.

Beneficio: todas los efectos numéricos variables de una aptitud sortilega potenciada se incrementan en un 50%. Una aptitud sortilega potenciada inflige una vez y media el daño normal, cura un 50% más de puntos de golpe, afecta a 50% más de objetivos, etc., tal y como sea apropiado. Por ejemplo, el *proyector mágico* potenciado de una saga nocturna inflige una vez y media su daño normal (tira 1d4+1 y multiplica el resultado por 1,5 para cada proyectil). Los tiros de salvación y tiradas enfrentadas (como las que se realizan cuando un personaje lanza *disipar magia*) no resultan afectadas, como tampoco lo son las aptitudes sortílegas sin variables aleatorias.

Cada una de las aptitudes sortílegas de la criatura puede ser potenciada dos veces al día, aunque esta dote no permite que la criatura exceda su número de usos normal en ninguna aptitud. Así, si una saga nocturna elige potenciar su aptitud de *proyector mágico*, puede utilizar un *proyector mágico* potenciado dos veces al día. Tras ello puede utilizar de nuevo su aptitud de *proyector mágico* de manera normal (ya que puede emplearla a voluntad) o puede potenciar otra de sus aptitudes sortílegas, como *dormir*.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a cada una de sus aptitudes sortílegas dos veces adicionales por día.

SIERVO DE UN DEMONIO [VIL]

El personaje se entrega voluntariamente a un príncipe demoníaco. A cambio de su obediencia, el personaje obtiene una pequeña cantidad de poder.

Beneficio: una vez al día, mientras realiza un acto maligno, el personaje puede acudir a su patrón demoníaco para sumar un bonificador +1 de suerte a cualquier tirada individual.

Especial: una vez que un personaje a adquirido esta dote, no puede adquirirla de nuevo; no puede ser el siervo de más de un demonio. Tampoco puede adquirir la dote de Discípulo de las tinieblas.

SOLTURA CON LA MAGIA MALIGNA [GENERAL]

Los conjuros del personaje que tengan el descriptor de maligno son más potentes de lo normal gracias a un trato realizado con un poder maligno.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: suma +2 a la CD para todos los tiros de salvación contra los conjuros del personaje que tengan el descriptor de maligno.





Aunque se les llama clases de prestigio, muchas de las clases que siguen atraen a personajes que buscan poder, no prestigio. Si eres un siervo de Juiblex, por ejemplo, probablemente no disfrutarás con los honorables actos de la sociedad, sino realizando oscuros rituales en las cloacas bajo el palacio. En la mayoría de los lugares, los cultos a demonios y diablos resultan repugnantes a la mayoría de la gente, si es que no están directamente prohibidos por la ley. Por ello los siervos y discípulos aquí descritos hacen gran parte de su trabajo de incógnito, y con frecuencia adoptan el aspecto de otra clase para ocultar su verdadera naturaleza. Un siervo de Orcus puede llevar un símbolo sagrado de otro dios, mientras que un discípulo de Mefistófeles puede llevar una vara y adoptar a una rata como mascota a la que llama "mi familiar".

En las sociedades malignas, las cosas son a la inversa. Si los devotos de un príncipe demoníaco o archidiablo tienen una posición de poder e influencia en un determinado lugar, entonces sus diferentes siervos y discípulos son libres de actuar abiertamente. Las sociedades malignas son el paraíso de cualquier personaje maligno, porque no tienen que soportar el engorro de pretender ser lo que no son. Si el culto de Asmodeo gobierna en una ciudad, los discípulos de Asmodeo serán los gobernantes del día a día de la ciudad, o al menos tendrán una gran influencia sobre los que gobiernen la ciudad.

Los siervos y discípulos de alto nivel llenan un importante nicho en las campañas que presentan a uno o más príncipes demoníacos o archidiblos como villanos: un terreno intermedio entre el sirvien-

te y el cerebro. Los personajes de bajo nivel se enfrentarán a cultistas de base y otros engendros en los planes del archinfernol; los personajes de alto nivel deben sobrevivir a la batalla contra el propio archiinfernal. En los niveles intermedios, los personajes pueden enfrentarse contra discípulos y siervos de nivel medio a alto, lo suficientemente capacitados y bien relacionados como para actuar de lugartenientes del archiinfernal al que sirven.

Otras clases de prestigio de este capítulo no están unidas a los príncipes demoníacos ni a los archidiblos. Los demonólogos y diabolistas estudian y negocian (con demonios y diablos, respectivamente) de manera más general, en lugar de vincularse a un patrón determinado, sea príncipe demoníaco o archidiablo. Los mágicos del cáncer utilizan la mugre, la enfermedad y la podredumbre como fuentes de poder, y los señores de las sabandijas tratan de congraciarse con los insectos y otras alimañas. Los bebedores de vidas son vampiros expertos en utilizar sangre robada para oscuros fines, mientras que los devoradores de almas hacen lo mismo con la energía vital robada. Los cazadores de mortales son demonios que visten la piel de sus víctimas. Los combatientes de la oscuridad utilizan magia negra para mejorar su poder de combate. Finalmente, los protosacerdotes drenan conjuros de los propios dioses.

BEBEDOR DE VIDAS

Entre las filas de los muertos vivientes están algunas de las criaturas más temidas que vagan en la noche, e incluso aquellos malditos por el vampirismo tienen entre ellos a algunos que son respetados y temidos. Uno de estos herméticos grupos tiene muchos nombres, pero normalmente se les conoce como los bebedores de vidas.

Los bebedores de vidas son vampiros que llevan un largo tiempo siendo muertos vivientes, refinando sus aptitudes al máximo. Se concentran en su capacidad inherente para alimentarse de los vivos. Los magos, hechiceros y clérigos vampiros son los mejores bebedores de vidas, ya que la aptitud principal del bebedor de vidas es transformar la energía vital y la sangre robada de otros en poder mágico.

Como la mayoría de los vampiros, es probable que los bebedores de vidas tengan una legión de guardianes hechizados, engendros vampíricos y otros sirvientes. Con frecuencia mantienen un pequeño grupo de seres vivos para alimentarse de ellos, refiriéndose a los prisioneros como su "ganado".

Dado de golpe: d12.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un bebedor de vidas, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 6 rangos, Saber (arcano) 6 rangos.

Especial: debe ser un vampiro.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del bebedor de vidas (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (cualquiera) (Sab) y Saber (arcano) (Int). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio bebedor de vidas son:

Competencia con armas y armaduras: un bebedor de vidas no es competente con ningún tipo de armas ni armaduras, ni tampoco con escudos.

TABLA 5-1: EL BEBEDOR DE VIDAS

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+2	Fuente de vida, vigorizar
2.º	+1	+3	+3	+3	Impulsar conjuro (potenciar)
3.º	+2	+3	+3	+3	Impulsar conjuro (intensificar)
4.º	+3	+4	+4	+4	Impulsar ataque espec. (potenciar)
5.º	+3	+4	+4	+4	Impulsar defensas, siervo de la sangre
6.º	+4	+5	+5	+5	Impulsar conjuros (maximizar)
7.º	+5	+5	+5	+5	Absorción de sangre mayor, impulsar ataque especial (maximizar)
8.º	+6	+6	+6	+6	Impulsar conjuro (apresurar)
9.º	+6	+6	+6	+6	Vigorizar mayor
10.º	+7	+7	+7	+7	Exaltación sangrienta

Fuente de vida (Ex): un bebedor de vidas almacena la energía vital que roba en una reserva de su interior llamada 'fuente de vida', de la que luego extrae el poder necesario para utilizar sus aptitudes. Un bebedor de vidas obtiene puntos para su fuente de vida causando niveles negativos e infligiendo consunción de Constitución. Cada nivel negativo producido por la aptitud vampírica de consunción de energía le proporciona 2 puntos para la fuente de vida. Cada punto de Constitución consumido le proporciona 1 punto para la fuente de vida. La fuente de vida de un bebedor de vidas puede contener un máximo de 3 puntos por nivel de la clase. Los puntos de fuente de vida obtenidos cuando ya está completamente llena se pierden.

Un bebedor de vidas con 0 puntos en su fuente de vida debe superar un TS de Voluntad (CD 20) o volverse loco temporalmente, atacando a cualquier criatura viva que esté a su vista hasta que la fuente de vida tenga al menos 1 punto por nivel de bebedor de vidas. Un TS con éxito quiere decir que el bebedor de vidas no necesita realizar otra salvación contra su locura temporal hasta que haya pasado una semana (y entonces sólo tendrá que hacerla si ha permanecido a 0 puntos a lo largo de toda la semana).

Vigorizar (Ex): un bebedor de vidas puede utilizar 1 punto de su fuente de vida para obtener 1d6 puntos de golpe temporales. Estos puntos de golpe permanecen durante 24 horas, y aunque no se apilan con los proporcionados por otras fuentes temporales de puntos de vida, se apilan con más puntos de golpe obtenidos mediante la aptitud de vigorizar, por lo que el bebedor de vidas puede gastar varios puntos de su fuente de vida para obtener más puntos de golpe temporales. Un bebedor de vidas no puede gastar en un día en esta aptitud un número de puntos de la fuente de vida superior a su nivel en la clase de prestigio.

Impulsar conjuro (potenciar) (Ex): si un bebedor de vidas de 2.º nivel o mayor lanza un conjuro, puede gastar 4 puntos de su fuente de vida para potenciar el conjuro, como si estuviese empleando la dote de Potenciar conjuro. El espacio de conjuro y su nivel no cambian.

Impulsar conjuro (intensificar) (Ex): si un bebedor de vidas de nivel 3.º o superior lanza conjuros, puede gastar un número variable de puntos de su fuente de vida para intensificar un conjuro como si utilizara la dote de Intensificar conjuro. Por cada 2 puntos de la fuente de vida dedicados a impulsar el conjuro, el nivel efectivo de éste se considera como uno mayor en cuanto a la CD de la salvación y demás efectos. Por ejemplo, si un bebedor de vidas gasta 4 puntos de su fuente de vida para impulsar un conjuro de *bola de fuego*, el conjuro se considera de 5.º nivel a la hora de calcular la CD de la salvación de Reflejos, y la *bola de fuego* impulsada puede penetrar un globo menor de *invulnerabilidad*, lo cual no podría hacer una *bola de fuego* de 3.º nivel. El espacio de conjuro y el nivel del conjuro no cambian.

Impulsar ataque especial (potenciar) (Ex): un bebedor de vidas de 4.º nivel puede gastar 4 puntos de su fuente de vida para potenciar un ataque especial, aumentando sus efectos numéricos variables en un factor de 1'5. El ataque especial se potencia sólo durante un uso. Por ejemplo, un bebedor de vidas que potencie su aptitud de absorción de sangre absorbería 1d3 puntos de Constitución, multiplicados por 1'5. Un bebedor de vidas también puede utilizar esta aptitud para convocar más criaturas mediante su aptitud vampírica Hijos de la noche. Algunos bebedores de vidas pueden tener otras aptitudes especiales que utilizar con esta aptitud; una saga marina vampira, por ejemplo, podría utilizarla para potenciar su Apariencia horrenda.

Siervo de la sangre (Ex): gastando 10 puntos de la fuente de vida, un bebedor de vidas de 5.º nivel puede llamar a un aliado menor de

los planos (sólo maligno), como el conjuro del mismo nombre. El aliado automáticamente sirve al bebedor de vidas durante 24 horas.

Impulsar defensas (Ex): a 5.º nivel, un bebedor de vidas puede gastar 8 puntos de su fuente de vida para sumar +2 a su bonificador de armadura natural y resistencia a la expulsión, +10 a su resistencia al frío y a la electricidad, y aumentar su reducción del daño a 20/+2. Los efectos duran 24 horas.

Impulsar conjuro (maximizar) (Ex): si un bebedor de vidas de 6.º nivel o superior lanza conjuros, puede gastar 6 puntos de su fuente de vida para maximizar un conjuro como si estuviese utilizando la dote de Maximizar conjuro. El espacio de conjuro y nivel de conjuro no cambian.

Absorción de sangre mayor (Ex): a 7.º nivel, la aptitud de absorción de sangre de un bebedor de vidas causa 1d6 puntos de consunción de Constitución.

Impulsar ataque especial (maximizar) (Ex): un bebedor de vidas de 7.º nivel o superior puede gastar 6 puntos de su fuente de vida para maximizar todos los efectos numéricos variables de un ataque especial. El ataque especial está maximizado sólo durante un uso. Un bebedor de vida que utilice esta aptitud para maximizar su absorción de sangre mayor, por ejemplo, causaría 6 puntos de consunción de Constitución. Un bebedor de vidas también puede utilizar esta aptitud para convocar el número máximo posible de criaturas mediante la aptitud Hijos de la noche que obtiene como vampiro. Algunos bebedores de vidas pueden tener otras aptitudes especiales que pueden ser impulsadas de un modo similar.

Impulsar conjuro (apresurar) (Ex): si un bebedor de vidas de 8.º nivel o superior lanza conjuros, puede gastar 8 puntos de su fuente de vida para apresurar uno de sus conjuros, como si estuviese utilizando la dote de Apresurar conjuro. El espacio de conjuro y el nivel de conjuro no cambian.

Vigorizar mayor (Ex): siempre que un bebedor de vidas de nivel 9.º utiliza su aptitud de vigorizar, obtiene un bonificador +1 de mejora a la Fuerza por cada punto de la fuente de vida que gaste. Si se gastan varios puntos al mismo tiempo, el bonificador es mayor, tal y como corresponda. Un bebedor de vidas que gaste 10 puntos de su fuente de vida de una vez para vigorizarse obtiene 10d6 puntos de golpe temporales y un bonificador +10 de mejora a la Fuerza. Pero si el bebedor de vidas gasta 5 puntos de su fuente de vida en un asalto y 5 más en el siguiente, tendrá 10d6 puntos de golpe temporales pero sólo un bonificador +5 de mejora a la fuerza. El bonificador a la Fuerza dura 24 horas.

Exaltación sangrienta (Ex): una vez que un bebedor de vidas de nivel 10.º ha absorbido cualquier cantidad de sangre de una víctima, puede decidir entrar en un estado llamado Exaltación sangrienta como acción gratuita al comienzo del siguiente turno, y permanecer en ese estado hasta 10 asaltos. El bebedor de vidas obtiene un bonificador +4 profano a la Fuerza, su reducción del daño aumenta a 25/+3, su curación rápida aumenta a 10 puntos por asalto, y puede ignorar sus

debilidades respecto al ajo, los espejos, los símbolos sagrados y el agua corriente, así como su vulnerabilidad a la luz del sol.

No obstante, durante la exaltación sangrienta el bebedor de vidas no puede huir de un enemigo vivo, y debe atacar físicamente cada asalto. Un bebedor de vidas *agclerado* que esté en una exaltación sangrienta puede utilizar su acción parcial adicional para lanzar un conjuro siempre que también haya realizado un ataque físico ese asalto. Una exaltación sangrienta termina cuando el bebedor de vidas así lo decida, cuando hayan transcurrido 10 asaltos o cuando no queden enemigos vivos que puedan ser alcanzados por un ataque completo, un movimiento y un ataque o una carga. Cuando la exaltación sangrienta termina, el bebedor de vidas debe llegar al ataúd que sea su hogar antes de 2 horas o quedar completamente destruido, como si hubiese sido reducido a 0 puntos de golpe. Debe permanecer en su ataúd durante tanto tiempo como duró la exaltación, más la cantidad de tiempo que tardó en llegar a su ataúd.

CAZADOR DE MORTALES

Aunque los infernales tienen en gran estima las almas de los mortales que han sido conducidos al mal mediante la tentación, a veces simplemente hay que matar a un mortal. Estos mortales, que con frecuencia son un obstáculo para las malignas intrigas de poderosos infernales, son el objetivo de un cazador de mortales.

Los cazadores de mortales son infernales que se especializan en matar mortales. A efectos de esta clase de prestigio, 'mortal' es un término que se refiere a cualquier criatura que no sea un ajeno, un muerto viviente, un constructo o algún tipo de fata. Para practicar sus habilidades de caza, los infernales capturan mortales y les llevan a sus reinos infernales, donde son liberados y después perseguidos hasta que se les da muerte. Un cazador de mortales no sólo es bueno rastreando y matando mortales, sino que aprende a utilizar las pieles de los mortales para hacer disfraces que le permitan infiltrarse en las sociedades mortales y engañar a los individuos, atrayéndolos hacia sus trampas.

Si un cazador de mortales tiene una clase de personaje, normalmente es explorador o guerrero. Los cazadores de mortales normalmente trabajan solos, pero algunas veces tienen infernales menores que utilizan como tropas de choque o para ayudarles a tender emboscadas o preparar trampas. A veces utilizan sabuesos (aulladores, bestias trémulas, canes del infierno o criaturas similares) en sus cacerías.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un cazador de mortales, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Tipo: cualquiera ajeno.

Alineamiento: cualquiera maligno.

CÓMO USAR LAS CLASES DE PRESTIGIO

Cada una de las clases de prestigio presentadas en este capítulo es un personaje no jugador que espera para asolar la vida de los personajes jugadores. Cada uno es un villano a la espera de un objetivo, un plan o una meta siniestra. Aunque el Capítulo 1 tiene mucho que decir sobre la creación de villanos y ofrece varios ejemplos, puedes considerar cada una de estas clases de prestigio como un generador de ideas para villanos.

Los combatientes de la oscuridad, por ejemplo, pueden ser en tu campaña una organización militar maligna dirigida por un paladín caído que busca la destrucción de su anterior iglesia. O es posible que en tu campaña el discípulo de Graz'zt sea un cultista que planea utilizar conjuros de *hechizar* y la habilidad de Disfrazarse para secuestrar a seis niños, uno por cada uno de los dedos de su oscuro señor, que serán sacrificados con la próxima luna nueva, sólo por poner dos ejemplos.

Ataque base: +5.

Habilidades: Hablar un idioma (común), Moverse sigilosamente 3 rangos, Supervivencia 5 rangos.

Dotes: Alerta, Azote de mortales, Rastrear.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades cláseas del cazador de mortales (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Disfrazarse (Car), Engañar (Car); Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intuir la dirección (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Tregar (Fue). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio cazador de mortales son:

Competencia con armas y armaduras: los cazadores de mortales no son competentes con ningún tipo de armas, armaduras ni escudos.

Conjuros: un cazador de mortales obtiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros arcanos. Para lanzar un conjuro, el cazador de mortales debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que un cazador de mortales con un Carisma de 10 o menor no podrá lanzarlos. Los conjuros adicionales del cazador de mortales se basan en su Carisma, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de 10 + nivel del conjuro + modificador de Carisma. Cuando en la Tabla 5-2 aparecen 0 conjuros de un nivel dado (como 0 conjuros de 1.º nivel a 1.º nivel), el cazador de mortales sólo obtiene los conjuros adicionales. Un cazador de mortales sin conjuros adicionales para ese nivel todavía no puede lanzar un conjuro del nivel dado. La lista de conjuros del cazador de mortales se presenta más adelante; un cazador de mortales tiene acceso a todos los conjuros de la lista y no necesita prepararlos con antelación, tal y como sucede con los hechiceros. Un cazador de mortales lanza conjuros igual que un hechicero.

Caza de mortales (Ex): un cazador de mortales obtiene un bonificador contra los mortales gracias a su extenso estudio de ellos y su entrenamiento en las técnicas de combate apropiadas. El cazador de mortales obtiene un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño contra los mortales, y el mismo bonificador en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando utilice estas habilidades contra mortales. El bonificador al daño se aplica a las armas a distancia sólo contra objetos a menos de 30' (el ca-

zador de mortales no puede impactar con precisión mortal más allá de este alcance). Los bonificadores no se aplican al daño contra criaturas que sean inmunes a los golpes críticos. A 3.º, 6.º y 9.º nivel, los bonificadores del cazador de mortales asociados con los mortales aumentan en +1. Este bonificador se apila con el bonificador contra enemigos predilectos del explorador.

Piel de mortal (Sb): mediante el injerto mágico de pedazos de carne de mortal en su propio cuerpo, un cazador de mortales obtiene a 1.º nivel la aptitud de transformarse (como por un conjuro de *polimorfarse*) en cualquier forma humanoide mortal. A 5.º nivel el cazador de mortales puede polimorfarse en cualquier forma mortal salvo la de un dragón. A 8.º nivel puede adoptar cualquier forma mortal. Si la carne utilizada es del propio individuo que va a ser imitado, la duración es permanente. Si la carne es de una criatura del mismo tipo que la forma adoptada, la duración es de 1 hora. Si la carne no es del mismo tipo que la forma adoptada, la duración es de 10 minutos. En todos los casos el cazador de mortales puede disipar la aptitud mediante una acción estándar. Por lo demás, esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfarse*, y el cazador de mortales puede invocarla una vez al día.

Detectar mortales (Sb): un cazador de mortales de 2.º nivel puede detectar mortales a voluntad. Esta aptitud duplica los efectos de *detectar muertos vivientes* lanzado por un lanzador de nivel 15.º, salvo en que lo que detecta son mortales.

Impulsar aptitud sortilega: a 2.º nivel, un cazador de mortales obtiene esta dote como dote adicional.

Castigar mortales (Sb): una vez al día, un cazador de mortales de nivel 4.º o superior puede intentar castigar a un mortal con un ataque normal cuerpo a cuerpo. Suma su modificador de Sabiduría (si es positivo) a su tirada de ataque, e inflige 2 puntos adicionales de daño por nivel de la clase; por ejemplo, un cazador de mortales de 8.º nivel armado con una espada larga causaría 1d8+16 puntos de daño, más 3 puntos de daño de su aptitud de caza de mortales, más cualquier bonificador adicional por Fuerza alta o efectos mágicos. Si el cazador de mortales golpea accidentalmente a una criatura que no es un mortal, el castigo no tiene efecto, aunque sigue considerando empleado ese día.

Rechazar magia de los mortales (Sb): un cazador de mortales de 5.º nivel aplica su bonificador de Sabiduría (si es positivo) como bonificador adicional en todos los TS contra conjuros y aptitudes sortilegas utilizadas por mortales. A los TS de Voluntad, por lo tanto, se les suma el doble del modificador normal de Sabiduría.

Garras del gran infernal (Ex): a 7.º nivel, el daño infligido por todos los ataques naturales del cazador de mortales aumenta en un ni-

TABLA 5-2: EL CAZADOR DE MORTALES

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	+0	+0	Caza de mortales +1, piel de mortal (cualquier humanoide)	0	—	—	—
2.º	+2	+3	+0	+0	Detectar mortales, impulsar aptitud sortilega	1	—	—	—
3.º	+3	+4	+1	+1	Caza de mortales +2	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Castigar mortales	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Piel de mortal (cualquiera no dragón), rechazar magia de los mortales	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+2	Caza de mortales +3	1	1	1	—
7.º	+7	+5	+2	+2	Garras del gran infernal	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+2	Grito azote de mortales	2	1	1	1
9.º	+9	+6	+3	+3	Caza de mortales +4	2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+3	Piel de mortal (cualquiera), rematar a los mortales	2	2	2	1

vel. Utiliza la tabla de la sección de 'Incrementos de tamaño' de la introducción del *Manual de monstruos* para determinar el aumento de dado adecuado. Por ejemplo, un mordisco que cause 1d6+2 puntos de daño ahora causará 1d8+2 puntos de daño.

Grito azote de mortales (Sb): un cazador de mortales de 8.º nivel puede, una vez por día, lanzar un grito que aturda durante 1 asalto a todos los mortales en un radio de 50' que fallen una salvación de Fortaleza (CD 10 + nivel de la clase + modificador de Carisma).

Rematar a los mortales (Sb): un cazador de mortales de nivel 10.º puede intentar matar a un mortal con su toque una vez al día. Si el cazador de mortales tiene éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo, el mortal debe superar un TS de Fortaleza (CD 10 + nivel de la clase + modificador de Carisma del cazador de mortales) o morir instantáneamente.

Lista de conjuros del cazador de mortales

Los cazadores de mortales eligen sus conjuros de la siguiente lista.

1.º nivel: causar miedo, detectar el bien, dolor del corazón, dormir, hechizar persona, mirada desconcertante, protección contra el bien.

2.º nivel: círculo mágico contra el bien, detectar pensamientos, inmobilizar persona, mal de ojo, marchitar extremidad, telaraña, ver lo invisible.

3.º nivel: atormentar, desgarradora de carne, escudriñar, espejo recadero, indetectabilidad, lanza vil, sugestión.

4.º nivel: asesino fantasmal, deshacer la moralidad, llamar a horda de gibados, localizar criatura, ojo arcano, resistencia resonante.

COMBATIENTE DE LA OSCURIDAD

El combatiente de la oscuridad, a veces llamado caballero oscuro, es un practicante de la magia negra. Estudia las artes oscuras y aprende terribles secretos relacionados con rituales y conjuros malignos. No obstante, él no lanza conjuros, sino que en su lugar utiliza su saber arcano para transformarse en un combatiente aún más formidable.

Los guerreros malignos, con frecuencia los que tienen algunos niveles de mago o hechicero, a veces se convierten en combatientes de la oscuridad. Más raramente, pueden venir de las filas de los magos o hechiceros de clase única, o ser bardos, exploradores e incluso clérigos.

Los combatientes de la oscuridad suelen permanecer aislados, aunque a veces se alían con hechiceros o magos malignos.

Otras veces utilizan a pequeños grupos de humanoides malignos, como orcos, gnolls y ogos para que les ayuden y vigilen sus oscuros santuarios. Sueñan con el poder y la conquista mediante la violencia y el derramamiento de sangre. Un combatiente de la oscuridad normalmente no es sutil, aunque tampoco actúa como un bárbaro. Es un espeluznante compromiso de poder físico e inteligente sofisticación.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un combatiente de la oscuridad un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Ataque base: +5

Habilidades: Alquimia 3 rangos, Conocimiento de conjuros 1 rango, hablar un idioma (abisal) o Hablar un idioma (infernol), Saber (arcano) 3 rangos.

Dotes: Voluntad de hierro.

Especial: el personaje debe soportar una semana de dolorosas escarificaciones y rituales de magia negra, realizados en soledad, cuyos secretos requieren meses de estudio e investigación con éxito.



TABLA 5-3: EL COMBATIENTE DE LA OSCURIDAD

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Aceite de magia negra
2.º	+2	+3	+0	+3	Arma de la oscuridad
3.º	+3	+3	+1	+3	Elixir de magia negra
4.º	+4	+4	+1	+4	Aceite de magia negra
5.º	+5	+4	+1	+4	Cicatrices corporales
6.º	+6	+5	+2	+5	Elixir de magia negra
7.º	+7	+5	+2	+5	Aceite de magia negra
8.º	+8	+6	+2	+6	Carne repelente
9.º	+9	+6	+3	+6	Elixir de magia negra
10.º	+10	+7	+3	+7	Aceite de magia negra

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del combatiente de la oscuridad (y la característica clave de cada una) son: Alquimia (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int); Engañar (Car), Escondarse (Des), Escudriñar (Int), Montar (Des); Moverse sigilosamente (Des), Saber (arcano) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saltar (Fue) y Trepas (Fue). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio combatiente de la oscuridad son:

Competencia con armas y armaduras: un combatiente de la oscuridad es competente con todas las armas sencillas y marciales, con todas las armaduras y con los escudos.

Aceite de magia negra (Sb): un combatiente de la oscuridad puede utilizar sus prohibidas artes arcanas para crear un aceite mágico con el que se unge. Cada combatiente de la oscuridad fabrica un aceite que sólo funciona en él, y sólo puede hacer una dosis de aceite cada vez que obtiene este rasgo de clase (a 1.º, 4.º, 7.º y 10.º nivel).

modif. de Car	Nivel de clase + Aptitud/Efecto
2 o menor	Habitante de la oscuridad; el personaje obtiene la dote de Lucha a ciegas.
3-4	Celeridad demoníaca; el personaje obtiene la dote de Reflejos de combate
5-6	Carne encantada; el bonificador de armadura natural del personaje mejora en +1
7-8	Poder infernal; el personaje obtiene un bonificador +1 inherente a Fue, Con o Des.
9	Zancada veloz; el personaje obtiene un bonificador de +10' inherente a su velocidad.
10	Impacto sacrilego; el personaje obtiene la aptitud de infligir +2d6 puntos de daño contra criaturas buenas 3 veces/día.
11 o mayor	Furia maligna; el personaje puede realizar una acción de ataque completo junto con una acción de moverse o acción equivalente a moverse; utilizable 3 asaltos por día.

Cuando alcanza un nivel apropiado, el combatiente de la oscuridad crea un nuevo aceite de magia negra y se unge con él. Entonces, de la lista anterior de aptitudes sobrenaturales con las cuales puede imbuirse permanentemente, escoge una que esté disponible para él según su nivel de clase y su modificador de Carisma (la posibilidad más alta o una inferior). Un combatiente de la oscuridad no puede elegir ninguna aptitud más de una vez.

Arma de oscuridad (Sb): con 3 asaltos de preparación (que requieren rituales y sustancias alquímicas que cuestan 50 po), un combatiente de la oscuridad puede imbuir cualquier arma con un bonificador +1 de mejora en las tiradas de ataque y daño. Si el arma ya tenía un bonificador de mejora, el combatiente de la oscuridad puede en su lugar imbuir el arma con cualquier aptitud especial mágica que tenga un bonificador equivalente a +1 (ver el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER* para una lista de las aptitudes de las armas). El bonificador o aptitud especial sólo funciona cuando el arma está en manos del combatiente de la oscuridad, y dura 1 hora por nivel de combatiente de la oscuridad. El combatiente sólo puede imbuir una cualidad especial en un arma cada vez.

Elixir de magia negra (Sb): a 3.º nivel, un combatiente de la oscuridad puede utilizar sus conocimientos de magia negra y de alquimia para crear un elixir mágico. Un combatiente de la oscuridad crea un elixir que sólo funciona sobre él mismo, y sólo puede hacer una dosis cada vez que obtiene esta aptitud de clase (a 3.º, 6.º y 9.º nivel).

Cuando crea un elixir, el combatiente de la oscuridad elige de la siguiente lista de aptitudes sobrenaturales con las que puede imbuirse de manera permanente, eligiendo una disponible para él atendiendo a su nivel en la clase y modificador de Carisma. Ninguna aptitud, salvo saber violento, puede ser elegida más de una vez.

Nivel de clase +

modif. de Car	Aptitud/Efecto
3 o menor	Saber violento; el personaje obtiene una dote adicional de la lista que se da a continuación.
4-6	Aura de mal; el personaje obtiene un bonificador +1 de desvío a la CA.
7-8	Poder infernal interior; el personaje obtiene un bonificador +1 inherente a Int, Sab o Car.
9	Sentidos oscuros; el personaje obtiene la aptitud de sentido de la vibración (puede percibir la localización de cualquier cosa en un radio de 60' que esté en contacto con el suelo)
10 o mayor	Alas demoníacas; el personaje puede utilizar el conjuro <i>alas demoníacas</i> 1/día lanzado al nivel de personaje del combatiente de la oscuridad

Dotes de saber violento: Ambidextrismo, Ataque elástico, Ataque al galope, Ataque poderoso, Ataque de torbellino, Carga impetuosa, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Competencia con arma exótica, Crítico mejorado*, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Desviar flechas, Disparar desde una montura, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo preciso, Disparo rápido, Embestida, Especialización con un arma*, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Impacto sin armas mejorado, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Pisotear, Puñetazo aturridor, Romper arma, Soltura con un arma*, Sutiliza con un arma*.

Un personaje puede elegir las dotes marcadas con un asterisco (*) más de una vez, pero para un arma diferente cada vez. Los personajes siguen teniendo que cumplir los requisitos para una dote, incluyendo puntuaciones de característica y ataque base (ver el Capítulo 5 del *Manual del jugador* para la descripción de las dotes y sus prerequisites).

Cicatrices corporales (Sb): mediante la escarificación ritual, un combatiente de la oscuridad de 5.º nivel obtiene reducción del daño 5/+3.

Carne repelente (Sb): mediante tatuajes rituales y obscenos, un combatiente de la oscuridad de 8.º nivel obtiene resistencia a conjuros 20.

DEMONOLOGISTA

Un demonologista es un mortal que ha dedicado su vida al estudio de los demonios. Está experimentado en tratar con ellos, enfrentarse a ellos y utilizarlos para su propio beneficio. Incluso ha obtenido algunas aptitudes demoníacas debido a sus estudios y devoción a los infernales del Abismo. Los demonologistas siempre son malignos, aunque es posible que no se consideren a sí mismos de ese modo. Ningún personaje puede acercarse tanto a la corrupción absoluta y volver sin cambios.

La mayoría de los demonologistas fueron en el pasado magos o hechiceros, aunque los bardos que profundizan en el conocimiento maligno también suelen cumplir con bastante frecuencia los requisitos de la clase.

Los demonologistas se ven a sí mismos como investigadores y conservadores de un saber que la mayoría de la gente no es capaz de manejar. Por ello con frecuencia se recluyen lejos del mundo en bibliotecas de conocimientos oscuros. Intentan tratar con los demonios en un plano de igualdad (una tarea extremadamente peligrosa), y raras veces interactúan con los mortales. Cuando un demonologista tiene alguna necesidad emerge de sus estudios, utiliza sus tenebrosos poderes para tomar o hacer lo que quiere, y después regresa a sus libros y círculos de convocación. Los PJs pueden entrar en conflicto con un demonologista que esté buscando algún raro fragmento de saber u objeto mágico que ellos posean; o pueden ser los personajes los que necesiten la ayuda de un demonologista

si están planeando enfrentarse a demonios y necesitan ayuda o información.

Dado de golpe: d4.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un demonologista, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: caótico maligno.

Habilidades: Saber (arcano) 4 rangos, Saber (los Planos) 8 rangos.

Dotes: Maestría con los sacrificios, Marca del mal, Soltura con la magia maligna.

Especial: debe ser capaz de lanzar al menos seis conjuros arcanos de la escuela de Conjuración, uno de los cuales debe ser al menos de 3.º nivel.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas de la clase demonologista (y la característica clave de cada una) son: Alquimia (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Engañar (Car), Escudriñar (Int), Falsificar (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Saber (arcano) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saber (religión) (Int). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio demonologista son:

Competencia con armas y armaduras: los demonologistas no son competentes con armas, armaduras ni escudos.

Conjuros: comenzando a 1.º nivel, un demonologista obtiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros arcanos. Para lanzar un conjuro, el demonologista debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que

un demonologista con un Carisma de 10 o menor no podrá lanzar estos conjuros. Los conjuros adicionales del demonologista se basan en su Carisma, y los TS contra estos conjuros tienen una

CD de 10 + nivel del conjuro + modificador de Carisma. La lista de conjuros del demonologista se presenta más adelante; un demonologista tiene acceso a todos los conjuros de la lista y no necesita prepararlos con antelación, tal y como sucede con los hechiceros. Un demonologista lanza conjuros igual que un hechicero.

Hechizar demonio (St): un demonologista de 1.º nivel puede intentar hechizar a un ajenos caótico maligno, tal y como se describe en el conjuro de *hechizar persona*, una vez al día. El demonio no puede utilizar su resistencia a conjuros, aunque puede hacer un TS de manera normal (CD 11 + modificador de Car del demonologista).

Familiar quasit (Ex): un demonologista de 2.º nivel obtiene un quasit como familiar, lo quiera o no. Si el demonologista ya tenía un familiar, el quasit lo devora y ocupa su lugar, pero el personaje no sufre pérdida de puntos de experiencia. El quasit es considerado un familiar normal, y utiliza el nivel de clase del demonologista como nivel del amo (Ver la sección de 'Familiares' en el Capítulo 3 del *Manual del jugador* para las aptitudes del familiar).

Maestría con las convocaciones (Sb): cuando un demonologista de 3.º nivel o superior lanza un conjuro de *convocar monstruo*, es considerado como el conjuro equivalente de dos niveles superiores a efectos de convocar criaturas malignas. Por ejemplo, un demonologista debe acudir a la lista de *convocar monstruos IV* para los ajenos caóticos malignos cuando lance *convocar*

monstruo, es considerado como el conjuro equivalente de dos niveles superiores a efectos de convocar criaturas malignas. Por ejemplo, un demonologista debe acudir a la lista de *convocar monstruos IV* para los ajenos caóticos malignos cuando lance *convocar*



TABLA 5-4: EL DEMONOLÓGISTA

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+0	+2	Hechizar demonio	1	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Familiar quasit	1	1	—	—
3.º	+1	+1	+1	+3	Maestría con las convocaciones +2	2	1	1	—
4.º	+2	+1	+1	+4	Resistencias	2	2	1	1
5.º	+2	+1	+1	+4	Inmunidad a los venenos	3	2	2	1
6.º	+3	+2	+2	+5	Maestría con las convocaciones +3	3	3	2	2
7.º	+3	+2	+2	+5	Inmovilizar demonio	3	3	3	2
8.º	+4	+2	+2	+6	Telepatía	4	3	3	3
9.º	+4	+3	+3	+6	Maestría con las convocaciones +4	4	4	3	3
10.º	+5	+3	+3	+7	Dominar demonio	4	4	4	3

monstruos II. A 6.º nivel, el demonologista acude a la lista de convoca- ciones tres niveles por encima del conjuro de convocar monstruos que esté lanzado; y a 9.º nivel a la lista cuatro niveles por encima.

Resistencias (Sb): un demonologista que alcance 4.º nivel obtiene resistencia al ácido 10, resistencia al fuego 10 y resistencia a la electri- cidad 20.

Inmunidad a los venenos (Ex): un demonologista de 5.º nivel es inmune a los venenos.

Inmovilizar demonio (St): un demonologista de nivel 7.º puede inten- tar inmovilizar a un ajeno caótico maligno, tal y como se describe en el conjuro de *inmovilizar persona*, una vez al día. El demonio no puede utilizar su resistencia a conjuros, aunque puede realizar un TS de manera normal (CD 12 + modificador de Car del demonologista).

Telepatía (Sb): un demonologista de nivel 8.º puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje, igual que hacen los tanar'ri.

Dominar demonio (St): un demonologista de nivel 10.º puede inten- tar dominar a un ajeno caótico maligno, tal y como se describe en el conjuro de *dominar persona*. El demonio no puede utilizar su resis- tencia a conjuros, pero puede realizar un TS de manera normal (CD 15 + modificador de Car del demonologista).

Lista de conjuros del demonologista

Los demonologistas eligen sus conjuros de la siguiente lista:

1.º nivel: *carne demoníaca*, *convocar monstruo I*, *esporas del vroc*, *fatali- dad*, *mirada desconcertante*, *perdición*, *protección contra el mal*, *protección contra el bien*.

2.º nivel: *chillido aturridor*, *círculo mágico contra el bien*, *círculo mágico contra el mal*, *convocar monstruo I,I*, *danza de la ruina*, *invocación demoní- aca*, *lanzar maldición*, *protección contra los elementos*.

3.º nivel: *alas de demonio*, *ancla dimensional*, *convocar monstruo III*, *corromper convocaiones*, *ligadura menor de los planos*, *llamar a horda de gi- bados*, *palabra pavorosa*, *poder del Abismo*.

4.º nivel: *aprisionar poseedor*, *convocar monstruo IV*, *exorcismo*, *lanzar maldición mayor*, *ligadura de los planos*, *llamar pesadilla*, *nube del aquere- na*, *poseedor impotente*.

DEVORADOR DE ALMAS

Un azote para todas las criaturas vivas, el devorador de almas es una criatura monstruosa que se alimenta de la propia esencia de la fuerza vital. Retorcido y maligno (incluso para los estándares de criaturas co- mo los contempladores, lamias y azotamientos), el devorador de almas es temido por todas las criaturas vivas. Los devoradores de almas con frecuencia son confundidos con vampiros u otros muertos vivientes, pero están indudablemente vivos, lo que hace que sus acciones sean muchísimo más abyectas.

Las criaturas malignas como los antes mencionados contemplado- res, lamias y azotamientos se convierten en devoradores de almas, co- mo también hacen los destrachan, trolls, arpías y medusas. Algún gi- gante o dragón de vez en cuando encuentra la senda del devorador de almas demasiado tentadora como para resistirse. Incluso es posible que criaturas de alineamiento bueno como lamias o unicornios se vuelvan hacia el mal y se conviertan en devoradores de almas.

Los devoradores de almas siempre trabajan solos, aunque pueden tener sirvientes cautivados o esclavizados.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un devorador de almas, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Tipo: cualquiera vivo no humanoide (los humanoides monstuo- sos son aceptables).

Alineamiento: cualquiera maligno.

Ataque base: +5.

Habilidades: Saber (arcano) 2 rangos.

Dotes: Alerta, Soltura con un arma (garra u otra arma natural).

Especial: normalmente los devoradores de almas son creados contra su voluntad. A veces, el emisario de un dios maligno o poderoso infer- nal se aproxima a un monstruo que está al borde de la muerte. A cambio de continuar su vida, la criatura debe alimentarse de almas a partir de ese momento. Otras (y más raras) veces, una criatura que desea la capacidad de alimentarse de las almas lleva a cabo un ritual profano y prohibido que le permite convertirse en un devorador de almas.

TABLA 5-5: EL DEVORADOR DE ALMAS

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+2	Consunción de energía 1
2.º	+2	+3	+3	+3	Fuerza anímica
3.º	+3	+3	+3	+3	Explosión anímica
4.º	+4	+4	+4	+4	Mejora anímica
5.º	+5	+4	+4	+4	Aguante anímico
6.º	+6	+5	+5	+5	Brillo anímico
7.º	+7	+5	+5	+5	Consunción de energía 2
8.º	+8	+6	+6	+6	Agilidad anímica
9.º	+9	+6	+6	+6	Alma esclava
10.º	+10	+7	+7	+7	Poder anímico

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del devorador de almas (y la característica cla- ve de cada una) son: Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (cualquiera) (Sab), Saltar (Fue), Trepas (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las ha- bilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio devorador de almas son:

Competencia con armas y armaduras: los devoradores de almas no son competentes con ningún tipo de arma, armadura o escudo.

Consunción de energía (Sb): un devorador de almas obtiene la aptitud de consunción de energía, causando niveles negativos a sus víctimas. Comenzando a 1.º nivel, el toque de un devorador de armas otorga un nivel negativo a su objetivo. A 7.º nivel, el devorador de almas otorga dos niveles negativos con cada toque.

Fuerza anímica (Sb): cuando un devorador de almas de 2.º nivel utiliza su aptitud de consunción de energía, obtiene un bonificador +4 de mejora a la Fuerza durante 24 horas.

Explosión anímica (Sb): cuando un devorador de almas de 3.º ni- vel utiliza su aptitud de consunción de energía, puede proyectar un rayo de fuerza de 100' que inflige 1d6 puntos de daño por nivel de de- vorador de almas contra un objetivo. El objetivo tiene derecho a un TS de Reflejos para evitar el daño (CD 10 + nivel de clase de devora-

DIABOLISTA

dor de almas + bonificador de Car del devorador de almas). Esta aptitud sobrenatural puede ser utilizada una vez por día, y sólo en los días en que el devorador de almas haya consumido niveles.

Mejora anímica (Sb): cuando un devorador de almas de 4.º nivel utiliza su aptitud de consunción de energía, obtiene un bonificador +2 de mejora a todos sus TS, pruebas de característica y pruebas de habilidad durante 24 horas. Este bonificador se apila con cualquier bonificador de mejora que se aplique a los TS o pruebas y que haya sido obtenido mediante las puntuaciones de característica.

Aguante anímico (Sb): cuando un devorador de almas de 5.º nivel utiliza su aptitud de consunción de energía, obtiene un bonificador +4 de mejora a Constitución durante 24 horas.

Brillo anímico (Sb): si un devorador de almas de 6.º nivel consume completamente la energía de una criatura, puede adoptar el brillo del alma de esa criatura, tomando la forma de la víctima, apariencia y aptitudes (como por un conjuro de cambiar de forma) durante 24 horas.

Agilidad anímica (Sb): cuando un devorador de almas de 8.º nivel utiliza su aptitud de consunción de energía, obtiene un bonificador +4 de mejora a Destreza durante 24 horas.

Alma esclava (Sb): si un devorador de almas de 9.º nivel consume completamente la energía de una criatura, la víctima se convierte en un tumulario bajo el control del devorador de almas.

Poder anímico (Sb): después de que un devorador de almas de 10.º nivel haya consumido energía, todas sus aptitudes sortilegas y sobrenaturales obtiene un bonificador +2 profano a la CD de sus TS durante 24 horas. Además, todas las aptitudes sortilegas y sobrenaturales que posea el devorador de almas pueden utilizarse el doble de veces de lo normal durante ese periodo de 24 horas.

Por ejemplo, si un abolez devorador de almas consume energía, puede utilizar su poder de esclavizar seis veces por día en lugar de tres veces por día.



El diabolista es aquel que se ha abandonado completamente a las fuerzas del infierno. A diferencia de los discípulos de Asmodeo u otros archidiablos, el diabolista no es un sirviente de un infernal poderoso determinado, sino que normalmente es un ser mortal que ha visto la senda oscura como un método de obtener grandes poderes. No sirve a los diablos: desea ser uno de ellos.

Los diabolistas son normalmente magos, aunque los hechiceros, clérigos y en ocasiones los bardos también pueden buscar a veces el diabolismo. Los diabolistas normalmente desarrollan un especial odio hacia los paladines y un anodino desdén hacia los que no son lanzadores de conjuros.

Suelen ser solitarios, pero a veces trabajan en siniestras cábalas. Habitualmente buscan tanto el poder político como el mágico. Los diabolistas con frecuencia utilizan su terrible poder para intimidar y destruir a sus enemigos. A consecuencia de sus diabólicas habilidades, son particularmente hábiles tratando contra oponentes buenos, y concentran su poder en los personajes de este alineamiento siempre que les es posible. Es común que un diabolista tenga diablos trabajando con él, pero hay las mismas posibilidades de encontrarlo con legiones de muertos vivientes, mercenarios bien pagados o cultistas fanáticos.

Dado de golpe: d4.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un hacerse diabolista, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: legal maligno.

Salvación básica: Vol +5.

Habilidades: Engañar 3 rangos, Intimidar 3 rangos, Saber (los Planos) 8 rangos.

Dotes: Corromper conjuro, Marca del mal.

Especial: debe ser capaz de lanzar agostar.

TABLA 5-6: EL DIABOLISTA

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Diabolismo +1d6	+1 nivel de una clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Familiar diablillo	+1 nivel de una clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3		+1 nivel de una clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4		+1 nivel de una clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Diabolismo +2d6	+1 nivel de una clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5		+1 nivel de una clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5		+1 nivel de una clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Diabolismo vil	+1 nivel de una clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6		+1 nivel de una clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Diabolismo +3d6	+1 nivel de una clase existente

Especial: el personaje debe ofrecer su alma (aunque no necesariamente su lealtad) a las fuerzas del infierno a cambio de poder. Cuando el diabolista muera (permanentemente) su alma pasará a ser posesión de un diablo poderoso, que podrá utilizarla como le parezca adecuado.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas de la clase diabolista (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Escudriñar (Int), Intimidar (Car), Saber (arcano) (Int) y Saber (los Planos) (Int).

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio diabolista son:

Competencia con armas y armadura: los diabolistas no tienen competencia con armas, armaduras ni escudos.

Conjuros: cuando un diabolista obtiene su 1.º nivel, y cada nivel posterior a ese, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios como si hubiese obtenido un nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de esa clase habría ganado (mejores posibilidades de controlar o reprimir muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, puntos de golpe aparte de los que recibe por la clase de prestigio y demás), salvo un aumento del nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Esto significa en esencia que suma el nivel de diabolista al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuros que tuviese el personaje, y determina los conjuros diarios, conjuros conocidos y nivel de lanzador de acuerdo con este total. Por ejemplo, si la dama Mandrake (una hechicera de nivel 9.º) obtiene un nivel de diabolista, obtiene nuevos conjuros como si hubiese alcanzado el nivel 10.º de hechicero, pero utiliza todos los otros aspectos de la progresión de nivel de diabolista, tales como el ataque base y los bonificadores a las salvaciones. Si de nuevo obtiene otro nivel como hechicera, pasando a ser una hechicera 10.º/diabolista 1.º, obtiene conjuros como si hubiese alcanzado el nivel 11.º como hechicera.

Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en diabolista, debe decidir a qué clase añade el nivel de diabolista.

Diabolismo (Ex): un diabolista puede elegir otorgar a uno de sus conjuros un poder mágico mayor una vez por día más una vez adicional por cada tres niveles de clase. Cualquier conjuro lanzado por el diabolista que afecte a un objetivo o área (y que no le incluya a él mismo) obtiene el descriptor de maligno e inflige +1d6 puntos de daño

sacrilego a cualquier personaje bueno afectado por el conjuro. Por ejemplo, una *bola de fuego* lanzada por un mago de 6.º nivel/diabolista de 1.º nivel causa 7d6 puntos de daño de fuego y 1d6 puntos de daño sacrilego. Un conjuro de *inmovilizar persona* lanzado por el mismo diabolista inmoviliza al objetivo y le inflige 1d6 puntos de daño sacrilego si se trata de un objetivo de alineamiento bueno.

A 5.º nivel, el daño sacrilego aumenta a +2d6 puntos, y a 10.º nivel vuelve a aumentar hasta +3d6 puntos de daño sacrilego.

Familiar diablillo (Ex): un diabolista de 2.º nivel obtiene un diablillo como familiar, lo quiera o no. Si el diabolista ya tenía un familiar, el diablillo lo devora y ocupa su lugar, pero el personaje no sufre pérdida de puntos de experiencia. El diablillo es considerado como un familiar normal, y utiliza el nivel de clase del diabolista como nivel del amo (Ver la sección 'Familiares' en el Capítulo 3 del *Manual del jugador* para las aptitudes del familiar).

Diabolismo vil (Ex): un diabolista de 8.º nivel puede utilizar su poder de diabolismo para infligir daño vil por un valor igual a la mitad del daño sacrilego adicional que causaría (ver el Capítulo 2 para una explicación del daño vil). Por ejemplo, una *bola de fuego* lanzada por un mago de 6.º nivel/diabolista de 8.º nivel causaría 10d6 puntos de daño de fuego y 2d6 puntos de daño sacrilego. Si el diabolista obtiene un 7 en esos 2d6 puntos de daño sacrilego, puede (si quiere) convertir el daño sacrilego en 3 puntos de daño vil.

DISCÍPULO DE ASMODEO

"Inclemente señor del Noveno infierno, guardián de todas las cosas prohibidas e ignotas, amo de todo lo que encuentras, Asmodeo, yo te invoco por tu terrible nombre".

—Gillard DeRosan

El discípulo de Asmodeo es un individuo dominador y señorial que ansía acumular un poder ilimitado. Es implacable en sus fines y no le preocupan lo más mínimo quienes puedan interponerse en su camino. Utiliza su poder e influencia para aprender secretos, que le proporcionan en su momento mayor poder, le sirven para manipular y controlar a otros, y mejoran su propio aspecto físico.

Los lanzadores de conjuros, tanto arcanos como divinos, suelen ser los mejores discípulos de Asmodeo.

Los discípulos de Asmodeo forman parte de una gran organización secreta que está entretendida en la mayoría de las sociedades civilizadas. Su jerarquía es rígida, con miembros hambrientos de poder ascendiendo y descendiendo constantemente por sus filas. Los discípulos de Asmodeo sólo buscan la dominación del mundo. Por ello, su terrible amo suele recompensarlos con el servicio de algunos diablos menores o muertos vivientes.

Dado de golpe: d6.



TABLA 5-7: EL DISCIPULO DE ASMODOEO

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Aprender secreto, <i>hechizar</i>	+1 nivel de una clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	<i>Orden imperiosa</i>	—
3.º	+2	+1	+1	+3	Aprender secreto 2/semana	+1 nivel de una clase existente
4.º	+3	+1	+1	+4	<i>Convocar felino del infierno</i>	—
5.º	+3	+1	+1	+4	Aprender secreto 3/semana	+1 nivel de una clase existente
6.º	+4	+2	+2	+5	<i>Autoridad maligna</i>	—
7.º	+5	+2	+2	+5	Aprender secreto 4/semana	+1 nivel de una clase existente
8.º	+6	+2	+2	+6	<i>Convocar diablo mayor</i>	—
9.º	+6	+3	+3	+6	Aprender secreto 1/día, <i>orden imperiosa mayor</i>	+1 nivel de una clase existente
10.º	+7	+3	+3	+7	Poder pavoroso	+1 nivel de una clase existente

PRERREQUISITOS

Para poder ser un discípulo de Asmodeo, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: legal maligno o neutral maligno.

Habilidades: Discipulo de las tinieblas, Liderazgo, Marca del mal.

Especial: la secta de Asmodeo inicia a sus discípulos mediante un horrible rito que implica el sacrificio de un ser inteligente. El sacrificio debe ser de alguien con sangre real o de importancia política similar.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades cláseas (y la característica clave de cada una) del discípulo de Asmodeo son Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Reunir información (Car) y Saber (cualquiera) (Int). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio discípulo de Asmodeo son:

Competencia con armas y armadura: los discípulos de Asmodeo no tienen competencia con armas, armaduras ni escudos.

Conjuros: cuando un discípulo de Asmodeo obtiene su 1.º nivel, y cada dos niveles posteriores a ese, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios como si hubiese obtenido un nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de esa clase habría ganando (mejores posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, puntos de golpe aparte de los que recibe por la clase de prestigio y demás), salvo un aumento del nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Esto significa en esencia que suma el nivel de discípulo de Asmodeo al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuro que tuviese el personaje, y determina los conjuros diarios, conjuros conocidos y nivel de lanzador de acuerdo con este total. Por ejemplo, si Ulthanc, un mago de nivel 8, obtiene un nivel de discípulo de Asmodeo, recibe nuevos conjuros como si hubiese alcanzado el nivel 9.º de mago, pero utiliza todos los otros aspectos de la progresión de nivel de discípulo de Asmodeo, tales como ataque base y bonificadores a las salvaciones. Si de nuevo obtiene otro nivel como mago, pasando a ser un mago de 9.º nivel/discípulo de Asmodeo de 1.º nivel, obtiene conjuros como si hubiese alcanzado el nivel 10.º como mago.

Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en discípulo de Asmodeo, debe decidir a qué clase añade el nivel de discípulo de Asmodeo.

Hechizar (St): una vez al día, un discípulo de Asmodeo puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *hechizar persona* lanzado por un lanzador de conjuros de su nivel efectivo de lanzador.

Aprender secretos (Ex): mediante subterfugios, engaños y a veces incluso la intimidación, un discípulo de Asmodeo puede aprender secretos que para los demás son inalcanzables. A 1.º nivel, el discípulo puede realizar una prueba de Reunir información una vez por semana con un bonificador +10 de competencia. Por cada dos niveles más allá del 1.º, el discípulo de Asmodeo puede utilizar esta aptitud una vez más a la semana (dos a 3.º nivel, tres veces a 5.º nivel, y así), hasta nivel 9.º, momento en el que el discípulo de Asmodeo puede utilizar la aptitud una vez al día.

Orden imperiosa (St): una vez al día, un discípulo de Asmodeo de 2.º nivel puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *orden imperiosa* lanzado por un lanzador de conjuros de su nivel efectivo de lanzador.

Convocar felino del infierno (St): un discípulo de Asmodeo de 4.º nivel puede convocar un felino del infierno una vez al día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de conjuro de su nivel efectivo de lanzador. A 9.º nivel el discípulo de Asmodeo obtiene la aptitud de convocar a 1d4 felinos del infierno una vez por día.

Autoridad maligna (St): una vez al día, a la orden de un discípulo de Asmodeo de nivel 6.º o superior, todas las criaturas de alineamiento maligno en un radio de 50' que tengan menos DG que él deben superar una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del discípulo + su bonificador de Car) o reconocerle como su superior. Las criaturas afectadas no atacan al discípulo de Asmodeo, y siguen sus órdenes como si estuviesen afectadas por un conjuro de *sugestión de masas*. Esta aptitud enajenadora dura 24 horas.

Convocar diablo mayor (St): una vez por semana, un discípulo de Asmodeo de nivel 8.º puede producir un efecto idéntico a un conjuro de *aliado mayor de los planos* para llamar a un diablo y realizar un trato para obtener su ayuda.

Orden imperiosa mayor (St): una vez al día, un discípulo de Asmodeo de nivel 9.º puede producir un efecto similar al de un conjuro de *orden imperiosa mayor* lanzado por un lanzador de conjuros de su nivel efectivo de lanzador.

Poder pavoroso (Ex): atrayendo parte del poder de Asmodeo a su interior, el discípulo obtiene un bonificador +2 divino permanente a la CA y a los TS y tiradas de ataque.

DISCÍPULO DE BELZEBUTH

"¡Señor de las Moscas! ¡Señor de las Mentiras! Belzebuth, con tu hábil astucia y tu poder oscuro. ¡Tú eres el amo de mi alma!"

—Israkahn el mentiroso.

El discípulo de Belzebuth es un mentiroso, un tramposo y un ladrón. Es más probable que intente matar a un paladín mientras duerme que verle enfrentándose a él en combate directo. Utiliza el engaño y los subterfugios para obtener lo que quiere, traicionando incluso a su familia o amigos más cercanos para alcanzar sus fines. Sus aptitudes le hacen un astuto prevaricador y un personaje furtivo, experto en las puñaladas por la espalda, aunque también puede esgrimir la poderosa influencia de su señor sobre todas las cosas, desde los diablos hasta las moscas, si lo necesita.

Pícaros, asesinos y a veces exploradores se convierten en discípulos de Belzebuth. Los clérigos malignos también adoptan esta clase a veces, si son especialmente elegidos por Belzebuth.

Los discípulos de Belzebuth raramente tienen aliados: utilizan y manipulan a los otros, pero siempre acaban traicionándolos finalmente.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un discípulo de Belzebuth, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Habilidades: Diplomacia 4 rangos, Engañar 10 rangos, Reunir información 4 rangos.

Dotes: Discípulo de las tinieblas.

Especial: la secta de Belzebuth inicia a los nuevos discípulos mediante un terrible ritual que incluye el sacrificio de un ser inteligente. El ritual debe realizarse en el hogar de la víctima del sacrificio.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades cláseas de la clase discípulo de Belzebuth (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Averiguar in-

tenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Germanía (Sab), Hurtar (Des), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Tasación (Sab), Tregar (Fue) y Usar objeto mágico (Int): Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio discípulo de Belzebuth son:

Competencia con armas y armaduras: los discípulos de Belzebuth son competentes con todas las armas sencillas y marciales y con todas las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Lengua del diablo (Ex): un discípulo de Belzebuth puede hablar con elocuencia y verosimilitud, incluso cuando diga las mentiras más descabelladas, mediante el uso tanto de su astucia como de su encanto. Cuando realice pruebas de Engañar, un discípulo de Belzebuth suma tanto su modificador de Inteligencia como su modificador de Carisma para determinar el resultado.

Ataque furtivo: si un discípulo de Belzebuth de nivel 2.º o mayor ataca a su oponente en un momento en que sea incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, puede alcanzar un pun-

to vital para infligir mayor daño. Básicamente, siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no realmente un bonificador de Destreza), el ataque del discípulo de Belzebuth causa +1d6 puntos de daño. Este daño adicional aumenta en +1d6 puntos cada tres niveles adicionales (+2d6 a 5.º nivel y +3d6 a 8.º nivel). Este daño adicional no se multiplica cuando el discípulo de Belzebuth logra un golpe crítico con un ataque furtivo.

Acertar a un punto vital requiere precisión y capacidad de penetración, por lo que los ataques a distancia sólo se consideran ataques furtivos si el objetivo está a 30' o menos.

Con una cachiporra o un impacto sin armas, un discípulo de Belzebuth puede realizar un ataque furtivo que inflija daño atenuado en lugar de daño normal. No puede utilizar un arma que cause daño normal para infligir daño atenuado en un ataque furtivo, ni siquiera con la penalización -4 habitual, porque debe realizar un uso óptimo del arma para lograr ejecutar el ataque furtivo.

Un discípulo de Belzebuth sólo puede lanzar un ataque furtivo contra una criatura viva que tenga una anatomía discernible. Los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorpóreas carecen

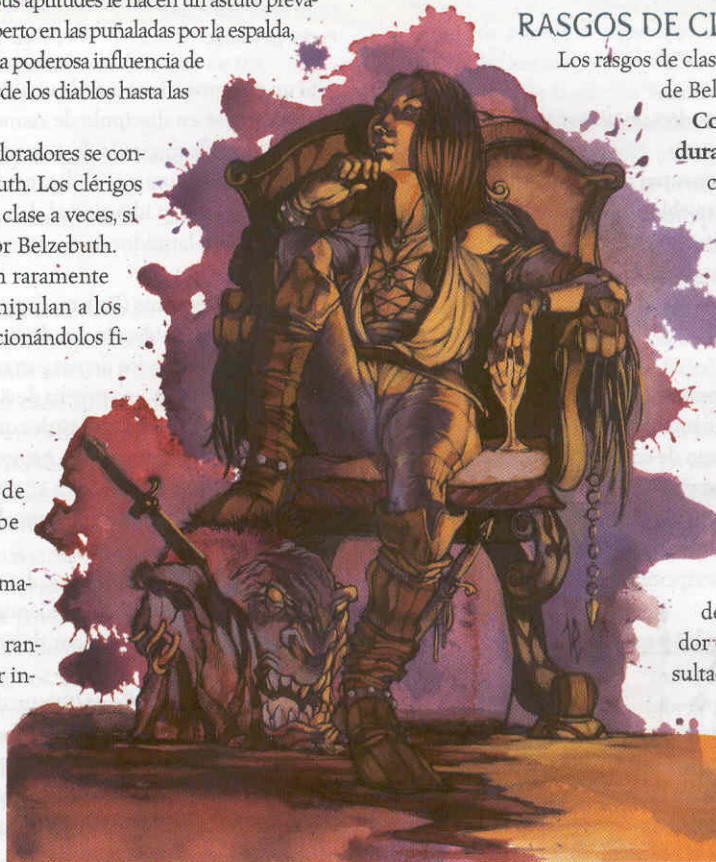


TABLA 5-8: EL DISCÍPULO DE BELZEBUTH

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+0	+2	+2	Lengua del diablo
2.º	+1	+0	+3	+3	Ataque furtivo +1d6
3.º	+2	+1	+3	+3	Sugestión
4.º	+3	+1	+4	+4	Convocar ósluth
5.º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6
6.º	+4	+2	+5	+5	Plaga de insectos
7.º	+5	+2	+5	+5	Naturaleza cautivadora
8.º	+6	+2	+6	+6	Ataque furtivo +3d6
9.º	+7	+3	+6	+6	Convocar cornugón
10.º	+8	+3	+7	+7	Rey de las mentiras

de zonas vitales a las que atacar; cualquier criatura inmune a los golpes críticos también es inmune a los ataques furtivos. Además, el discípulo de Belzebuth debe ser capaz de ver el objetivo lo suficientemente bien como para elegir un punto vital, y debe ser capaz de alcanzar ese punto. Un discípulo de Belzebuth no puede realizar un ataque furtivo contra una criatura que disponga de ocultación o golpeando las extremidades de una criatura cuyas zonas vitales estén fuera de su alcance.

Si un discípulo de Belzebuth tiene un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (por tener niveles de pícaro, por ejemplo), los bonificadores al daño se apilan.

Sugestión (St): una vez al día, un discípulo de Belzebuth de 3.º nivel puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *sugestión*. La CD para resistir los ruegos del discípulo es de 10 + nivel de clase del discípulo + su bonificador de Car.

Convocar ósyluth (St): un discípulo de Belzebuth de 4.º nivel puede convocar a un ósyluth una vez al día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de conjuros de nivel 15.º.

Plaga de insectos (St): una vez al día, un discípulo de Belzebuth de 6.º nivel puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *plaga de insectos* lanzado por un lanzador de conjuros de nivel 15.º. Los insectos convocados son siempre moscas mordedoras.

Naturaleza cautivadora (St): cada dos días, un discípulo de Belzebuth de 7.º nivel puede producir un efecto idéntico al conjuro de *hechizar a las masas*, con una CD para el TS de Vol de 10 + el nivel de clase del discípulo + su bonificador de Car.

Convocar cornugón (St): un discípulo de Belzebuth de 9.º nivel puede convocar a un cornugón una vez al día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de conjuros de nivel 15.º.

Rey de las mentiras (Ex): un discípulo de Belzebuth de nivel 10.º obtiene un bonificador +4 inherente al Carisma.

DÍSCIPULO DE DISPATER

"Encerrado en una fortaleza de hierro dentro de una ciudad de hierro en el purulento foso de hierro de Dis, ¡el señor Dispater es el amo de todo lo que contempla!"
— Ustyhrin-ja

El discípulo de Dispater es un belicoso general del mal. Su modo de pensar es defensivo, y siempre está deseoso de tener a otros enfrentándose a él. Cuando debe luchar lo hace según sus términos y en el campo de batalla que él decide. Los discípulos de Dispater están próximos a la paranoia, y por ello desconfían de todo el mundo. Tienen un poder místico sobre el hierro, que les permite mejorar sus ya de por sí impresionantes aptitudes bélicas.

Guerreros, explorados y pícaros pueden convertirse en discípulos de Dispater, y los clérigos afiliados con este archidiablo también adoptan la clase. Son poderosos soldados que causan terribles daños con sus espadas o hachas de hierro.

Los discípulos de Dispater tienen pocos aliados auténticos, aunque frecuentemente utilizan mercenarios y otros subordinados. Todos los discípulos de Dispater tienen algún tipo de cuartel general que hacen tan defendible como pueden. Los discípulos de alto nivel del archidiablo gobiernan grandes fortalezas y sus propios ejércitos.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un discípulo de Dispater, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Ataque base: +6.

Dotes: Ataque poderoso, Discípulo de las tinieblas, Pericia.

Especial: la secta de Dispater inicia a los nuevos discípulos mediante un terrible ritual que incluye el sacrificio de una criatura inteligente sobre un altar hecho de hierro. El ritual debe realizarse en presencia de una erinia, que posteriormente informa a Dispater de ello.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del discípulo de Dispater (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Buscar (Int); Disfrazarse (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saltar (Fue) y Tregar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

TABLA 5-9: EL DÍSCIPULO DE DISPATER

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+2	Conoc. de los mecanismos
2.º	+2	+3	+3	+3	Hierro cortante
3.º	+3	+3	+3	+3	Contacto herrumbroso
4.º	+4	+4	+4	+4	Poder del hierro +1
5.º	+5	+4	+4	+4	Convocar erinia
6.º	+6	+5	+5	+5	Hierro cortante mayor
7.º	+7	+5	+5	+5	Piel férrea
8.º	+8	+6	+6	+6	Poder del hierro +2
9.º	+9	+6	+6	+6	—
10.º	+10	+7	+7	+7	Cuerpo férreo

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio discípulo de Dispater son:

Competencia con armas y armaduras: los discípulos de Dispater son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con todos los tipos de armadura y con los escudos.

Conocimiento de los mecanismos (Ex): un discípulo de Dispater puede encontrar trampas hechas principalmente de metal tal y como podría un pícaro. Es más, obtiene un bonificador +2 de competencia en las pruebas de Inutilizar mecanismo contra los dispositivos que estén ellos principalmente de metal.

Hierro cortante (Sb): una vez al día por punto de bonificador de Constitución, un discípulo de Dispater puede sumar un bonificador +3 divino al daño de los ataques realizados ese asalto.

Contacto herrumbroso (St): una vez al día, un discípulo de Dispater de 3.º nivel puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *contacto herrumbroso* lanzado por un lanzador de nivel 15.º.

Poder del hierro (Ex): cuando utilice un arma de hierro o acero, un discípulo de Dispater de 4.º nivel obtiene un bonificador +1 introspectivo en los tiros de ataque y daño. Además, su rango de amenaza se dobla, tal y como si estuviese utilizando un arma afilada. A 8.º nivel, el bonificador introspectivo mejora hasta +2, y el rango de amenaza se triplica. Esta aptitud no se apila con la aptitud de afilada de un arma mágica, pero sí con la dote de Crítico mejorado.

Convocar erinia (St): un discípulo de Dispater de 5.º nivel puede convocar una erinia 1 vez al día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de nivel 15.º. Un discípulo de

Dispater de 9.º nivel puede convocar a 1d4 erinias una vez por día.

Hierro cortante mayor (Sb): una vez al día por punto de bonificador de Constitución, un discípulo de Dispater de 6.º nivel puede sumar un bonificador +6 divino al daño de los ataques realizados ese asalto. Aunque este bonificador no se apila con el de Hierro cortante, ambas aptitudes funcionan por separado: un discípulo de Dispater con un bonificador +3 de Constitución puede utilizar cada una de ellas tres veces al día.

Piel férrea (St): una vez al día, un discípulo de Dispater de 7.º nivel puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *piel pétrea* lanzador por un lanzador de nivel 15.º sólo sobre él.

Cuerpo férreo (St): una vez al día, un discípulo de Dispater de 10.º nivel puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *cuerpo férreo* lanzado por un lanzador de nivel 18.º

DISCÍPULO DE MAMMON

"Todopoderoso Mammon, señor de la lujuria y rey de la codicia, invoco tu gran fuerza para lograr lo que quiero. Me postro ante ti y tu poder incansable. Concédeme el deseo de mi corazón".

— La Reina bruja Zbavra

El discípulo de Mammon coge lo que quiere de cualquier modo en que pueda. Es rápido en traicionar a sus amigos y aliados para ponerse por delante, y no teme situarse en situaciones embarazosas o delicadas si ello finalmente le conduce a lo que desea. El discípulo de Mammon no tiene honor, remordimientos ni escrúpulos. Sus aptitudes no sólo le ayudan a mentir, engañar y robar, sino también a evitar el daño a expensas de otros.

Los pícaros y bardos malignos a veces se convierten en discípulos de Mammon, especialmente aquellos que están más interesados en robar que en matar.

Los discípulos de Mammon generalmente actúan solos. Aunque pueden unirse a un gremio para trabajar con aliados, suelen traicionar a sus compañeros tan rápido, que pronto obtienen una mala reputación. Por esa razón entre otras los discípulos de Mammon suelen estar siempre en movimiento, un paso por delante de aquellos a los que han traicionado, engañado y robado. Las criaturas trasgoideas a veces son atraídas al servicio de Mammon, así como algún dragón maligno ocasional (normalmente uno que trate con el mundo exterior, no que del tipo que permanece siempre en su guarida).

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un discípulo de Mammon, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Ataque base: +4.

Habilidades: Abrir cerraduras 4 rangos,



Hurtar 4 rangos, Tasación 6 rangos.

Dotes: Discípulo de las tinieblas.

Especial: el personaje debe pasar un repugnante y humillante ritual sexual y traicionar a su amigo más cercano por un fin maligno antes de poder servir adecuadamente a su nuevo amo.

TABLA 5-10: EL DISCÍPULO DE MAMMON

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+2	Mentir
2.º	+2	+0	+3	+3	Hacer trampas
3.º	+3	+1	+3	+3	Afanar, robar
4.º	+3	+1	+4	+4	Desviar ataque
5.º	+4	+1	+4	+4	Convocar ósyluth
6.º	+5	+2	+5	+5	Arrebatarse objeto
7.º	+6	+2	+5	+5	Aumentar valor
8.º	+6	+2	+6	+6	Desviar conjuro
9.º	+7	+3	+6	+6	Indetectabilidad
10.º	+8	+3	+7	+7	Convocar gelugón

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de la clase discípulo de Mammon (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Avistar (Sab), Buscar (Int), Disfrazarse (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Falsificar (Int), Germanía (Sab), Hurtar (des), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (cualquiera) (Sab), Saber (cualquiera) (Int) y Tasación (Int). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio discípulo de Mammon son:

Competencia con armas y armaduras: los discípulos de Mammon son competentes con todas las armas simples y marciales, pero con ningún tipo de armadura ni escudo.

Mentir (Sb): un discípulo de Mammon obtiene un bonificador +4 de competencia en las pruebas de Engañar y una resistencia a conjuros de 11 + el nivel del discípulo contra conjuros que revelen la falsedad, como *zona de verdad* o *discernir mentiras*, incluso cuando la resistencia a conjuros normalmente no se aplicaría (como sucede con *discernir mentiras*).

Hacer trampas (St): una vez por día por nivel de la clase, un discípulo de Mammon puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *hacer trampas* lanzador por un lanzador de nivel 15.º.

Afanar (Ex): un discípulo de Mammon de 3.º nivel obtiene un bonificador +4 de competencia en las pruebas de Abrir cerraduras y Hurtar.

Robar (St): un discípulo de Mammon de 3.º nivel puede atraer hasta él un único objeto que no esté en posesión de nadie y que no pese más de 5 libras, como si estuviese utilizando *telequinesis*. Esto funciona como el conjuro lanzado por un lanzador de nivel 15.º.

Desviar ataque (Ex): tres veces por día, un discípulo de Mammon de 4.º nivel puede manejar las circunstancias de un combate de tal modo que un ataque cuerpo a cuerpo de un oponente que fuese dirigido a él resulte realmente dirigido hacia otro personaje dentro del alcance del atacante. El nuevo blanco debe ser también un enemigo del atacante. Si no hay ningún otro enemigo dentro del alcance, la maniobra falla.

Convocar ósyluth (St): un discípulo de Mammon de 4.º nivel puede convocar a un ósyluth una vez al día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de nivel 15.º.

Arrebatarse objeto (Ex): un discípulo de Mammon de 6.º nivel obtiene un bonificador +4 de competencia en los intentos de desarmar a un enemigo, y no provoca ataques de oportunidad por realizar un intento estando desarmado.

Aumentar valor (Ex): mediante pequeñas y cuidadosas modificaciones, un discípulo de Mammon de 7.º nivel puede aumentar el valor de un objeto no mágico, como una gema, un objeto de arte o un elemento de equipo. El discípulo dedica 1 hora a realizar estas modificaciones y realiza una prueba de Tasación, aumentando el valor del objeto en un 1% por punto del resultado de la prueba. Un discípulo de Mammon no puede mejorar algo cuyo valor sea obvio, como una moneda, y no puede mejorar el mismo objeto dos veces.

Desviar conjuro (Ex): una vez por día, un discípulo de Mammon de 8.º nivel puede manejar las circunstancias para que el conjuro de un oponente que le tuviese a él como objetivo afecte en realidad a otro. El nuevo objetivo debe estar dentro del alcance y debe ser también un enemigo del atacante. Si no hay ningún enemigo dentro del alcance, la maniobra falla.

Indetectabilidad (St): un discípulo de Mammon de 9.º nivel puede producir constantemente un efecto idéntico a un conjuro de *indetectabilidad* lanzado por un lanzador de nivel 18.º. Esta aptitud no puede ser disipada, pero puede ser suprimida.

Convocar gelugón (St): un discípulo de Mammon de 10.º nivel puede convocar a un gelugón una vez por día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de nivel 18.º.



JJ

DISCÍPULO DE MEFISTÓFELES

"Mefistófeles, Señor del Fuego infernal y duque del Azufre, yo te invoco en tu feroz elegancia. Me entrego a ti, Rey del Infierno por derecho propio. Un día tu oscuro poder gobernará sobre todas las cosas".

— Nhagruul, amo del fuego infernal

El discípulo de Mefistófeles esgrime como arma el fuego infernal, destruyendo con él a todos los que se le oponen. Se centra en todas las cosas relacionadas con el fuego, ya que eso es lo que encaja con las preocupaciones del archidiablo al que sirve.

Clérigos, magos y hechiceros son los que con más frecuencia se convierten a Mefistófeles, aunque virtualmente cualquier clase puede aprender a esgrimir el mortal poder del fuego infernal.

Los discípulos de Mefistófeles se sienten igualmente cómodos en soledad que reunidos en aquelarres de malignos conspiradores y de megalómanos destructivos. Aunque la compañía de los diablos les es

agradable, los discípulos de Mefistófeles se encuentran con la misma frecuencia entre canes del infierno, salamandras y otras criaturas elementales de fuego malignas. Los gigantes de fuego a veces intentan convertirse en discípulos de Mefistófeles.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un discípulo de Mefistófeles, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Ataque base: +6.

Dotes: Discípulo de las tinieblas, Marca del mal.

Especial: la secta de Mefistófeles da la bienvenida a los nuevos discípulos con un terrible ritual que incluye el sacrificio de una criatura inteligente en un fuego mágico.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del discípulo de Mefistófeles (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Buscar (Int), Disfrazarse (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des); Escondarse

(Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Montar (Des); Moverse sigilosamente (Des), Oficio (cualquiera), (Sab), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue) y Tregar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio discípulo de Mefistófeles son:

Competencia con armas y armaduras: los discípulos de Mefistófeles son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con todos los tipos de armaduras y con los escudos.

Contacto de fuego infernal (Sb): un discípulo de Mefistófeles puede infligir 1d6 puntos de daño de fuego mediante un ataque de toque a voluntad. Este daño se suma al causado por otros ataques sin armas.

Experto en fuego (Sb): un discípulo de Mefistófeles que pueda lanzar conjuros obtiene un bonificador +1 al nivel de lanzador cuando lance conjuros con el descriptor de fuego.

Resistencia al fuego (Sb): a 2.º nivel un discípulo de Mefistófeles obtiene resistencia al fuego 10. A 6.º nivel, se convierte en resistencia al fuego 20.

TABLA 5-11: EL DISCÍPULO DE MEFISTÓFELES

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+2	Contacto de fuego infernal, experto en fuego
2.º	+2	+3	+3	+3	Resistencia al fuego 10
3.º	+3	+3	+3	+3	Explosión de fuego infernal
4.º	+4	+4	+4	+4	Llamada
5.º	+5	+4	+4	+4	Convocar hamatula
6.º	+6	+5	+5	+5	Fuego infernal, resistencia al fuego 20
7.º	+7	+5	+5	+5	Escudo de fuego
8.º	+8	+6	+6	+6	Tormenta de fuego infernal
9.º	+9	+6	+6	+6	—
10.º	+10	+7	+7	+7	Cuerpo flamígero

Explosión de fuego infernal (Sb): un discípulo de Mefistófeles de 3.º nivel puede lanzar una gota de fuego infernal desde su mano a voluntad, causando 4d6 puntos de daño mediante un ataque de toque a distancia. El alcance para este ataque es de 30'.

Lamarada (St): una vez al día por nivel de clase, un discípulo de Mefistófeles puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *llamarada* lanzado por un lanzador de nivel 15.º.

Convocar hamatula (St): un discípulo de Mefistófeles de 5.º nivel puede convocar a una hamatula una vez al día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de nivel 15.º. Un discípulo de Mefistófeles de 9.º nivel puede convocar a 1d4 hamatulas una vez por día.

Fuego infernal (St): tres veces al día, un discípulo de Mefistófeles de nivel 6.º puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *fuego infernal* lanzado por un lanzador de nivel 15.º.

Escudo de fuego (St): dos veces al día, un discípulo de Mefistófeles de nivel 7.º puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *escudo de fuego* lanzado por un lanzador de nivel 15.º.

Tormenta de fuego infernal (St): dos veces al día, un discípulo de Mefistófeles de nivel 8.º puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *tormenta de fuego infernal* lanzado por un lanzador de nivel 15.º.

Cuerpo flamígero (Sb): un discípulo de Mefistófeles de 10.º nivel puede transformar su cuerpo en llamas durante hasta 10 minutos al día. Obtiene inmunidad al fuego y reducción del daño 30/+1, y cualquiera que lo toque debe superar una salvación de Reflejos (CD 15) o arder. La llama arde durante 1d4 asaltos (ver 'Prender fuego' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Una criatura que esté ardiendo puede emplear una acción equivalente a moverse para sofocar las llamas.

Las criaturas que impacten en un discípulo de Mefistófeles con sus armas naturales o ataques sin armas reciben 2d6 puntos de daño por fuego y también arden si no superan un TS de Reflejos (CD 15).

MÁGICO DEL CÁNCER

Deslizándose por las cloacas, callejones traseros y edificios abandonados, el mágico del cáncer se alimenta de la parte muerta de la sociedad. El mágico del cáncer se oculta en la oscuridad a la que nadie desea mirar, escurando inmundicias largo tiempo olvidadas. Los mágicos del cáncer son de los individuos más repugnantes que un personaje pueda encontrar, ya que se regocijan en la mugre, la enfermedad y la podredumbre. Normalmente tienen sus propios objetivos inmundos, venerando a veces a deidades de la enfermedad o de la corrupción y otras veces extendiendo la enfermedad por su propio placer.

Los mágicos del cáncer utilizan su poder para pertrecharse de una mortal selección de armas, pero no son el tipo de armas que usaría un

guerrero. El mágico del cáncer golpea desde la oscuridad; realiza ataques rápidos y venenosos para después huir, permitiendo que sus heridas contaminadas supuren con la esperanza de matar lentamente a sus víctimas.

Pícaros, exploradores, druidas y clérigos son los que probablemente se convertirán en mágicos del cáncer. Las ratas, los insectos, los gusanos y las enfermedades son sus aliados. Los mágicos del cáncer a veces trabajan en horribles sociedades secretas entre las clases bajas asoladas por las enfermedades, como los mendigos y ladrones. A veces disfrutaban de la compañía de asesinos o señores de las sabandijas. Odian a los clérigos y a los paladines de alineamiento bueno (especialmente a los paladines) con una pasión ardiente. A veces, un monstruo inteligente como un saurión o una medusa puede convertirse en un mágico del cáncer, aunque estas criaturas son evitadas incluso por su propia gente. No obstante, podría pensarse que a un otyugh o a sabandijas como las lombrices o las cucarachas gigantes no les importaría la compañía de un mágico del cáncer. Los aliados más evidentes de un mágico del cáncer son las criaturas muertas vivientes.

Dado de golpe: d6

PRERREQUISITOS

Para poder ser un mágico del cáncer, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Salvación base: Fort +5.

Habilidades: Esconderse 3 rangos, Moverse sigilosamente 6 rangos, Saber (naturaleza) 2 rangos, Sanar 3 rangos.

Dotes: Dureza, Gran fortaleza, Inmunidad al veneno.

Especial: el mágico del cáncer debe haber sido víctima de los estragos de una enfermedad y debe haber sufrido daño de un veneno.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades cláseas del mágico del cáncer (y la característica clave de cada una) son: Alquimia (Int), Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Hurtar (Des), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Trepas (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

Nivel del mágico del cáncer	Int del compañero	Aptitudes
2.º	6	Vista ciega 30'.
3.º	7	Puede utilizar un conjuro o aptitud sortilega del mágico del cáncer de manera independiente como acción estándar una vez al día, sin que esto requiera ninguna acción por parte de éste.
4.º	8	Puede avisar al mágico del cáncer del peligro, proporcionándole la aptitud de evasión.
5.º	9	Puede avisar al mágico del cáncer del peligro, proporcionándole la aptitud de esquivo asombrosa (bonificador de Des a la CA).
6.º	10	Los efectos y conjuros enajenadores tienen un 50% de posibilidades de afectar al compañero en lugar de al mágico del cáncer.
7.º	11	Puede utilizar un conjuro o aptitud sortilega del mágico del cáncer de manera independiente como acción estándar tres veces al día, sin que esto requiera ninguna acción por parte de éste.
8.º	12	Puede avisar al mágico del cáncer del peligro, proporcionándole la aptitud de esquivo asombrosa (no puede ser flanqueado).
9.º	13	Puede formar un fino tentáculo de carne de 1' capaz de realizar ataques de toque, incluyendo los de las aptitudes sortilegas de <i>contagio</i> y <i>veneno</i> del mágico del cáncer.
10.º	14	Vista ciega 60'.

TABLA 5-12: EL MÁGICO DEL CÁNCER

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, portador de enfermedades
2.º	+1	+3	+3	+0	Compañero canceroso, <i>contagio</i>
3.º	+2	+3	+3	+1	Armadura de harapos, <i>veneno</i>
4.º	+3	+4	+4	+1	Hijos de la noche
5.º	+3	+4	+4	+1	Agente vírico, ataque furtivo +2d6
6.º	+4	+5	+5	+2	Heridas infectadas
7.º	+5	+5	+5	+2	Armadura de insectos, <i>plaga de insectos</i>
8.º	+6	+6	+6	+2	Aliado vírico
9.º	+6	+6	+6	+3	Ataque furtivo +3d6
10.º	+7	+7	+7	+3	Forma de enfermedad

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio mágico del cáncer son:

Competencia con armas y armaduras: los mágicos del cáncer son competentes con todas las armas simples y marciales, con todos los tipos de armaduras y con los escudos.

Ataque furtivo (Ex): si un mágico del cáncer ataca a su oponente en un momento en que sea incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, puede alcanzar un punto vital para infligir mayor daño. Básicamente, siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no realmente un bonificador de Destreza), el ataque del mágico del cáncer causa +1d6 puntos de daño. Este daño adicional aumenta en +1d6 puntos cada cuatro niveles (+2d6 a 5.º nivel y +3d6 a 9.º nivel). Este daño adicional no se multiplica cuando el mágico del cáncer logra un golpe crítico con un ataque furtivo.

Acertar a un punto vital requiere precisión y capacidad de penetración, por lo que los ataques a distancia sólo se consideran ataques furtivos si el objetivo está a 30' o menos.

Con una cachiporra o un impacto sin armas, un mágico del cáncer puede realizar un ataque furtivo que inflija daño atenuado en lugar de daño normal. No puede utilizar un arma que cause daño normal para infligir daño atenuado en un ataque furtivo, ni siquiera con la penalización -4 habitual, porque debe realizar un uso óptimo del arma para lograr ejecutar el ataque furtivo.

Un mágico del cáncer sólo puede lanzar un ataque furtivo contra una criatura viva que tenga una anatomía discernible. Los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorpóreas carecen de zonas vitales a las que atacar, y cualquier criatura inmune a los golpes críticos también es inmune a los ataques furtivos. Además, el mágico del cáncer debe ser capaz de ver el objetivo lo suficientemente bien como para elegir un punto vital, y debe ser capaz de alcanzar ese punto. Un mágico del cáncer no puede realizar un ataque furtivo contra una criatura que disponga de ocultación o golpeando las extremidades de una criatura cuyas zonas vitales estén fuera de su alcance.

Portador de enfermedades (Ex): a 1.º nivel, el mágico del cáncer no sufre efectos negativos de las enfermedades, salvo los puramente cosméticos como pústulas, marcas, ojos acuosos, piel oscura, pérdida del cabello, olor repugnante y demás. El mágico del cáncer se convierte en portador de todas las enfermedades que encuentre, aunque permanece inmune a la mayoría de sus efectos.

A pesar de ello, el mágico del cáncer recibe 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador si alguien lanza un conjuro o efecto de *quitar enfermedad* sobre él (puede realizar una salvación de Fortaleza para intentar resistir el efecto). Más aún, si el mágico del cáncer tiene un compañero canceroso (ver más adelante), pierde todas las aptitudes

obtenidas del compañero durante 1d10 días tras ser el objetivo de un conjuro de *quitar enfermedad*.

Contagio (St): comenzando a 2.º nivel, el toque del mágico del cáncer transmite un conjuro de *contagio* una vez al día por nivel de la clase. La CD para el TS del objetivo es de 13 + el modificador de Sabiduría del mágico del cáncer.

Compañero canceroso (Ex): a 2.º nivel, un cáncer crece en el interior del mágico del cáncer, formando un gran tumor. Esta protuberancia cancerosa obtiene inteligencia y una personalidad diferenciada de la del mágico del cáncer. Ambos pueden comunicarse telepáticamente. Cuando es necesario, el compañero canceroso utiliza las puntuaciones del mágico del cáncer para las salvaciones, características que no sean Inteligencia y demás. El compañero canceroso obtiene aptitudes conforme el mágico del cáncer va ganando niveles.

Armadura de harapos (Ex): reuniendo jirones de ropa y trapos desechados, un mágico del cáncer de 3.º nivel es capaz de fabricar una armadura ligera con las siguientes características: bonificador +4 a la armadura, bonificador máximo de Destreza +5, penalizador de armadura -1, fallo de conjuro arcano 15%, velocidad 30'/20', peso 20 lb. Sólo un mágico del cáncer de 3.º nivel o superior puede llevar esta armadura y obtener sus beneficios; para los demás funciona como una armadura acolchada. Esta armadura es considerada de gran calidad, y puede ser transformada en una armadura mágica.

Veneno (St): una vez al día por nivel de clase, comenzando a 3.º nivel, el toque del mágico del cáncer lleva un conjuro de *veneno*. La CD para el TS del objetivo es de 14 + el modif. de Sabiduría del mágico.

Hijos de la noche (Sb): un mágico del cáncer de 4.º nivel comanda a las criaturas inferiores del mundo y puede reunir una plaga de 2d6 arañas monstruosas Pequeñas, un grupo de 4d8 ratas terribles o una bandada de 10d10 murciélagos una vez al día como acción estándar. Estas criaturas llegan en 2d6 asaltos y sirven al mágico del cáncer (comprendiendo sus órdenes mentales) durante hasta 10 minutos por nivel de la clase.

Agente vírico (Sb): a 5.º nivel, un mágico del cáncer traba amistad con una enfermedad o virus que infecte su cuerpo. Mejora una enfermedad sobrenaturalmente, haciéndola más astuta al entregarle un punto de su propia Inteligencia. Establece un vínculo telepático con la enfermedad, que funciona hasta un alcance máximo de una milla por nivel de clase del mágico del cáncer.

El mágico del cáncer puede entonces intentar infectar a un objetivo con su agente vírico, utilizando su aptitud de *contagio*. Si tiene éxito, el agente vírico puede informar al mágico telepáticamente de lo que está experimentando el objetivo. En todos los demás aspectos, el agente vírico es una enfermedad normal; si la víctima la supera o se utiliza un conjuro de *quitar enfermedad*, tanto la enfermedad como el agente vírico mueren. El mágico del cáncer recupera su punto de Inteligencia 24 horas después de que el agente vírico haya muerto. El mágico del cáncer puede crear tantos agentes víricos como puntos de Inteligencia esté dispuesto a emplear en ellos.

Heridas infectadas (Ex): una vez al día por nivel de la clase, comenzando a 6.º nivel, un mágico del cáncer puede infectar a un enemigo con una corrupción pútrida tras realizar un ataque cuerpo a cuerpo con éxito. El enemigo recibe 1 punto de daño de Constitución y debe superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + nivel de clase de mágico del cáncer + modificador de Sab del mágico del cáncer) 1 hora después o recibir otros 1d6 puntos de daño de Constitución.

Plaga de insectos (St): a 7.º nivel, un mágico del cáncer puede invocar una *plaga de insectos* una vez al día como un clérigo de su mismo nivel de clase.

Armadura de insectos (Sb): permitiendo que insectos y lombrices repten sobre su cuerpo, un mágico del cáncer de nivel 7º obtiene un bonificador +4 de armadura natural. Sin embargo, el mágico del cáncer no puede llevar nada más pesado que una armadura ligera si quiere conservar este beneficio.

Aliado vírico (Sb): de un modo similar a la aptitud de agente vírico, un mágico del cáncer de nivel 8º o superior puede crear un aliado vírico dedicando 3 puntos de inteligencia a una enfermedad o virus que tenga en su sistema. El mágico del cáncer puede entonces lanzar a su aliado vírico sobre una víctima humanoide utilizando su aptitud de *contagio*, y el aliado vírico podrá comunicarse telepáticamente con el mágico del cáncer. El aliado vírico (y por lo tanto el mágico del cáncer) pueden controlar a su portador con tanta seguridad como un conjuro de *dominar persona*, aunque el portador no obtiene TS separados para evitar el efecto de *dominar persona*. El aliado vírico, no obstante, sigue siendo una enfermedad normal que la víctima puede superar con un TS de Fortaleza con éxito o un conjuro de *quitar enfermedad*, matando ambas cosas al aliado vírico. El mágico del cáncer recupera sus puntos de Inteligencia perdidos 24 horas después. Un mágico del cáncer puede crear tantos aliados víricos como puntos de Inteligencia esté dispuesto a emplear en ellos.

Forma de enfermedad (Sb): a 10º nivel, el mágico del cáncer obtiene la aptitud de transformarse en una enfermedad una vez al día. Esta aptitud afecta también a hasta 100 libras del equipo que esté llevando el mágico del cáncer, además de cualquier armadura de harapos, armadura de insectos y compañero canceroso. Como enfermedad, el mágico del cáncer es intangible e invisible a los métodos normales de observación, incluida la vista ciega. Las criaturas con la aptitud de olfato notan un olor nauseabundo en el aire. El mágico del cáncer no puede moverse, salvo con el viento (si lo hay) o dentro de un portador.

El mágico del cáncer puede adoptar su forma de enfermedad como acción estándar, intentando infectar a una criatura viva en un radio de 100'. Una víctima potencial debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 20) para evitar ser infectada por el mágico del cáncer. Cualquier criatura que se sitúe a menos de 10' del mágico del cáncer en su forma de enfermedad también debe realizar un TS para resistir la infección. Una vez dentro de un portador infectado, el mágico del cáncer inflige 1d3 puntos de daño de Constitución por día tras un periodo de incubación de 24 horas. La víctima no tiene ningún modo de saber que el mágico del cáncer es diferente a una enfermedad normal.

El mágico del cáncer viaja con la víctima, consciente de cualquier cosa de la cual la víctima sea consciente. Un número de veces al día igual al bonificador de Carisma del mágico del cáncer, este puede intentar forzar a la víctima a entregarle las acciones de un asalto elegido por el mágico; un TS de Vol con éxito (CD 18 + el modificador de Sab del mágico del cáncer) permite a la víctima resistirse. Mientras esté controlando a su víctima, el mágico del cáncer tiene acceso a todas las habilidades, dotes, conjuros y aptitudes especiales del portador, además de cualquiera de las suyas propias que pueda utilizar en este estado carente de cuerpo.

El mágico del cáncer puede abandonar a su portador en cualquier momento, permitiendo que la víctima se recupere de manera normal. La víctima también puede intentar expulsar al mago haciendo salvaciones de Fortaleza como si el mágico del cáncer fuera una enfermedad normal. Las pruebas de Sanar ayudan a la víctima tal y como lo harían normalmente. Un conjuro de *quitar enfermedad* mata al mágico del cáncer si falla una salvación de Fortaleza (calculando la CD de la salvación como para cualquier conjuro del mismo nivel). Incluso si el mágico del cáncer tiene éxito en el TS, es forzado a volver a asumir su forma material junto a la víctima.

Un mágico del cáncer puede permanecer en forma de enfermedad tanto tiempo como desee, o puede regresar a su forma natural, en cuyo caso no puede volver a utilizar la forma de enfermedad durante ese día. Mientras esté en forma de enfermedad, el mágico del cáncer no necesita comer, dormir ni beber y no envejece. Un mágico del cáncer puede permanecer aletargado en una habitación durante siglos para después adoptar su forma material o infectar a una nueva víctima.

PROTOSACERDOTE

Los protosacerdotes desprecian a los dioses, y sin embargo, un pequeño número de ellos han aprendido a arrancar jirones del poder divino y utilizarlo para sus propias necesidades sin rezar ni adorar a dios alguno. En su lugar, cada día entran en trance y mentalmente roban el poder que los dioses normalmente canalizan hacia sus clérigos devotos. Los protosacerdotes son ladinos y astutos, sin robar nunca de masiado poder de ningún dios, sino más bien colándose metafísicamente, haciéndose con el poder que necesitan para sus conjuros y saliendo de nuevo. Han aprendido a ser ingeniosos con el poder divino y creativos con las energías que roban. Los protosacerdotes mayores disponen del mismo nivel de poder que los clérigos más poderosos, aunque no tienen la variedad de opciones de lanzamiento de conjuros de estos.

Los miembros de cualquier clase pueden convertirse en protosacerdotes, incluso (y de hecho, especialmente) los clérigos.

Los protosacerdotes normalmente trabajan solos, aunque a veces se alían con miembros de otras clases útiles. No se congregan en nada que se parezca ni remotamente a templos, ya que temen que si se reúnen demasiados de ellos en un lugar podrían atraer atención divina no desea. Y por supuesto raras veces se asocian con clérigos ni ningún otro tipo de lanzadores de conjuros divinos, a los que ven como lacayos, y los cuales les ven a su vez como abominaciones.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un protosacerdote, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Salvaciones base: Fort +3, Vol +3.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 8 rangos, Engañar 6 rangos, Saber (arcano) 5 rangos, Saber (religión) 8 rangos, Saber (los Planos) 5 rangos.

Dotes: Soltura con la magia maligna, Voluntad de hierro.

Especial: el personaje no debe tener ninguna aptitud para el lanzamiento de conjuros divinos. Si poseía esa aptitud previamente (como en el caso de los ex clérigos), la aptitud debe ser abandonada para siempre.

Especial: el personaje debe ser entrenado por otro protosacerdote.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del protosacerdote (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Escudriñar (Int), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int) y Saber (los Planos) (Int). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio protosacerdote son:

Competencia con armas y armaduras: un protosacerdote es competente con las armas sencillas, pero no es competente con ningún tipo de armadura ni con los escudos.

Conjuros: un protosacerdote obtiene la aptitud de lanzar un cierto número de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro, el protosacerdote debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que un protosacerdote con una Sabiduría de 10 o menor no puede lanzar estos conjuros. Los conjuros adicionales del protosacerdote están basados en la Sabiduría, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de 10 + nivel del conjuro + modificador de Sabiduría. Cuando la Tabla 5-13 indica 0 conjuros para un nivel dado, como 0 conjuros de 2.º nivel a 2.º nivel, el protosacerdote sólo obtiene los conjuros adicionales. Un protosacerdote sin un conjuro adicional para ese nivel aún no podrá lanzar conjuros del mismo. Un protosacerdote lanza conjuros como un clérigo, salvo en que, a diferencia del clérigo, no tiene la aptitud de lanzar espontáneamente conjuros de curar o infligir; ni tiene conjuros de dominio ni poderes concedidos de dominio asociados. No tiene restricciones en los conjuros con alineamiento. Para determinar el nivel de lanzador de un protosacerdote, suma los niveles de protosacerdote a la mitad de sus niveles en otras clases lanzadoras de conjuros (los niveles ganados en la clase de clérigo por un ex clérigo no cuentan).

Reprender muertos vivientes: al igual que un clérigo maligno, un protosacerdote de 2.º nivel o superior puede reprender muertos vivientes. Utiliza su nivel de protosacerdote como nivel de clérigo para determinar el éxito y daño (ver 'Expulsar y reprender muertos vivientes' en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*).

Resistencia a conjuros divinos (Sb): a 4.º nivel, un protosacerdote obtiene resistencia a conjuros 15, pero sólo contra conjuros divinos y las aptitudes sortilegas de los ajenos. A 8.º nivel, la resistencia a conjuros del protosacerdote aumenta a 20.

Trasvasar poder mágico (Ex): debido a que roban todo el poder que pueden, los protosacerdotes aprenden a manipular su energía de formas que desconciertan a otros lanzadores. Un protosacerdote de 6.º nivel puede sacrificar temporalmente dos (o más) espacios de conjuros de nivel bajo y utilizarlos para preparar un conjuro de nivel mayor. El conjuro de nivel mayor debe ser de un nivel que el protosacerdote pueda lanzar. Sólo se puede realizar un cambio de este tipo cada día. Los niveles de los espacios de nivel menor se suman, y después se reducen a tres cuartos (redondeando hacia abajo) para determinar el nivel del espacio de conjuro adicional de nivel mayor. Por ejemplo, un protosacerdote que sacrifique un conjuro de 3.º nivel y un conjuro de 5.º nivel puede utilizar el espacio de conjuro para preparar un conjuro de 6.º nivel adicional ($3+5=8$, y $8 \times 3/4=6$).

TABLA 5-13: EL PROTOSACERDOTE

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios									
						0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	+0	+0	+0	+2	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Reprender muertos vivientes	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+2	+1	+1	+3	—	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—
4.º	+3	+1	+1	+4	RC divinos 15	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—
5.º	+3	+1	+1	+4	—	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—
6.º	+4	+2	+2	+5	Trasvasar poder mágico	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—
7.º	+5	+2	+2	+5	—	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—
8.º	+6	+2	+2	+6	RC divinos 20	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—
9.º	+6	+3	+3	+6	—	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0
10.º	+7	+3	+3	+7	Absorber aptitud sortilega	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1

Absorber aptitud sortilega (Sb): (NdC: este rasgo en inglés era "robar", pero como quiera que la víctima continúa poseyéndolo pese a que el protosacerdote también puede utilizarlo, hemos preferido "absorber") los protosacerdotes más poderosos pueden utilizar las mismas técnicas que emplean para hacerse con el poder de conjuros de los dioses para absorber las aptitudes sortilegas de otras criaturas. Una vez al día, cuando una criatura con aptitudes sortilegas esté a menos de 50' de un protosacerdote de 10.º nivel, éste puede elegir una de las aptitudes sortilegas de la criatura y absorberla. El protosacerdote puede utilizar la aptitud sortilega con tanta frecuencia como pudiese la criatura, o tres veces por día, lo que sea menor. El protosacerdote utiliza la aptitud tal y como lo haría la criatura en lo que respecta a nivel de lanzador y CDs de las salvaciones. Esta aptitud sólo dura 24 horas. La criatura con la aptitud sortilega no la pierde cuando el protosacerdote la absorbe. Si el protosacerdote intenta absorber una aptitud sortilega que la criatura no tenga (NdC: ¡vaya majadería!), o intenta absorber una aptitud que sea sobrenatural en lugar de sortilega, el intento falla automáticamente.

Por ejemplo, si el protosacerdote está cerca de una salamandra noble, podría absorber *bola de fuego* y utilizarla tres veces ese día, o *disipar magia* y utilizarlo una vez ese día. Si está cerca de un diablo de la sima podría absorber *teleportar sin error* (sólo a sí mismo más 50 libras de objetos) y utilizarlo tres veces al día, porque el diablo de la sima puede hacerlo a voluntad. Incluso podría absorber la aptitud de deseo del diablo de la sima, pero ya que este sólo puede utilizarla una vez al año, el protosacerdote estaría limitado de manera similar, y no podría volver a absorber este poder de nuevo de ninguna criatura durante un año.

SEÑOR DE LAS SABANDIJAS

El roce de múltiples patas por el suelo y el zumbido de alas son los sonidos que señalan el paso de un señor de las sabandijas. Este inconcebible ser prefiere la caricia de las patas que se arrastran y de las alas revoloteantes de una mosca más que el contacto de otra persona. El señor de las sabandijas se ofrece a sí mismo como morada para toda clase de organismos parásitos e insectos que se alimentan de su cuerpo. No sólo permite la infección, sino que se regocija en ella.

Los clérigos y druidas forman el grueso de los señores de las sabandijas; algunos clérigos/pícaros también están presentes. Existen muchos señores de las sabandijas monstruosos, como clérigos drañas, por ejemplo.

Los señores de las sabandijas humanoides trabajan con monstruos como drañas, arañas de fase y otras criaturas asociadas con las sabandijas. Por lo demás actúan en solitario, ya que la mayoría de los otros humanoides no quieren saber nada de ellos.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un señor de las sabandijas, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Habilidades: Escondarse 3 rangos, Moverse sigilosamente 3 rangos, Saber (naturaleza) 2 rangos.

Dotes: Amigo de las sabandijas.

Especial: debe ser capaz de lanzar el conjuro *sabandijas gigantes*.

Especial: el señor de las sabandijas debe ser ordenado por una criatura inteligente maligna con un aspecto físico de sabandija (draña, chasme, gelugón, araña, bébilith, araña de fase, formicida maligno o criatura similar). La criatura que le ordene debe ser lo suficientemente inteligente como para comunicarse con el aspirante a señor de las sabandijas. Obviamente, una criatura de este tipo exigirá un servicio o pago a cambio.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del señor de las sabandijas (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Hurtar (Des), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Saber (naturaleza) (Int) y Trepas (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio señor de las sabandijas son:

Competencia con armas y armaduras: un señor de las sabandijas no es competente con ningún tipo de armas ni armaduras, ni tampoco con los escudos.

Conjuros: cuando un señor de las sabandijas obtiene su 1.º nivel, y cada dos niveles posteriores (más el 10.º nivel), el personaje obtiene nuevos conjuros diarios como si hubiese obtenido un nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de añadir

la clase de prestigio. Sin embargo no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de esa clase habría ganando (mejores posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, puntos de golpe aparte de los que recibe por la clase de prestigio y demás), salvo un aumento del nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Esto significa en esencia que suma el nivel de señor de las sabandijas al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuro que tuviese el personaje, y determina los conjuros diarios,

conjuros conocidos y nivel de lanzador de acuerdo con este total. Por ejemplo, si Silcan, un mago de nivel 8.º, obtiene un nivel de señor de las sabandijas, obtiene nuevos conjuros como si hubiese alcanzado el nivel 9.º de mago, pero utiliza todos los otros aspectos de la progresión de nivel de señor de las sabandijas, tales como ataque base y bonificadores a las salvaciones. Si de nuevo obtiene otro nivel como mago, pasando a ser un mago de 9.º nivel/señor de las sabandijas de 1.º nivel, obtiene conjuros como si hubiese alcanzado el nivel 10.º como mago.

Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en señor de las sabandijas, debe decidir a qué clase añade el nivel de señor de las sabandijas.

Quitina (Ex): un señor de las sabandijas obtiene un bonificador +1 de armadura natural a la CA de placas quitinosas que comienzan a crecer en su carne. Cada tres niveles más allá del 1.º, este bonificador aumenta en +1.

Siervo sabandija: un señor de las sabandijas obtiene un siervo en la forma de un sabandija de hasta 1 DG. Este siervo es tratado como un familiar; su inteligencia aumenta, y se le considera una bestia mágica (ver la sección 'Familiares' en el Capítulo 3 del *Manual del jugador*). El siervo sabandija lo tiene además de cualquier familiar que el personaje pudiera ya poseer.

Un señor de las sabandijas obtiene siervos sabandija adicionales a mayores niveles. A 5.º nivel, el siervo sabandija obtenido puede ser de hasta 4 DG. A 9.º nivel, el siervo sabandija puede ser de hasta 16 DG.

TABLA 5-14: EL SEÑOR DE LAS SABANDIJAS

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Quitina +1, siervo sabandija 1 DG	+1 nivel de una clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Absorción de sangre	—
3.º	+1	+1	+1	+3	<i>Mano arácnida</i>	+1 nivel de una clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Armadura de enjambre, quitina +2	—
5.º	+2	+1	+1	+4	Alas de sabandijas, siervo sabandija 4 DG	+1 nivel de una clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	<i>Patatas arácnidas</i>	—
7.º	+3	+2	+2	+5	Quitina +3, vomitar sabandija	+1 nivel de una clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Veneno	—
9.º	+4	+3	+3	+6	Siervo sabandija 16 DG	+1 nivel de una clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Mente de enjambre, quitina 4	+1 nivel de una clase existente

Absorción de sangre (Sb): un señor de las sabandijas de 2.º nivel puede hacer que le crezcan mandíbulas insectoides a voluntad. Puede utilizar estas mandíbulas para realizar un ataque de mordisco que inflige 1 punto de daño. Además, el señor de las sabandijas puede intentar iniciar una presa, sin que esto provoque ataques de oportunidad. Si tiene éxito, las mandíbulas causan automáticamente 2d6 puntos de daño cada asalto al ir succionando la sangre de la víctima. La aptitud de absorción de sangre sólo funciona contra criaturas vivas.

Mano arácnida (St): una vez al día, un señor de las sabandijas de 3.º nivel puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *mano arácnida* lanzado a su nivel efectivo de lanzador.

Armadura de enjambre (Sb): cada día, un señor de las sabandijas de 4.º nivel convoca automáticamente un enjambre de insectos, arañas o escorpiones que cubren su carne al recuperar sus conjuros. Estos insectos absorben hasta 10 puntos de daño de cualquier ataque que cause daño (armas o conjuros). Los insectos mueren cuando absorben estos ataques, pudiendo absorberse un total de 5 puntos por nivel de señor de las sabandijas cada día. Así, la armadura de plaga de un señor de las sabandijas de 7.º nivel puede absorber hasta 35 puntos de daño, aunque no más de 10 puntos de un único ataque.

Si un señor de las sabandijas ya lleva armadura, la armadura de enjambre no tiene efecto.

Alas de sabandija (Sb): un señor de las sabandijas de 5.º nivel o superior puede hacer brotar de su espalda unas enormes y zumbantes alas insectoides una vez al día. Con estas alas puede volar a su velocidad terrestre normal con una maniobrabilidad regular durante 1 hora. El señor de las sabandijas puede llevar su carga transportable normal, y mayores pesos afectarán a su velocidad terrestre. Es imposible moverse sigilosamente con estas alas.

Patas arácnidas (St): una vez al día, un señor de las sabandijas de 6.º nivel puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *patas arácnidas* lanzado a su nivel efectivo de lanzador.

Vomitir sabandija (St): una vez al día, un señor de las sabandijas de 7.º nivel es capaz de esparcir una plaga de sabandijas desde su boca, como un arma de aliento en un cono de 30'. Cualquiera en esta área recibe 1d6 puntos de daño por nivel de señor de las sabandijas, reduciendo el daño a la mitad una salvación de Reflejos con éxito (CD 10 + nivel de clase de señor de las sabandijas + bonificador de Con del señor de las sabandijas). Tras ello las sabandijas permanecen como si se hubiese lanzado un conjuro de *convocar plaga* al nivel de clase del señor de las sabandijas. Las sabandijas están bajo el control del señor de las sabandijas.

Veneno (Ex): en un señor de las sabandijas de nivel 8.º o superior, las mandíbulas obtenidas de la aptitud de absorción de sangre destilan un veneno natural que inflige 1 punto de daño de Fuerza 1 mi-

nuto después. La CD de la salvación de Fortaleza para resistir el veneno es 10 + nivel de clase del señor de las sabandijas + modificador de Con del señor de las sabandijas.

Mente de enjambre (Sb): un señor de las sabandijas de 10.º nivel puede dar forma al impulso que crea una mente de enjambre (ver 'La mente de enjambre' en el Capítulo 2). La mente de enjambre debe incluir al señor de las sabandijas, aunque este cuenta como un único individuo y sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma no resultan afectadas. Sin embargo, él controla la mente de enjambre, obteniendo los bonificadores introspectivos, y puede hacer uso de las aptitudes de lanzamiento de conjuro de la mente de enjambre si hay presentes el número suficiente de individuos. Los siervos sabandija del señor de las sabandijas también pueden unirse a la mente de enjambre si éste así lo desea.

SIERVO DE DEMOGORGON

"Príncipe del Abismo de doble vida y doble voluntad, amo de los misterios y rey de los aberrantes, Demogorgon, ¡tu eres mi señor!"

— Qill

El siervo de Demogorgon es una perversión de su raza, además de un loco. Busca lo morboso y lo estrafalario, y medra en la caótica naturaleza de la mutación y la deformidad. Al servicio de su terrible amo, intenta extender el desacuerdo, la locura y los enfrentamientos. Trabaja para derribar aquello que proporciona orden y para pervertir lo que es auténtico.

Los personajes multiclase son los mejores siervos de Demogorgon, porque éste aprecia la versatilidad. Un siervo de Demogorgon normalmente trabaja solo, y sus mayores enemigos suelen ser otros siervos de Demogorgon, aunque odia a todos los siervos de los otros príncipes de los demonios por igual. Otros enemigos incluyen personajes y criaturas de alineamiento bueno, aunque en realidad los siervos de Demogorgon desprecian a todo el mundo.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un siervo de Demogorgon, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: caótico maligno.

Ataque base: +4.

Habilidades: Saber (arcano) 2 rangos, Saber (religión) 2 rangos, Saber (cualquier otro) 2 rangos.

Dotes: Deformidad voluntaria, Siervo de un demonio

Especial: debe ser capaz de lanzar conjuros de 1.º nivel o realizar ataques furtivos.

TABLA 5-15: EL SIERVO DE DEMOGORGON

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/Conjuros conocidos
1.º	+1	+2	+0	+0	Piel escamosa +1, <i>hipnosis</i>	Dote adicional o +1 nivel de una clase existente
2.º	+2	+3	+0	+0	<i>Toque aterrador</i>	—
3.º	+3	+3	+1	+1	<i>Toque con alcance</i>	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Acciones dobles, piel escamosa +2	Dote adicional o +1 nivel de una clase existente
5.º	+5	+4	+1	+1	<i>Convocar demonio menor</i>	—
6.º	+6	+5	+2	+2	<i>Toque de podredumbre</i>	—
7.º	+7	+5	+2	+2	Piel escamosa +3	Dote adicional o +1 nivel de una clase existente
8.º	+8	+6	+2	+2	Doble personalidad, toque mortal	—
9.º	+9	+6	+3	+3	<i>Convocar demonio mayor</i>	—
10.º	+10	+7	+3	+3	Piel escamosa +3, <i>la voluntad de Demogorgon</i>	Dote adicional o +1 nivel de una clase existente

Especial: un siervo de Demogorgon es iniciado mediante un horrible rito que incluye el sacrificio de un ser inteligente dedicado a Demogorgon. Esta ceremonia debe llevarse a cabo en terreno sacrilego, durante la noche y en presencia de un demonio.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del siervo de Demogorgon (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Engañar (Car), Esconderse (Des), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (cualquiera) (Sab), Saber (cualquiera) (Int), Saltar (Fue), Trepas (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio siervo de Demogorgon son:

Competencia con armas y armaduras: un siervo de Demogorgon es competente con todas las armas sencillas y marciales, con todas las clases de armaduras y con los escudos.

Dote o conjuros adicionales: cuando un siervo de Demogorgon alcanza 1.º, 4.º, 7.º y 10.º nivel, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios como si hubiese ganado un nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de añadir la clase de prestigio; o en lugar de ello obtiene una dote adicional de su elección. Si el siervo elige +1 nivel de lanzamiento de conjuros, no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de esa clase habría obtenido (mejores posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, puntos de golpe aparte de los que recibe por la clase de prestigio y demás), salvo un aumento del nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Esto significa en esencia que suma el nuevo nivel al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuro que tuviese el personaje, y determina los conjuros diarios, conjuros conocidos y nivel de lanzador de acuerdo con este total. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en siervo de Demogorgon, debe decidir a qué clase sumará el nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Un siervo de Demogorgon es libre de elegir la dote adicional en una ocasión y el nivel de lanzador de conjuros la siguiente vez que tenga que elegir, o viceversa. Los personajes que no sean lanzadores de conjuros deben elegir la dote adicional.

Piel escamosa (Ex): un siervo de Demogorgon de 1.º nivel obtiene una piel oscura y escamosa, que le proporciona un bonificador +1 de armadura natural. Cada tres niveles más allá del 1.º (4.º, 7.º y 10.º), este bonificador aumenta en +1. El bonificador de la piel escamosa se apila con el bonificador de armadura natural derivado del tipo de criatura (si el siervo de Demogorgon es un hombre lagarto o saurió, por ejemplo), pero no con el de fuentes mágicas como un *amuleto de armadura natural*.

Hipnosis (St): una vez al día, un siervo de Demogorgon puede producir un efecto idéntico al del conjuro *hipnotismo*, salvo en que funciona como un ataque de mirada con un alcance de 30'. La CD del TS Vol para resistir este efecto de 10 + nivel de clase de siervo + modificador de Car del siervo.

Toque aterrador (St): tres veces al día, un siervo de Demogorgon de 2.º nivel o superior puede causar un efecto idéntico al del conjuro *causar miedo*. La CD del TS Vol para negar el miedo es 10 + nivel de clase + modificador de Car.

Toque con alcance (Sb): tres veces al día, un siervo de Demogorgon de 3.º nivel puede hacer que sus brazos se alarguen de manera sobrenatural como tentáculos, proporcionándole un alcance adicional de 5' durante 1 asalto.

Acciones dobles (Sb): dos veces por día, un siervo de Demogorgon de 4.º nivel puede realizar las acciones de dos asaltos completos en el mismo asalto.

Convocar demonio (St): un siervo de Demogorgon de 5.º nivel puede convocar a un demonio de 5 o menos DG una vez al día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de 15.º nivel. Una vez al día, un siervo de Demogorgon de 9.º nivel puede convocar a un demonio de 10 o menos DG.

Toque de podredumbre (St): tres veces al día, un siervo de Demogorgon puede infligir 1d6 puntos de daño de Constitución mediante un ataque de toque.

Doble personalidad (Ex): un siervo de Demogorgon de 8.º nivel se vuelve un poco desequilibrado, si no está ya completamente loco. El siervo desarrolla una doble personalidad, que tiene el efecto adicional de permitir al personaje hacerse multiclasa libremente sin penalización a los puntos de experiencia.

Toque mortal (St): a nivel 8.º, un siervo de Demogorgon puede utilizar un efecto idéntico al de un conjuro de *rematar a los vivos* una vez por día. La CD de la salvación de Fortaleza para evitar la muerte es de 10 + nivel de clase + modificador de Car.

La voluntad de Demogorgon (St): un siervo de Demogorgon de 10.º nivel puede apelar al poder de su amo y que le sea concedido un conjuro de *deseo limitado* una vez al día. El uso de esta aptitud requiere 3 asaltos completos dedicados a ruegos y plegarias a Demogorgon antes de que sea concedido el *deseo limitado*. El siervo debe pagar el coste de puntos de experiencia y proporcionar cualquier componente material necesario.

SIERVO DE GRAZ'TI

"El hombre oscuro, el rey sombrío, el amo de piel de ébano de todas las cosas que disfrutan en la noche, ¡oh amo Graz'ti, líbrame de tu ira y otórgame tu favor!"

— Besmal

El siervo de Graz'ti es un maestro del saber arcano y de los secretos oscuros siniestro, maquinador y totalmente maligno. Utiliza su encanto y su malicia para aprender cosas que nunca habría llegado a conocer, como una especie de seductor maestro del saber que depende más del subterfugio que del estudio. Un maestro del saber pasa sus días en una biblioteca, aprendiendo secretos, pero un siervo de Graz'ti roba, seduce o engaña para obtenerlos de otros.

Magos, hechiceros, clérigos y bardos son excelentes siervos de Graz'ti, aunque los hechiceros son claramente los mejores. Graz'ti es la oscura figura de la que algunos hechiceros aprenden sus primeros conjuros sin ni siquiera saberlo.

Los siervos de Graz'ti con frecuencia trabajan en cábalas. Estas siniestras y herméticas organizaciones a veces se alían con pícaros o asesinos para controlar el submundo criminal de una comunidad entera o incluso de un reino entero. El ansia de poder de un siervo de Graz'ti no tiene límites.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un siervo de Graz'ti, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Habilidades: Diplomacia 2 rangos, Engañar 2 rangos, Saber (arcano) 5 rangos.

Dotes: Mancillar conjuro, Siervo de un demonio.

Especial: debe ser capaz de lanzar conjuros de 3.º nivel con el descriptor de maligno.

Especial: los seguidores de Graz'zt inician a los nuevos siervos en un horrible rito que incluye el sacrificio de un ser inteligente. Este rito debe ser realizado en el interior de una zona de oscuridad mágica bajo la influencia de un conjuro de profanar o desacralizar.

HABILIDADES CLASEAS

Las habilidades cláseas del siervo de Graz'zt (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int), Germanía (Sab), Hurtar (Des), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Reunir información (Car), Saber (cualquiera) (Int) y Usar objeto mágico (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio siervo de Graz'zt son:

Competencia con armas y armaduras: los siervos de Graz'zt no son competentes con ningún tipo de armas ni armaduras, ni tampoco con los escudos.

Conjuros: cuando un siervo de Graz'zt obtiene su 1.º nivel, y cada dos niveles posteriores (más el 10.º nivel), el personaje obtiene nuevos conjuros diarios como si hubiese obtenido un nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de esa clase habría ganando (mejores posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, puntos de golpe aparte de los que recibe por la clase de prestigio y demás), salvo un aumento del nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Esto significa en esencia que suma el nivel de siervo de Graz'zt al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuro que tuviese el personaje, y determina los conjuros diarios, conjuros conocidos y nivel de lanzador de acuerdo con este total. Por ejemplo, si Kalleyis, un mago de nivel 8º, obtiene un nivel de siervo de Graz'zt, obtiene nuevos conjuros como si hubiese alcanzado nivel 9º de mago, pero utiliza todos los otros aspectos de la progresión de nivel de siervo de Graz'zt, tales como ataque base y bonificadores a las salvaciones. Si de nuevo obtiene otro nivel como mago, pasando a ser un mago de 9º nivel/siervo de Graz'zt de 1.º nivel, obtiene conjuros como si hubiese alcanzado el nivel

QH/JE 10º como mago.

Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en siervo de Graz'zt, debe decidir a qué clase añade el nivel de siervo de Graz'zt.

TABLA 5-16: EL SIERVO DE GRAZ'ZT

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Hechizar	+1 nivel de una clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Conjuros traicioneros +1d6	—
3.º	+1	+1	+1	+3	Carisma oscuro +1	+1 nivel de una clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Conjuros traicioneros +2d6, convocar demonio menor	—
5.º	+2	+1	+1	+4	Carisma oscuro +2	+1 nivel de una clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Conjuros traicioneros +3d6, impacto de conjuro +1d6	—
7.º	+3	+2	+2	+5	Carisma oscuro +3	+1 nivel de una clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Conjuros traicioneros +4d6, impacto de conjuro +2d6	—
9.º	+4	+3	+3	+6	Convocar demonio mayor	+1 nivel de una clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Conjuros traicioneros +5d6	+1 nivel de una clase existente

Hechizar (St): un siervo de Graz'zt puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *hechizar persona* lanzado por un lanzador del nivel de clase del siervo de Graz'zt.

Conjuros traicioneros (Sb): cuando lance un conjuro que cause daño a un objetivo u objetivos que no puedan beneficiarse de su bonificador de Destreza, un siervo de Graz'zt de 2.º nivel o superior puede aumentar la cantidad de daño infligido. Por ejemplo, un siervo de 2.º nivel sumaría +1d6 puntos de daño a un conjuro lanzado contra objetivos desprevenidos. Graz'zt otorga esta aptitud confiando en que el siervo convencerá a sus enemigos de que es un amigo, para después traicionarlos con un ataque mágico por sorpresa. El daño va aumentando en +1d6 cada dos niveles más allá del 2.º, hasta +5d6 a 10.º nivel.

Carisma oscuro (Ex): a 3.º nivel, un siervo de Graz'zt puede sumar un bonificador de mejora a ciertas pruebas de habilidades basadas en el Carisma. El bonificador es de +1 a 3.º nivel, +2 a 5.º nivel y +3 a 7.º nivel. El bonificador aumenta las pruebas de Diplomacia, Empatía animal, Engañar, Interpretar, Reunir información y Trato con animales cuanto esté tratando con criaturas malignas.

Convocar demonio (St): un siervo de Graz'zt de 4.º nivel puede convocar a un demonio de 5 o menos DG una vez al día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de 15.º nivel. Una vez al día, un siervo de Graz'zt de 9.º nivel puede convocar a un demonio de 10 o menos DG.

Impacto de conjuro (Sb): si un siervo de Graz'zt lanza un conjuro que cause daño contra un objetivo u objetivos amenazados en combate cuerpo a cuerpo (y por ello distraídos), el siervo puede sumar la mitad del bonificador de conjuros traicioneros (redondeando hacia abajo) al daño causado. Así, un siervo de Graz'zt de 6.º o 7.º nivel inflige +1d6 puntos de daño con un conjuro dirigido contra objetivos amenazados. A nivel 8.º o superior, este daño adicional aumenta a +2d6 puntos.

SIERVO DE JUIBLEX

"¡Que todos saluden al amo oscuro de los susurros, patrón de la pestilencia y padre del limo, Juiblex el innumerable!"

— Duvamil

El siervo de Juiblex es el individuo más repugnante con el que uno se puede encontrar. Rezumando un horrible limo y rodeados de un hedor nauseabundo, estos siervos no tienen sitio en la sociedad normal, aunque los más poderosos pueden disfrazar su forma para escurrirse entre las gentes civilizadas.

Los guerreros y los bárbaros a veces se convierten en siervos de Juiblex, y los clérigos que siguen a ese príncipe demoníaco también suelen adoptar esta clase de prestigio.

Un siervo de Juiblex normalmente trabaja solo, ya que nadie puede soportar estar cerca de él salvo los muertos vivientes, los cienos y quizás los mágicos del cáncer.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un siervo de Juiblex, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Salvación base: Fort +6.

Habilidades: Escapismo 5 rangos.

Dotes: Deformidad voluntaria, Siervo de un demonio.

Especial: debe haber sido polimorfo o haber experimentado alguna otra experiencia de cambio de forma.

Especial: el siervo de Juiblex es iniciado mediante un terrible ritual que incluye el sacrificio de una criatura inteligente. Al menos tres cienos, limos o pudines deben estar presentes durante el ritual. La víctima del sacrificio debe ser disuelta en ácido.

TABLA 5-17: EL SIERVO DE JUIBLEX

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+2	Limo nauseabundo
2.º	+2	+3	+3	+3	Toque corrosivo
3.º	+3	+3	+3	+3	Convocar cieno
4.º	+4	+4	+4	+4	Alterar el propio aspecto, contagio
5.º	+5	+4	+4	+4	Convocar demonio menor
6.º	+6	+5	+5	+5	Vómito corrosivo
7.º	+7	+5	+5	+5	Convocar pudín
8.º	+8	+6	+6	+6	Polimorfarse
9.º	+9	+6	+6	+6	Convocar demonio mayor
10.º	+10	+7	+7	+7	Sin anatomía discernible

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del siervo de Juiblex (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Disfrazarse (Car), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue) y Trepas (Fue). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.



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

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio siervo de Juiblex son:

Competencia con armas y armaduras: un siervo de Juiblex es competente con todas las armas sencillas y marciales, con todos los tipos de armadura y con los escudos.

Limo nauseabundo (Ex): un siervo de Juiblex puede segregar un limo de olor repugnante que recubre su cuerpo en una fina capa. Cualquiera a 5' o menos debe realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + el nivel de clase del siervo + bonificador de Constitución) o recibir un penalizador -1 de circunstancia en las tiradas de ataque y pruebas de habilidades debido al insoportable hedor de la capa de limo.

Toque corrosivo (Ex): tres veces al día, un siervo de Juiblex de 2.º nivel o superior puede segregar mediante su mano un limo cáustico que causa 2d6 puntos de daño. Una vez que lo ha segregado, el siervo puede realizar un ataque para hacer que el limo corrosivo dañe a un enemigo, infligiendo daño sin armas normal así como daño por el limo. A causa de este limo corrosivo, este ataque no se considera sin armas, y por ello no provoca ataques de oportunidad.

Convocar cieno (St): a 3.º nivel, un siervo de Juiblex puede convocar un recubrimiento de limo verde, un cieno gris, una gelatina ocre o un cubo gelatinoso, de un modo similar a un conjuro de *convocar monstruo* con su nivel de siervo como nivel de lanzador.

Contagio (Sb): una vez al día, un siervo de Juiblex puede extender una enfermedad, de un modo similar al conjuro *contagio* (nivel de lanzador 10°).

Alterar el propio aspecto (Sb): a 4° nivel, la forma de un siervo de Juiblex se vuelve en cierto modo transitoria y amorfa. Puede cambiar su apariencia y forma a voluntad, como por medio de un conjuro de *alterar el propio aspecto* lanzado por un lanzador de 4° nivel.

Convocar demonio (St): un siervo de Juiblex de 5° nivel puede convocar a un demonio de 5 o menos DG una vez al día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de 15° nivel. Una vez al día, un siervo de Juiblex de 9° nivel puede convocar a un demonio de 10 o menos DG.

Vómito corrosivo (Ex): a 6° nivel, un siervo de Juiblex puede escupir una gota de fluidos cáusticos en una línea de 5' de ancho y 30' de largo una vez al día. El vómito corrosivo inflige 8d6 puntos de daño de ácido a cualquiera en su camino, con un TS de Reflejos (CD 10 + nivel de clase del siervo + bonificador de Con del siervo) para medio daño.

Convocar pudín (St): a 7° nivel, un siervo de Juiblex puede convocar a un pudín negro como si hubiese lanzado un conjuro de *convocar monstruo* con su nivel de siervo como nivel de lanzador.

Polimorfarse (Sb): un siervo de Juiblex de 8° nivel es todavía más amorfo. Puede cambiar su apariencia y forma a voluntad, como mediante un conjuro de *polimorfarse* lanzado por un lanzador de 8° nivel.

Sin anatomía discernible (Ex): a 10° nivel, un siervo de Juiblex es tan amorfo que deja de ser afectado por los impactos críticos, los ataques furtivos y el daño de veneno, parálisis o aturdimiento. Sin embargo, las pociones tampoco le afectan ya.

SIERVO DE ORCUS

BS

"Oh, inmenso príncipe de los muertos vivientes de faz caprina, amo de los vampiros y señor de los espectros, Orcus, ¡otórgame tu fuerza aplastante y el mortal poder de tu cetro coronado por un cráneo!"

— Quah-Nomag, el Rey cráneo

El siervo de Orcus se ha entregado al príncipe demoníaco de los muertos vivientes. A su servicio, se convierte en una herramienta para el sufrimiento, el asesinato y la venganza. Disfruta con la compañía de los muertos vivientes, prefiriendo su descompuesto contacto al de la carne viva.

Clérigos, magos y hechiceros son los mejores siervos de Orcus, aunque bardos, guardias negros y diversos personajes multiclase también se unen de vez en cuando a sus demoníacas huestes.

Los siervos de Orcus suelen trabajar en pequeños grupos. Estas cábalas de nigromantes y necrófilos tienen trato con criaturas muertas vivientes y demonios para crear pequeñas células de depravado mal oculto en medio, tanto de ciudades bulliciosas, como de pueblos tranquilos. Los siervos de Orcus odian a los siervos de Demogorgon y Graz'zt, y guerrearán contra ellos.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un siervo de Orcus un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Ataque base: +4.

Habilidades: Saber (arcano) 2 rangos, Saber (religión) 2 rangos.

Dote: Amado por los liches, Siervo de un demonio.

Especial: debe ser capaz de lanzar un conjuro de la escuela de Nigromancia.

Especial: el sacrificio de una criatura inteligente es la piedra angular del terrible ritual que inicia a un nuevo siervo de Orcus. Este ritual tiene lugar en completa oscuridad y sobre un altar hecho de al menos 30 calaveras.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades clásicas del siervo de Orcus (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Engañar (Car), Escondarse (Des), Escudriñar (Int), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saber (cualquiera) (Int). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

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

TABLA 5-18: EL SIERVO DE ORCUS

Nivel de clase	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/Conjuros conocidos
1°	+1	+2	+0	+2	Hedor de carroña	Dote adicional o +1 nivel de una clase existente
2°	+2	+3	+0	+3	Toque aterrador	—
3°	+3	+3	+1	+3	Alas de demonio	—
4°	+4	+4	+1	+4	Contorno inmenso/semblante esquelético	Dote adicional o +1 nivel de una clase existente
5°	+5	+4	+1	+4	Convocar muerto viviente menor	—
6°	+6	+5	+2	+5	Palidez de la muerte	—
7°	+7	+5	+2	+5	Alas demoníacas (a voluntad)	Dote adicional o +1 nivel de una clase existente
8°	+8	+6	+2	+6	Toque mortal	—
9°	+9	+6	+3	+6	Convocar muerto viviente mayor	—
10°	+10	+7	+3	+7	Convocar noctala	Dote adicional o +1 nivel de una clase existente

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio siervo de Orcus son los siguientes:

Competencia con armas y armaduras: un siervo de Orcus es competente con todas las armas sencillas y marciales, con todos los tipos de armaduras y con los escudos.

Dote o conjuros adicionales: cuando un siervo de Orcus alcanza 1.º, 4.º, 7.º y 10.º nivel, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios como si hubiese ganado un nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de añadir la clase de prestigio; o en lugar de ello obtiene una dote adicional de su elección. Si el siervo elige +1 nivel de lanzamiento de conjuros, no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de esa clase habría obtenido (mejores posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, puntos de golpe aparte de los que recibe por la clase de prestigio y demás), salvo un aumento del nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Esto significa en esencia que suma el nuevo nivel al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuro que tuviese el personaje, y determina los conjuros diarios, conjuros conocidos y nivel de lanzador de acuerdo con este total. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en siervo de Orcus, debe decidir a qué clase sumará el nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Un siervo de Orcus es libre de elegir la dote adicional en una ocasión y el nivel de lanzador de conjuros la siguiente vez que tenga que elegir, o viceversa. Los personajes que no sean lanzadores de conjuros deben elegir la dote adicional.

Hedor de carroña (Ex): un siervo de Orcus puede, siempre que así lo desee, emitir un hedor insoportable en un radio de 10'. Las criaturas vivas en ese radio (salvo el propio siervo) deben superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + nivel de clase del siervo + modificador de Con del siervo) o recibir un penalizador -2 en todas las tiradas de ataque, tiradas de daño de las armas, TS, pruebas de habilidad y pruebas de característica durante 1 asalto por nivel de clase del siervo de Orcus. Además, las criaturas muertas vivientes sin mente dentro del radio del hedor creen que el siervo de Orcus es un muerto viviente.

Toque aterrador (St): tres veces al día, un siervo de Orcus de 2.º nivel puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *causar miedo* lanzado por un lanzador de 10.º nivel.

Alas de demonio (Sb): una vez al día, un siervo de Orcus de 3.º nivel puede hacer crecer enormes alas negras de su espalda. Estas alas permiten al siervo volar a su velocidad terrestre normal con maniobrabilidad regular. Las alas de demonio duran una hora y pueden ser disipadas con una acción estándar. A 7.º nivel, el siervo puede utilizar sus alas de demonio a voluntad, y permanecen durante tanto tiempo como quiera.

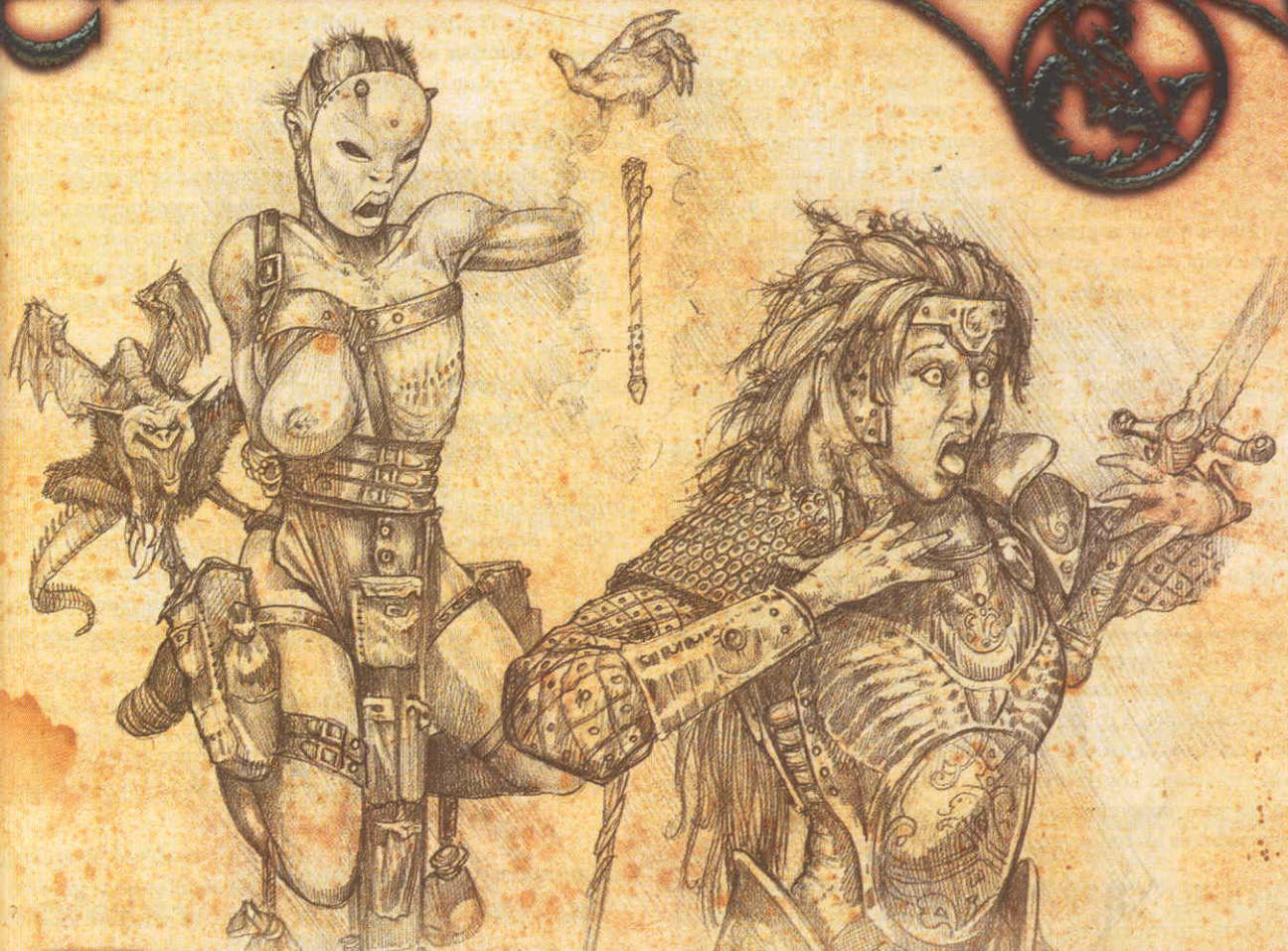
Contorno inmenso/semblante esquelético (Sb): a 4.º nivel, un siervo de Orcus debe elegir entre volverse obeso como su terrible amo o descarnado como una criatura muerta viviente. Dependiendo de la elección, el siervo obtiene la dote de Deformidad (obeso) o de Deformidad (descarnado) como dote adicional.

Convocar muerto viviente (St): una vez al día, un siervo de Orcus de 5.º nivel puede convocar a 1d4 necrófagos, 1d3 sombras, 1 tumulario o 1 incorpóreo, como por un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de su nivel de clase. A 9.º nivel, el siervo puede convocar en su lugar 1d3 momias, 1 espectro, 1 mohrg, 1 vampiro o un fantasma. Si elige un vampiro o un fantasma, sus niveles de personaje serán uno menos que el nivel de clase del siervo.

Palidez de la muerte (Sb): un siervo de Orcus de 6.º nivel puede adoptar la apariencia de una criatura humanoide muerta viviente de su elección como si hubiese lanzado un conjuro de *alterar el propio aspecto*. Mientras esté en dicha forma, el siervo posee un aura de miedo (como el conjuro *miedo* lanzado por un lanzador de 6.º nivel) que afecta sólo a los seres vivos no ajenos en un radio de 25'. La palidez de la muerte dura 1 minuto por nivel de clase y puede ser utilizada una vez al día.

Toque mortal (St): un siervo de Orcus de 8.º nivel puede obligar a una criatura viva a la que haya impactado con un ataque de toque a realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + nivel de clase del siervo + bonificador de Car del siervo). Si el objetivo falla la salvación, muere.

Convocar noctala (St): un siervo de Orcus de 10.º nivel puede convocar a un noctala una vez a la semana, como por un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de 15.º nivel.



Magia negra, hechicería maligna, conjuros canalizados desde oscuros dioses... La magia maligna es abundante y peligrosa.

CONJUROS MALIGNOS

Sólo unos pocos conjuros del *Manual del jugador* tienen el descriptor de maligno, y prácticamente todos los conjuros en este libro lo tienen. Un conjuro tiene el descriptor de maligno si hace una o más de las siguientes cosas:

- Causa excesivo sufrimiento o emociones negativas.
- Apela a dioses malignos o energías malignas.
- Crea, convoca o mejora muertos vivientes u otros monstruos malignos.
- Causa daño a las almas.
- Implica prácticas repulsivas como el canibalismo o el uso de drogas.

¿QUÉ ES MALIGNO?

Algunos podrían señalar que un conjuro de *bola de fuego* es probable que cause excesivo sufrimiento, y que puede ser utilizado para asesinar a un grupo de huérfanos. ¿Hace esto del conjuro de *bola de fuego* un conjuro maligno?

Bola de fuego, por sí mismo, simplemente crea una explosión de fuego. El fuego puede ser utilizado para fines malignos, pero no es inherentemente malo. Comparado con conjuros como *agostar*, cuyo único propósito y único posible uso es marchitar la carne de otra criatura viva de un modo doloroso y debilitante, es sencillo ver por qué *agostar* es un conjuro maligno.

La decisión no puede basarse solamente en el efecto. En tu campaña puede haber, por ejemplo, un conjuro llamado *sanguijuela de vitalidad*, que invoque a un demonio que consuma puntos de Fuerza de un objetivo durante un breve tiempo. Los efectos del conjuro sólo difieren ligeramente de *rayo de debilitamiento*, pero el enfoque y ejecución son muy diferentes. *Sanguijuela de vitalidad* es un conjuro maligno, mientras que *rayo de debilitamiento* no lo es. Aunque los efectos finales en el juego son los mismos, el personaje en el mundo de juego que se enfrente a ambos conjuros sin duda los considerará de modo diferente. Acudir al poder maligno es un acto maligno por sí mismo, no importa cuales sean los efectos o razones que se tengan para utilizar ese poder.

Según estas definiciones, como regla alternativa, los siguientes conjuros del *Manual del jugador* deben ser considerados malignos y tener el descriptor de maligno: *atrapar el alma*, *contagio*, *fatalidad*, *profanar* y, *reloj de la muerte*.

MAGIA CORRUPTA

Aquellos que tratan con la magia maligna han aprendido conjuros inimaginablemente malignos que, a cambio de inmundos poderes, se cobran un terrible precio del lanzador. Estos conjuros son conocidos como conjuros corruptos. Aunque se conocen pocos, todos ellos son usos realmente horribles de la magia.

Los lanzadores de conjuros preparan los conjuros corruptos del mismo modo que los conjuros normales,

aunque la magia corrupta sólo está disponible para los lanzadores que preparan sus conjuros. Los magos y clérigos, por lo tanto, pueden utilizar magia corrupta, pero los hechiceros y bardos no. Estos, no obstante, pueden lanzar un conjuro corrupto a partir de un rollo de pergamino.

Un conjuro corrupto no tiene componentes materiales. En su lugar, absorbe poder de la salud física o mental del lanzador, en forma de daño de característica o consunción de característica. El daño o consunción de característica se produce cuando la duración del conjuro expira (no hay conjuros corruptos de duración permanente).

Si se crea una poción, rollo de pergamino, varita u otro objeto mágico que contenga un conjuro corrupto, es el usuario del objeto el que recibe el daño o consunción de característica, no el creador. Este "coste de corrupción", mencionado en la descripción del conjuro, se paga cada vez que se utiliza el objeto.

Los conjuros corruptos no son específicos de ninguna clase de personaje. Es más, no son inherentemente conjuros arcanos o divinos: un lanzador de conjuros divino los lanza como conjuros divinos, y un lanzador de conjuros arcanos como conjuros arcanos.

LISTAS DE CONJUROS

Esta sección comienza con una lista de conjuros corruptos, disponibles para cualquier clase que prepare conjuros en vez de lanzarlos espontáneamente. A continuación están las listas de nuevos conjuros para las clases de asesino, bardo, clérigo, druida, guardia negro, hechicero y mago. Los efectos de cada uno de los conjuros están resumidos aquí, proporcionándose la totalidad de los detalles en las descripciones de los conjuros que se dan posteriormente.

CONJUROS CORRUPTOS

Conjuros corruptos de 1.º nivel

Trans **Perdición hirviente de los ojos.** El objetivo queda ciego y todos en un radio de 5' reciben 1d6 puntos de daño.

Conjuros corruptos de 2.º nivel

Trans **Colmillos del Rey vampiro.** El lanzador obtiene un ataque de mordisco con un bonificador +10 que inflige 1d6 puntos de daño y 1 punto de daño de Con.

Dardos digitales de Lahm. Los dedos del lanzador se convierten en proyectiles que infligen 1d4 puntos de daño de Des.

Lengua de diablo. La lengua apresa con un alcance de 15'.

Conjuros corruptos de 3.º nivel

Adiv **Absorber la mente.** El lanzador obtiene un 25% de posibilidades de adquirir una información que estaba en un cerebro que se ha comido.

Evoc **Dolor del amor.** Causa 1d6 puntos de daño/2 niveles al ser más querido del objetivo.

Nigro **Supuración roja.** El objetivo recibe 1d6 puntos de daño de Fue y 1d4 puntos de daño de Car.

Trans **Maldición de podredumbre de Urfestra.** El objetivo recibe 1d6 puntos de daño de Con por hora.

Serpientes de Theggeron. Los brazos del lanzador se convierten en serpientes, con un alcance de 10', +10 al ataque y 1d8 puntos de daño más veneno.

Toque de Juiblex. El objetivo se transforma en un limo verde en 4 asaltos.

Conjuros corruptos de 4.º nivel

Nigro **Absorber la fuerza.** El lanzador obtiene 1/2 de la Fue y la Con de una criatura cuando la devora.

Conjuros corruptos de 5.º nivel

Encan **Habla prohibida.** El objetivo no puede hablar de un cierto tema.

Nigro **Sanguijuela de poder.** El lanzador consume una puntuación de característica del objetivo a un ritmo de 1 punto/asalto y obtiene un bonificador +1 por punto.

Trans **Garras del bébilith.** El lanzador obtiene garras que dependen de su tamaño.

Conjuros corruptos de 6.º nivel

Nigro **Consumir el aspecto.** El lanzador roba la apariencia de una persona muerta, sumando +10 a las pruebas de Disfrazarse.

Conjuros corruptos de 7.º nivel

Conj **Muerte espínosa.** Hasta tres criaturas mueren en 1d4 asaltos o quedan imposibilitadas y sufren 4d6 puntos de daño.

Trans **Éxtasis del desgarrar.** El objetivo sufre 6d6 puntos de daño y queda aturrido, recibiendo 1d6 puntos de daño por asalto tras ello.

Conjuros corruptos de 8.º nivel

Conj **Clima maligno.** El lanzado conjura un tipo de clima maligno.

Encan **Plaga de pesadillas.** El objetivo recibe 1d4 puntos de daño de Con y no sana.

Conjuros corruptos de 9.º nivel

Conj **Apocalipsis celeste.** Todos en un radio de 10 millas/nivel reciben 10d6 puntos de daño.

CONJUROS DE ASESINO

Conjuros de asesino de 1.º nivel

Adicción. El objetivo se vuelve adicto a una droga.

Bolsa negra. Crea una bolsa extradimensional de herramientas de tortura.

Dolor furibundo. El objetivo recibe un -2 a las tiradas de ataque.

Estupor. Un objetivo indefenso es puesto en un estado que le permite ser movido pero no realizar ninguna otra acción.

Mueca de la muerte. El lanzador deja una "tarjeta de visita" mágica en un cadáver.

Conjuros de asesino de 2.º nivel

Habilidad con los sacrificios. El lanzador obtiene un bonificador +5 en las pruebas de Saber (religión) realizadas durante un sacrificio.

Luz oscura. Crea una zona de 5' de radio en la que todo puede ser visto sin luz.

Conjuros de asesino de 3.º nivel

Masoquismo. Por cada 10 puntos de daño que sufra el lanzador, obtiene un +1 en los ataques, salvaciones y pruebas.

Sadismo. Por cada 10 puntos de daño que inflija el lanzador, obtiene un +1 en ataques, salvaciones y pruebas.

Conjuros de asesino de 4.º nivel

Armadura de carne. El lanzador obtiene RD 10/+1.

Parar el corazón. El objetivo queda inmediatamente a -8 puntos de vida.

CONJUROS DE BARDO

Conjuros de bardo de 1.º nivel

- Anular la luz.** Evita que la luz normal ilumine.
- Corromper arma.** Un arma confirma los impactos críticos contra enemigos buenos.
- Extraer droga.** Crea droga a partir de un objeto inanimado.
- Hacer trampas.** El lanzador puede volver a tirar para determinar el éxito en un juego de azar.
- Pena.** El objetivo recibe un penalizador -3 a los ataques, salvaciones y pruebas.

Conjuros de bardo de 2.º nivel

- Adicción.** El objetivo se vuelve adicto a una droga.
- Canción de la muerte purulenta.** El objetivo recibe 2d6 puntos de daño por asalto mientras el lanzador se concentre.
- Danza de la ruina.** Los no demonios reciben 2d20 puntos de daño.
- Ola de consternación.** Todos dentro del cono reciben un penalizador -3 en los ataques, salvaciones y pruebas.

Conjuros de bardo de 3.º nivel

- Chillido aturridor.** Todos en un radio de 30' quedan aturridos durante 1 asalto.
- Maldición de la cáscara pútrida.** El objetivo queda inconsciente durante 1d10 minutos.
- Sadismo.** Por cada 10 puntos de daño que inflija el lanzador, obtiene un +1 en ataques, salvaciones y pruebas.

Conjuros de bardo de 5.º nivel

- Deshacer la moralidad.** El objetivo se vuelve maligno.
- Grilletes del alma.** Aprisiona el alma de una criatura muerta en un talismán, desde donde el lanzador puede hacerle preguntas.

Conjuros de bardo de 6.º nivel

- Lanzar maldición mayor.** El objetivo recibe un penalizador -6 a dos características; un penalizador -8 a los ataques, salvaciones y pruebas; o un 75% de posibilidades de no realizar ninguna acción.
- Ola de dolor.** Aturde a todos dentro de un cono durante 1 asalto/2 niveles.

CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuros de clérigo de nivel 0

- Anular la luz:** evita que la luz normal ilumine.
- Preservar órgano.** Protege un órgano separado de la descomposición durante 24 horas.
- Rajar la lengua.** El objetivo recibe un penalizador -1 a los ataques, salvaciones y pruebas durante 1 asalto.

Conjuros de clérigo de 1.º nivel

- Dolor del corazón.** El objetivo queda indefenso durante 1 asalto.
- Consumo lento.** El lanzador absorbe salud y alimento de un objetivo indefenso.
- Dolor furibundo.** El objetivo recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque.
- Estupor.** Un objetivo indefenso es puesto en un estado que le permite ser movido pero no realizar ninguna otra acción.
- Extraer droga.** Crea droga a partir de un objeto inanimado.
- Habilidad con los sacrificios.** El lanzador obtiene un bonificador +5 en las pruebas de Saber (religión) realizadas durante un sacrificio.

Lengua de Belzebuth. El lanzador obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Diplomacia, Engañar y Reunir información.

Mano arácnida. La mano del lanzador se convierte en una araña monstruosa Pequeña.

Pena. El objetivo recibe un -3 a los ataques, salvaciones y pruebas.

Resistencia a la droga. El objetivo es inmune a la adicción.

Suspender enfermedad. Evita que una enfermedad dañe a una criatura durante 24 horas.

Conjuros de clérigo de 2.º nivel

Adicción. El objetivo se vuelve adicto a una droga.

Danza de la ruina. Los no demonios reciben 2d20 puntos de daño.

Esporas del vroc. Todos en un radio de 5' reciben 1d8 puntos de daño 1d2 puntos de daño cada asalto posterior durante 10 asaltos.

Explosión de huesos. Causa 1d3 puntos de daño de Con al objetivo.

Marchitar extremidad. El lanzador reduce la velocidad del objetivo en 5' o hace que le sea imposible usar objetos o lanzar conjuros con componentes somáticos.

Ola de consternación. Todos dentro del cono reciben un penalizador -3 en los ataques, salvaciones y pruebas.

Patatas arácnidas. Al lanzador le crecen largas patas de araña que le proporcionan una velocidad de 30' y le permiten moverse por superficies verticales.

Rayo oscuro. Inflige 1d8 puntos de daño/2 niveles y aturde 1 asalto.

Conjuros de clérigo de 3.º nivel

Abrazo de Orcus. Causa 1d3 puntos de daño cada asalto y paraliza al enemigo mientras el lanzador se concentre.

Agostar. El objetivo recibe 1d4 puntos de daño por nivel.

Arma muerta. Un objetivo muerto viviente explota causando 1d6 puntos de daño/2 niveles cuando es golpeado o en un momento específico.

Atormentar. Ciega al objetivo y le deja indefenso durante 1 asalto/nivel, y después a -2 a los ataques, salvaciones y pruebas durante 3d10 minutos.

Círculo de náusea. Los enemigos no pueden realizar ninguna acción o reciben un -2 en los ataques, TS y pruebas de habilidades.

Desgarradora de carne. Garra negra que inflige 1d8 puntos de daño/nivel y heridas sangrantes con un impacto crítico.

Espada de hueso. Transforma un hueso en un arma mágica.

Lanza vil. Crea una lanza corta +2 que inflige daño vil.

Masochismo. Por cada 10 puntos de daño que sufra el lanzador, obtiene un +1 en los ataques, salvaciones y pruebas.

Ojo de diablo. El lanzador puede ver incluso en la oscuridad mágica, hasta a 30' de distancia.

Ojos del zombi. El lanzador ve a través de los ojos de un zombi.

Sadismo. Por cada 10 puntos de daño que inflija el lanzador, obtiene un +1 en ataques, salvaciones y pruebas.

Conjuros de clérigo de 4.º nivel

Garras del salvaje. El objetivo obtiene garras que causan daño dependiente de su tamaño.

Identificar transgresor. El lanzador descubre la identidad de una persona.

Oscuridad condenatoria. Oscuridad que inflige o bien 2d6 o 1d6 puntos de daño por asalto.

Parar el corazón. El objetivo queda inmediatamente a -8 puntos de vida.

Poder del Abismo. El lanzador obtiene +2 a Fue, Des, Con, y RC.

Poder del Infierno. El lanzador obtiene +2 a la CA y +1 a una RD existente.

Veneno psíquico. Envenena a aquellos que lancen conjuros de adivinación o enajenadores a un objeto, criatura o área.

Conjuros de clérigo de 5.º nivel

Apretar el corazón. El objetivo muere en 1d3 asaltos o recibe 3d6 +1/nivel puntos de daño.

Deshacer la moralidad. El objetivo se vuelve maligno.

Recado falso. Como *recado*, salvo en que el lanzador imita a otra persona.

Resistencia resonante. Los enemigos deben realizar la prueba de resistencia a conjuros dos veces contra el lanzador.

Tumba de llamas. Consume a un cadáver o a una criatura muerta viviente.

Conjuros de clérigo de 6.º nivel

Apresuramiento infernal. La aptitud del lanzador de teleportarse sin error es apresurada.

Atrapar viajero astral. Captura a una criatura astral y la mantiene inmóvil.

Miríada de agujas. EL objetivo recibe 2d6 puntos de daño y un penalizador -4 a los ataques, salvaciones y pruebas.

Nube del aquerena. Nube que causa 2d6 puntos de daño más *confusión*.

Conjuros de clérigo de 7.º nivel

Aprisionar el alma. Atrapa el alma en un objeto pequeño, y la víctima recibe 1d4 puntos de daño de Constitución por día.

Claridad infernal. El lanzador ve incluso en la oscuridad mágica, ve lo invisible hasta a 60' y puede detectar el bien.

Lanzar maldición mayor. El objetivo sufre un penalizador -6 a dos características; un penalizador -8 a los ataques, salvaciones y pruebas; o un 75% de posibilidades de no realizar ninguna acción.

Plaga de desdicha. Inflige 1d8 puntos de daño/nivel en un radio de 20' y aturde a los enemigos durante 1d4 asaltos.

Conjuros de clérigo de 8.º nivel

Enturbiar. Una gran cantidad de agua se vuelve venenosa.

Nacimiento del bodak. Transforma a un objetivo voluntario en un bodak.

Pestilencia. El objetivo contrae una enfermedad, así como todos los que le toquen.

Conjuros de clérigo de 9.º nivel

Arrasar. Mata plantas y daña objetos en un radio de 100'/nivel.

Condena de la licantrópia. 1d4 criaturas quedan infectadas con licantrópia.

Expansión de salvajismo. Las criaturas en un radio de 10'/nivel se vuelven hostiles y salvajes.

DOMINIOS DE CLÉRIGO

Los nuevos dominios aquí descritos utilizan algunos de los nuevos conjuros de este libro, así como muchos de los conjuros del *Manual del jugador*.

Las deidades mencionadas incluyen varios señores demoníacos y archidiables. Normalmente, una figura de este tipo no concede conjuros, pero algunos pueden actuar como deidades tutelares de clérigos con ese dominio, adore o no ese clérigo a una deidad específica.

Dominio de Avaricia

Deidades: Mammon.

Poder concedido: el personaje obtiene un bonificador +2 de competencia en las pruebas de Abrir cerraduras, Hurtar y Tasación.

Conjuros del dominio de Avaricia

- 1 **Engañar.** El lanzador puede volver a tirar para determinar el éxito en un juego de azar.
- 2 **Atraer regalo.** Una criatura entrega al lanzador lo que esté sosteniendo.
- 3 **Apertura.** Abre una puerta cerrada con llave o magia.
- 4 **Arrebato emocional.** Despierta una intensa emoción en el receptor.
- 5 **Elaborar.** Transforma materias primas en objetos acabados.
- 6 **Guardas y custodias.** Diversos efectos mágicos protegen un área.
- 7 **Hacer desaparecer.** Como *teleportar*, pero afecta al objeto tocado.
- 8 **Ladrón fantasmal.** Crea una fuerza invisible que roba de otros.
- 9 **Simpatía.** El lugar o los objetos afectados por el conjuro atraen a ciertas criaturas.

Dominio Bestial

Deidades: Karaan, Yeenoghu

Poder concedido: el personaje obtiene la aptitud extraordinaria de olfato.

Conjuros del dominio Bestial

- 1 **Colmillo mágico.** Un arma natural de la criatura receptora obtiene un +1 al ataque y al daño.
- 2 **Fuerza de toro.** El receptor gana 1d4+1 Fue durante 1 h/nivel.
- 3 **Colmillo mágico mayor.** Un arma natural de la criatura receptora obtiene un +1 al ataque y al daño por cada tres niveles de lanzador (máx. +5).
- 4 **Garras del salvaje.** El objetivo obtiene garras que causan daño dependiente de su tamaño.
- 5 **Hechizar monstruo.** Un monstruo cree ser tu aliado.
- 6 **Inmovilizar monstruo.** Como *inmovilizar persona*, pero con cualquier criatura.
- 7 **Torbellino de dientes.** Crea un cilindro móvil de 5'/nivel que inflige 1d8 puntos de daño/2 niveles cada asalto.
- 8 **Expansión de salvajismo.** Las criaturas en un radio de 10'/nivel se vuelven hostiles y salvajes.
- 9 **Condena de la licantrópia.** 1d4 criaturas quedan infectadas con licantrópia.

Dominio de Corrupción

Deidades: Demogorgon, el Paciente.

Poder concedido: una vez al día, el personaje puede atacar a un objeto e ignorar su dureza.

Conjuros del dominio de Corrupción

- 1 **Fatalidad.** Un receptor sufre -2 al ataque, daño, salvaciones y pruebas.
- 2 **Ceguera/Sordera.** Deja ciego o sordo al receptor.
- 3 **Contagio.** Infecta al receptor con la enfermedad que elijas.
- 4 **Deshacer la moralidad.** El objetivo se vuelve maligno.
- 5 **Debilidad mental.** La Int del receptor queda reducida a 1.
- 6 **Viruela.** Una criatura/nivel recibe 1d4 puntos de consunción de Con.
- 7 **Locura.** El receptor sufre *confusión* de forma continuada.
- 8 **Enturbiar.** Una gran cantidad de agua se vuelve venenosa.
- 9 **Arrasar.** Mata plantas y daña objetos en un radio de 100'/nivel.

Dominio Demoníaco

Deidades: Demogorgon, Graz'zt, Yeenoghu.

Poder concedido: el personaje obtiene un bonificador +1 divino a las tiradas de ataque y daño en los impactos sin armas y los ataques con armas naturales.

Conjuros del dominio Demoníaco

- 1 **Carne demoníaca.** El lanzador obtiene un bonificador +1 a la armadura natural/5 niveles de lanzador.
- 2 **Invocación demoníaca.** El lanzador obtiene +10 en una prueba de Saber (arcano), Saber (los Planos) o Saber (religión).
- 3 **Alas de demonio.** El lanzador vuela a su velocidad terrestre.
- 4 **Ancla dimensional.** Impide el movimiento extradimensional.
- 5 **Aliado menor de los planos.** Intercambio de favores con un ajeno de 8 DG.
- 6 **Aliado de los planos.** Como *aliado menor de los planos* pero hasta 16 DG.
- 7 **Claridad infernal.** El lanzador ve incluso en la oscuridad mágica, ve lo invisible hasta a 60' y puede detectar el bien.
- 8 **Oscuridad absoluta.** Oscuridad de 100'/nivel de radio a través de la cual las criaturas malignas pueden ver.
- 9 **Umbral.** Comunica dos planos para viajar o convocar.

Dominio Diabólico

Deidades: Asmodeo, Belzebuth, Mammon, Mefistófeles.

Poder concedido: una vez por día, el personaje puede sumar su nivel de clase como bonificador a una prueba de Averiguar Intenciones, Diplomacia, Engañar o Intimidar.

Conjuros del dominio Diabólico

- 1 **Cola de diablo.** El lanzador obtiene una cola con pinchos que inflige 1d4 puntos de daño.
- 2 **Ojo de diablo.** El lanzador puede ver incluso en la oscuridad mágica, hasta a 30' de distancia.
- 3 **Ego de diablo.** El lanzador obtiene un bonificador de 1d4+1 puntos a Car y se convierte en un ajeno.
- 4 **Fuego infernal.** Explosión de azufre que causa 3d6 puntos de daño en un radio de 5'.
- 5 **Aliado menor de los planos.** Intercambio de favores con un ajeno de 8 DG.
- 6 **Aliado de los planos.** Como *aliado menor de los planos* pero hasta 16 DG.
- 7 **Tormenta de fuego infernal.** Explosión de azufre que inflige 5d6 puntos de daño en un radio de 20'.
- 8 **Exigencia.** Como *recado*, pero se puede enviar una *sugestión*.
- 9 **Umbral.** Comunica dos planos para viajar o convocar.

Dominio de Dolor

Deidades: Rallaster, Scathrossar.

Poder concedido: el personaje puede una vez al día convertir el daño que inflija en un golpe en curación para sí mismo, hasta 1 punto de daño por nivel.

Conjuros del dominio de Dolor

- 1 **Dolor furibundo.** El objetivo recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque.
- 2 **Sadismo.** Por cada 10 puntos de daño que inflija el lanzador, obtiene un +1 en ataques, salvaciones y pruebas.
- 3 **Atormentar.** Ciega al objetivo y lo deja indefenso durante 1 asalto/nivel, y después tiene un -2 a los ataques, salvaciones y pruebas durante 3d10 minutos.

- 4 **Dolor líquido.** Extrae una dosis de dolor líquido de un torturado.
- 5 **Miríada de agujas.** El objetivo recibe 2d6 puntos de daño y un penalizador -4 a los ataques, salvaciones y pruebas.
- 6 **Viruela.** Una criatura/nivel recibe 1d4 puntos de consunción de Con.
- 7 **Ola de dolor.** Aturde a todos dentro de un cono durante 1 asalto/2 niveles.
- 8 **Símbolo** (sólo dolor). Desencadena una runa que causa dolor.
- 9 **Eternidad de tortura.** El objetivo queda indefenso, no envejece y todas las puntuaciones de característica salvo Con caen a 0.

Dominio de Oscuridad

Deidades: Graz'zt, el Xammux.

Poder concedido: el personaje obtiene la dote Lucha a ciegas.

Conjuros del dominio de Oscuridad

- 1 **Visión en la oscuridad.** Ver hasta 60' en la oscuridad total.
- 2 **Rayo oscuro.** Inflige 1d8 puntos de daño/2 niveles y aturde 1 asalto.
- 3 **Oscuridad profunda.** Un objeto despidе oscuridad absoluta en un radio de 60'.
- 4 **Oscuridad condenatoria.** Oscuridad que inflige o bien 2d6 o 1d6 puntos de daño por asalto.
- 5 **Tentáculos negros de Evard.** 1d4 (+1/nivel) tentáculos que apresan aleatoriamente en 15'.
- 6 **Muro de fuerza.** El muro se manifiesta como una superficie negra y opaca, y es inmune al daño.
- 7 **Caminar por la sombra.** Viaja rápidamente entrando en las sombras.
- 8 **Oscuridad absoluta.** Oscuridad de 100'/nivel de radio a través de la cual las criaturas malignas pueden ver.
- 9 **Pantalla.** Ilusión que oculta un lugar a la visión y el escudriñamiento.

CONJUROS DE DRUIDA

Conjuros de druida de nivel 0

Preservar órgano. Protege un órgano separado de la descomposición durante 24 horas.

Conjuros de druida de 1.º nivel

Extraer droga. Crea droga a partir de un objeto inanimado.

Mano arácnida. La mano del lanzador se convierte en una araña monstruosa Pequeña.

Suspender enfermedad. Evita que una enfermedad dañe a una criatura durante 24 horas.

Conjuros de druida de 2.º nivel

Círculo de náusea. Los enemigos no pueden realizar ninguna acción o reciben un -2 en los ataques, TS y pruebas de habilidades.

Conjuros de druida de 4.º nivel

Garras del salvaje. El objetivo obtiene garras que causan daño dependiente de su tamaño.

Conjuros de druida de 6.º nivel

Viruela. Una criatura/nivel recibe 1d4 puntos de consunción de Con.

Conjuros de druida de 7.º nivel

Pestilencia. El objetivo contrae una enfermedad, así como todos los que le toquen.

Conjuros de druida de 9.º nivel

Condena de la licantrópia. 1d4 criaturas quedan infectadas con licantrópia.

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO

Conjuros de guardia negro de 1.º nivel

Carne demoníaca. El lanzador obtiene un bonificador +1 a la armadura natural/5 niveles de lanzador.

Explosión de huesos. Causa 1d3 puntos de daño de Con al objetivo.

Mueca de la muerte. El lanzador deja una "tarjeta de visita" mágica en un cadáver.

Conjuros de guardia negro de 2.º nivel

Espada de hueso. Transforma un hueso en un arma mágica.

Invocación demoníaca. El lanzador obtiene +10 en una prueba de Saber (arcano), Saber (los Planos) o Saber (religión).

Ojo de diablo. El lanzador puede ver incluso en la oscuridad mágica, hasta a 30' de distancia.

Conjuros de guardia negro de 3.º nivel

Alas de demonio. El lanzador vuela a su velocidad terrestre.

Masoquismo. Por cada 10 puntos de daño que sufra el lanzador, obtiene un +1 en los ataques, salvaciones y pruebas.

Poder del Abismo. El lanzador obtiene +2 a Fue, Des, Con, y RC.

Poder del Infierno. El lanzador obtiene +2 a la CA y +1 a una RD existente.

Conjuros de guardia negro de 4.º nivel

Garras del salvaje. El objetivo obtiene garras que causan daño dependiente de su tamaño.

Lanza vil. Crea una *lanza corta* +2 que inflige daño vil.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO

Conjuros de hechicero y mago de nivel 0

Nigro Preservar órgano. Protege un órgano separado de la descomposición durante 24 horas.

Ilus Mirada desconcertante. El objetivo recibe un penalizador -1 a los ataques durante 1d3 asaltos.

Trans Anular la luz. Evita que la luz normal ilumine.

Rajar la lengua. El objetivo recibe un penalizador -1 a los ataques, salvaciones y pruebas durante 1 asalto.

Conjuros de hechicero y mago de 1.º nivel

Abjur Suspenden enfermedad. Evita que una enfermedad dañe a una criatura durante 24 horas.

Conj Bolsa negra. Crea una bolsa extradimensional de herramientas de tortura.

Extraer droga. Crea droga a partir de un objeto inanimado.

Rastro infernal. Crea un rastro que impulsa a los ajenos malignos a que lo sigan.

Encan Estupor. Un objetivo indefenso queda en un estado que le permite ser movido pero no realizar ninguna otra acción.

Habilidad con los sacrificios. El lanzador obtiene un bonificador +5 en las pruebas de Saber (religión) realizadas durante un sacrificio.

Resistencia a la droga. El objetivo es inmune a la adicción.

Evoc Luz oscura. Crea una zona de 5' de radio en la que todo puede ser visto sin luz

Nigro Mueca de la muerte. El lanzador deja una "tarjeta de visita" mágica en un cadáver.

Trans Hacer trampas. El lanzador puede volver a tirar para determinar el éxito en un juego de azar.

Transformar en aberración. El objetivo se convierte en una aberración.

Traspasar herida. El lanzador transfiere 1 pg/nivel de heridas a otro.

Zarcillos linguales. El lanzador puede escupir zarcillos que apresan.

Conjuros de hechicero y mago de 2.º nivel

Abjur Impiedad. El objetivo obtiene un bonificador +4 a las salvaciones contra los poderes de los ajenos buenos.

Encan Adicción. El objetivo se vuelve adicto a una droga.

Atraer regalo. Una criatura entrega al lanzador lo que esté sosteniendo.

Masoquismo. Por cada 10 puntos de daño que sufra el lanzador, obtiene un +1 en los ataques, salvaciones y pruebas.

Sadismo. Por cada 10 puntos de daño que inflija el lanzador, obtiene un +1 en ataques, salvaciones y pruebas.

Socavar las fuerzas. El objetivo queda exhausto.

Evoc Rayo oscuro. Inflige 1d8 puntos de daño/2 niveles y aturde 1 asalto.

Nigro Agostar. El objetivo sufre 1d4 puntos de daño por nivel.

Consumo lento. El lanzador absorbe salud y alimento de un objetivo indefenso.

Danza de la ruina. Los no demonios reciben 2d20 puntos de daño.

Marchitar extremidad. El lanzador reduce la velocidad del objetivo en 5' o hace que le sea imposible usar objetos o lanzar conjuros con componentes somáticos.

Trans Agarrón distante de Graz'zt. Las manos del lanzador vuelan desde sus brazos para hacer ataques de presa.

Conjuros de hechicero y mago de 3.º nivel

Adiv Atisbo de la verdad. El lanzador obtiene la respuesta a una pregunta de sí o no.

Ojo de diablo. El lanzador puede ver incluso en la oscuridad mágica, hasta a 30' de distancia.

Ojos del zombi. El lanzador ve a través de los ojos de un zombi.

Conj Ahogar. El objetivo comienza a ahogarse o recibe 2d6 puntos de daño.

Muro de cadenas. Crea una barrera de cadenas entrelazadas que tiene 20 pg/4 niveles de lanzador.

Encan Mal de ojo. El objetivo recibe un penalizador -4 a los ataques, salvaciones y pruebas.

Evoc Lanza vil. Crea una *lanza corta* +2 que inflige daño vil.

Palabra pavorosa. Consume 1d3 puntos de Car de un objetivo.

Ilus Ceguera a la realidad. El objetivo no puede realizar acciones, y posteriormente no sana de manera natural.

Desilusión cruel. Engaña al objetivo durante 1 asalto y tras ello deja un penalizador -4 a los ataques, salvaciones y pruebas.

Maldición de la cáscara pútrida. El objetivo queda inconsciente durante 1d10 minutos.

Trans Serpientes linguales. El lanzador escupe una víbora Menedora/4 niveles.

Conjuros de hechicero y mago de 4.º nivel

- Abjur **Veneno psíquico.** Envenena a aquellos que lancen conjuros de adivinación o enajenadores a un objeto, criatura o área.
- Conj **Muro de cadenas mortales.** Crea una barrera de cadenas entrelazadas que tiene 20 pg/4 niveles de lanzador e inflige 3d6 puntos de daño a todos en un radio de 5'.
Poder del Abismo. El lanzador obtiene +2 a Fue, Des, Con, y RC.
Poder del Infierno. El lanzador obtiene +2 a la CA y +1 a una RD existente.
- Evoc **Espejo recadero.** El lanzador envía su imagen a un espejo, y puede ver y hablar a través de él.
Oscuridad condenatoria. Oscuridad que inflige o bien 2d6 o 1d6 puntos de daño por asalto.
- Nigr **Atormentar.** Ciega al objetivo y le deja indefenso durante 1 asalto/nivel, y después tiene un -2 a los ataques, salvaciones y pruebas durante 3d10 minutos.
Dolor líquido. Extrae una dosis de dolor líquido de una víctima torturada.
Venganza macabra. Arranca la mano de un objetivo, causando 6d6 puntos de daño, tras lo cual la mano ataca al objetivo.
- Trans **Cadenas danzantes.** Anima una cadena por nivel.
Corromper convocaciones. Crea una zona en la que sólo pueden ser convocadas criaturas malignas.

Conjuros de hechicero y mago de 5.º nivel

- Abjur **Aprisionar poseedor.** Un objetivo que puede poseer criaturas queda atrapado en su cuerpo actual.
- Conj **Llamar horda de gibados.** Convoca a 2d4 gibados.
Llamar horda de lémures. Convoca a 2d4 lémures.
Llamar pesadilla. Convoca a una pesadilla.
Muro de cieno. Crea una barrera que tiene 50 pg/4 niveles y que paraliza y causa 2d6 puntos de daño a los que la toquen.
- Nigr **Grilletes del alma.** Aprisiona el alma de una criatura muerta en un talismán, desde donde el lanzador puede hacerle preguntas.
Parar el corazón. El objetivo queda inmediatamente a -8 puntos de vida.
- Trans **Resistencia resonante.** Los enemigos deben realizar la prueba de resistencia a conjuros dos veces contra el lanzador.

Conjuros de hechicero y mago de 6.º nivel

- Abjur **Atrapar viajero astral.** Captura a una criatura astral y la mantiene inmóvil.
Poseedor impotente. Un objetivo que pueda poseer criaturas queda sin ningún poder.
- Conj **Alertar bébilith.** Convoca a un bébilith para que se enfrente a un demonio.
- Ilus **Recado falso.** Como *recado*, salvo en que el lanzador imita a otra persona.
- Nigr **Mejora ectoplásmica.** Un muerto viviente incorporeal obtiene +1 a la CA, +1d8 pg, +1 a los ataques, +2 resistencia a la expulsión por cada 3 niveles.
- Trans **Apresuramiento infernal.** La aptitud del lanzador de teleportarse sin error es apresurada.

Conjuros de hechicero y mago de 7.º nivel

- Adiv **Claridad infernal.** El lanzador ve incluso en la oscuridad mágica, ve lo invisible hasta a 60' y puede detectar el bien.

- Conj **Muro de ojos.** Crea una barrera a través de la cual el lanzador puede ver, y que paraliza y consume a aquellos que la tocan.
- Evoc **Torbellino de dientes.** Crea un cilindro móvil de 5'/nivel que inflige 1d8 puntos de daño/2 niveles cada asalto.
- Trans **Ojo del contemplador.** Un ojo del lanzador obtiene un rayo de contemplador al azar.

Conjuros de hechicero y mago de 8.º nivel

- Conj **Ladrón fantasmal.** Crea una fuerza invisible que roba de otros.
- Nigr **Eviscerar.** Mata al objetivo y da al lanzador 4d6 puntos de golpe temporales y +4 a Fuerza.
Robar vida. El lanzador consume 1 punto de característica por asalto y se vuelve más joven.
- Trans **Lanzar maldición mayor.** El objetivo recibe un penalizador -6 a dos características; un penalizador -8 a los ataques, salvaciones y pruebas; o un 75% de posibilidades de no realizar ninguna acción.
Pérdida del tesoro del alma. Desintegra el objeto más valioso del objetivo.

Conjuros de hechicero y mago de 9.º nivel

- Conj **Oscuridad absoluta.** Oscuridad de 100'/nivel de radio a través de la cual las criaturas malignas pueden ver.
- Encan **Violar la mente.** El lanzador aprende todo lo que el objetivo sabe y puede alterar su memoria o conocimientos.
- Evoc **Puño aplastante de despecho.** Puño que inflige 1d6 puntos de daño/nivel cada asalto.

DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUROS

Comenzando en la página siguiente se encuentran las descripciones de todos los conjuros nuevos, muchos de los cuales pueden ser utilizados por cualquier clase lanzadora de conjuros. Todos ellos son conjuros malignos, conjuros corruptos, o conjuros que tratan directamente con un tema de este libro. Los conjuros se presentan en orden alfabético.

Componentes: además de los componentes estándar definidos en el *Manual del jugador*, algunos de los conjuros aquí descritos tienen los siguientes componentes especiales:

Alma: el lanzador debe tener el alma de alguien, preparada de manera específica y almacenada en un receptáculo adecuado (ver 'El poder de las almas' en el Capítulo 2).

Corrupción: el lanzador paga el precio físico o mental señalado (en daño de característica) por lanzar un conjuro corrupto.

Demonio: el lanzador debe ser un ajeno maligno del Abismo para lanzar este conjuro.

Diablo: el lanzador debe ser un ajeno maligno de los Nueve infiernos para lanzar este conjuro.

Droga: el lanzador debe estar bajo los efectos de la droga nombrada en la descripción del conjuro para poder lanzarlo.

Enfermedad: el lanzador debe estar infectado con la enfermedad mencionada en la descripción del conjuro para poder lanzarlo.

Infernal: el lanzador debe ser un ajeno de los planos Inferiores para lanzar este conjuro.

Lugar: el lanzador debe estar situado en un sitio determinado (normalmente un lugar dedicado al mal) para lanzar este conjuro.

Muerto viviente: el lanzador debe ser un muerto viviente para lanzar este conjuro.

Abrazo de Orcus

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un humanoide

Duración: concentración (ver texto)

Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: no

El lanzador crea una fuerza mágica que agarra con fuerza el corazón del objetivo (o un órgano vital equivalente) y comienza a aplastarlo. La víctima queda paralizada (como si tuviese un ataque al corazón) y sufre 1d3 puntos de daño por asalto.

Cada asalto, el lanzador debe concentrarse para mantener el conjuro. Además, una víctima consciente obtiene un nuevo TS cada asalto para terminar el conjuro. Si la víctima muere como resultado de este conjuro, su pecho se rasga y explota, y su corazón aparece humeante en la mano del lanzador.

Absorber la fuerza

Nigromancia [maligno]

Nivel: Corrupto 4

Componentes: V, S, F, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 10 minuto/nivel

El lanzador se come al menos una parte de la carne del cadáver de otra criatura, ganando así 1/4 de la puntuación de Fuerza de la criatura como bonificador de mejora a su puntuación de Fuerza, y 1/4 de la puntuación de Constitución de la criatura como bonificador de mejora a su Constitución.

Foco: una porción de 1 oz., fresca o bien conservada (todavía ensangrentada) de la carne de otra criatura.

Corrupción: 2d6 puntos de daño de Sabiduría.

Absorber la mente

Adivinación [maligno]

Nivel: Corrupto 3

Componentes: V, S, F, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 minuto/nivel

El lanzador se come al menos una parte del cerebro del cadáver de otra criatura. Haciendo esto, obtiene la memoria y conocimientos de la criatura hasta cierto grado, lo cual le da un 25% de posibilidades de recordar cualquier hecho importante conocido por la criatura: historia familiar, acontecimientos recientes, la disposición general del cuartel general de la criatura, detalles sobre la muerte de la misma, planes importantes, contraseñas, palabras de mando de objetos mágicos y datos similares. Las habilidades, dotes, conjuros y otros conocimientos de este tipo no pueden ser obtenidos de este modo.

Una vez que el personaje tira para determinar si recuerda o no un hecho, no puede intentar recordar ese hecho de nuevo. Después de que la duración expire, el lanzador ya no sigue teniendo la capacidad de recordar nuevos hechos.

Foco: una porción de 1 onza, fresca o bien conservada (todavía ensangrentada) del cerebro de otra criatura.

Coste de corrupción: 2d6 puntos de daño de Sabiduría.

Adicción

Encantamiento

Nivel: Asn 1, Brd 2, Clr 2, Hch/Mag 2

Componentes: V, S, droga

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: yoque

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador hace al objetivo adicto a una droga (ver la sección de 'Drogas' en el Capítulo 3 para la descripción de las drogas e información sobre la adicción). Un lanzador de menos de 5.º nivel puede forzar a un sujeto a que se haga adicto a cualquier droga de un nivel de adicción bajo. Un lanzador de nivel 6.º a 10.º puede forzar la adicción a cualquier droga de un nivel de adicción medio, y un lanzador de nivel 11.º a 15.º puede forzar la adicción a una droga de un nivel de adicción alto. Los lanzadores de nivel 16.º o superior pueden hacer que el sujeto se haga adicto a una droga de un nivel de adicción extremo.

Componente droga: la droga elegida para la adicción.

Agarrón distante de Graz'zt

Transmutación [maligno]

Nivel: Hch/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 10 minutos/nivel

El lanzador hace que una de sus manos se separe de su brazo. Puede controlar la mano con el pensamiento como acción gratuita, y ésta puede volar a una velocidad de 20' (maniobrabilidad perfecta).

Tras lanzar el conjuro, el lanzador sufre 2d4 puntos de daño, pero sana en la misma cantidad cuando la mano vuelve al brazo (salvo que esta sea destruida o se evite de cualquier otro modo que alcance el brazo antes de que termine el conjuro). El daño sana de manera normal. Mientras dura el conjuro, la mano flotante puede transmitir cualquier conjuro con un alcance de toque que el lanzador pueda lanzar. El conjuro confiere al lanzador un bonificador +2 a sus ataques de toque cuerpo a cuerpo con la mano separada, que funciona como si estuviese unida a él. La mano puede flanquear a objetivos del mismo modo que una criatura.

La mano puede golpear a oponentes (con un ataque sin armas normal con un bonificador +2 de ataque), o puede agarrar cosas u moverlas (con la Fuerza normal del lanzador). La mano puede hacer ataques de presa, pero se la considera Menuda.

Si la mano va más allá del alcance del conjuro, si el lanzador no puede verla, o si no está dirigiéndola, esta intentará regresar hasta él por sus propios medios, uniéndose de nuevo a su muñeca.

La mano tiene evasión mejorada (mitad del daño en una salvación de Reflejos fallida y nada si tiene éxito), los bonificadores a las salvaciones del lanzador y una CA de 22. El modificador de Inteligencia del lanzador se aplica a la CA de la mano como si fuese la Destreza de esta. La mano tiene 2d4 puntos de golpe, el mismo número que el lanzador perdiese al crearla.

Agostar

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 3, Hch/Mag 2

Componentes: V, S, enfermedad

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador canaliza energía oscura que ennegrece y hace estallar la carne del sujeto. El objetivo recibe 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d4).

Componente enfermedad: podredumbre del alma.

Ahogar

Conjuración (creación) [maligno]

Nivel: Hch/Mag 3

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un humanoide

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Los pulmones del objetivo se llenan de agua si falla un TS de Fortaleza. Para evitar ahogarse, el objetivo puede aguantar la respiración (ver las 'Reglas de ahogarse' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). El objetivo obtiene una nueva salvación (para expulsar el agua) cada 2 asaltos tras el primero. Mientras aguanta la respiración con los pulmones llenos de agua, un personaje no puede hablar o lanzar conjuros con componente verbal, y recibe un penalizador -2 de circunstancia a las tiradas de ataque, TS, pruebas de características y pruebas de habilidades.

Alas de demonio

Transmutación [maligno]

Nivel: Demoníaco 3, Demonologista 3, Grd 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 10 minutos/nivel

Crecen enormes alas de murciélago de la espalda del lanzador, con las cuales puede volar a su velocidad terrestre normal con una maniobrabilidad regular. El lanzador puede llevar su carga transportable normal, y un mayor peso afectará a su velocidad de vuelo tal y como afectaría a su velocidad terrestre.

Alertar bébilith

Conjuración (llamada) [maligno]

Nivel: Hch/Mag 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: un bébilith

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

Resultado de la prueba	Efecto
9 o menor	Tanto el bébilith como el otro demonio atacan al lanzador
10-12	El bébilith ignora al otro demonio e intenta atrapar a otra criatura al azar (posiblemente el lanzador) que esté a menos de 100' de su lugar de aparición. Tratará de agarrar a la criatura y después retirarse al Abismo para alimentarse, sin regresar jamás.*
13-18	El bébilith se marcha sin realizar ninguna acción.
19-21	El otro demonio huye, y el bébilith intenta atrapar a otra criatura al azar (posiblemente el lanzador) que esté a menos de 100' de su lugar de aparición. Tratará de agarrar a la criatura y después retirarse al Abismo para alimentarse, sin regresar jamás.*
22-30	El otro demonio huye, y 1 asalto después el bébilith comienza a perseguirle.
31 o mayor	El bébilith agarra al otro demonio y tras ello los dos desaparecen.* El otro demonio no es vuelto a ver nunca más.

*El bébilith intenta iniciar una presa con el objetivo. Si tiene éxito en su prueba de presa, el bébilith y su víctima son afectados por la aptitud de desplazamiento de plano del primero (esta aptitud permite al bébilith llevarse con él a una criatura, lo cual no podría hacer de otra manera).

Cuando está en presencia de un demonio, el lanzador puede conjurar a un bébilith (un demonio que caza a otros demonios) para matar o perseguir al demonio inicial. No obstante, este conjuro es una apuesta arriesgada. Para determinar el efecto del conjuro, resta los Dados de Golpe del demonio de 12 (los DG del bébilith), suma el resultado a una prueba de nivel de lanzador y consulta la tabla anterior.

Si este conjuro es lanzado sin que se esté en presencia de un demonio, el bébilith

actúa como si el resultado de la prueba de nivel de lanzador hubiese sido un 10.

Componentes materiales: un poco de carne de demonio y un pedazo de hierro.

Anular la luz

Transmutación

Nivel: Brd 1, Clr 0, Hch/Mag 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: expansión de 20' de radio

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

El lanzador crea un área de oscuridad. Las fuentes de luz normales no pueden iluminar la zona, pero la visión en la oscuridad permite a una criatura ver dentro de la zona. Luz contrarresta a *anular la luz* y viceversa, dejando que las condiciones de iluminación normales prevalezcan en las zonas donde se solapan las áreas de los efectos. Conjuros de luz de nivel más alto contrarrestan y disipan *anular la luz*.

Apocalipsis celeste

Conjuración (creación) [maligno]

Nivel: Corrupto 6

Componentes: V, S, M, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 día

Alcance: personal

Área: radio de 10 millas/nivel, centrado en el lanzador

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador invoca las más oscuras fuerzas de la existencia para que hagan llover la destrucción sobre la tierra. Todas las criaturas y objetos en el área del conjuro reciben 10d6 puntos de daño por fuego, ácido o daño sónico (a elección del lanzador). Este daño normalmente arrasa bosques, desgaja montañas y acaba con poblaciones enteras de seres vivos. El lanzador está sujeto tanto al daño como al coste de corrupción.

Componente material: un artefacto, normalmente uno del bien pervertido por este uso corrupto.

Coste de corrupción: 3d6 puntos de consunción de Constitución y 4d6 puntos de Sabiduría. El simple hecho de preparar este conjuro inflige 1d3 puntos de daño de Sabiduría, con otros 1d3 puntos de da-

ño de Sabiduría por cada día que permanezca entre los conjuros preparados del lanzador.

Apresuramiento infernal

Transmutación

Nivel: Clr 6, Hch/Mag 6

Componentes: V, S, infernal

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 asalto/nivel

Mientras dura este conjuro, las aptitudes sortilegas del lanzador de *teleportar* o *teleportar sin error* están apresuradas. Esto quiere decir que el lanzador se puede teleportar como acción gratuita y todavía tiene tiempo para atacar y/o moverse durante el asalto. El lanzador puede utilizar su *teleportar* o *teleportar sin error* apresurado una vez por asalto. Este conjuro no afecta al conjuro de *teleportar* de ninguna forma, sólo a la aptitud sortilega de los infernales para teleportarse a sí mismos.

Apretar el corazón

Transmutación [maligno]

Nivel: Clr 5

Componentes: V, S, enfermedad

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: el corazón de una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador aprieta su mano vacía, y el corazón aún latente de la víctima aparece en ella. El objetivo muere en 1d3 asaltos, y sólo un conjuro de *sanar*, *regenerar*, *milagro* o *deseo* le salvarán durante este tiempo. Al objetivo se le permite un TS de Fortaleza para sobrevivir al ataque. Si el objetivo tiene éxito, recibe en su lugar 3d6 puntos de daño +1 por nivel de lanzador de daño general en el pecho y los órganos internos (el objetivo puede morir por el daño incluso si supera su TS).

Las criaturas sin anatomía discernible no resultan afectadas por este conjuro.

Componente enfermedad: podredumbre del alma.

Aprisionar el alma

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 7

Componentes: V, S, M, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción (ver texto)

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: no

Mediante el lanzamiento de *aprisionar el alma*, el lanzador sitúa el alma del objetivo en un receptáculo, como una gema, anillo u otro objeto minúsculo, dejando el cuerpo de la víctima carente de vida. Mientras esté atrapado, el objetivo sufre 1d4 puntos de daño de Constitución cada día, hasta que muera o sea liberado. Los rituales para preparar el receptáculo requieren 3 días. Destruir o abrir el receptáculo termina con el conjuro, liberando el alma.

Para lanzar el conjuro, el receptáculo debe estar dentro del alcance de éste, y el lanzador debe saber donde está. El lanzador también debe saber el nombre del objetivo.

Componente material: una porción del cuerpo del objetivo (un fragmento de uña, un mechón de pelo o alguna otra parte pequeña similar).

Foco: un objeto Menudo o más pequeño para servir de receptáculo del alma del objetivo.

Arma muerta

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: toque

Objetivo: una criatura muerta viviente

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que una criatura muerta viviente explote en un estallido de poderosa energía cuando le sea infligido por lo menos 1 punto de daño en un ataque, o en cualquier momento predeterminado no superior a la duración del conjuro. La explosión es un estallido de 10' de radio e inflige 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d6).

Aunque este conjuro puede ser una efectiva forma de ataque contra una criatura muerta viviente, los nigromantes con frecuencia utilizan *arma muerta* para crear

muertos vivientes capaces de ataques suicidas (si este término puede ser aplicado a algo que ya está muerto). Los esqueletos o zombis con este conjuro lanzado sobre ellos pueden ser muy peligrosos para enemigos que normalmente no se preocuparían de ellos.

Componente material: una gota de bilis y un poco de azufre.

Armadura de carne

Abjuración [maligno]

Nivel: Asn 4

Componentes: V, S, M, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 10 minutos/nivel o hasta que sea descargado

Antes de lanzar *armadura de carne*, el lanzador arranca la piel de una criatura de su tamaño y la pone sobre su propia carne, llevándola como ropa o armadura. Una vez que el lanzador lanza *armadura de carne*, la piel desarrolla resistencia a los golpes, cortes, puñaladas y tajos.

El lanzador obtiene reducción del daño 10/+1. Una vez que el conjuro ha evitado un total de 5 puntos de daño por nivel del lanzador (máximo 50 puntos), está descargado y la piel se descompone lentamente, cayéndose en pedazos como la muda de una serpiente.

Componente material: un poco de carne arrancada del cuerpo del lanzador durante el lanzamiento (lo cual causa 1 punto de daño).

Foco: la piel entera y recogida fresca de otra criatura del tamaño del lanzador.

Arrasar

Transmutación [maligno]

Nivel: Clr 9

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: toque

Área: radio de 100'/ nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial (plantas) o Fortaleza niega (otras criaturas vivas)

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador marchita y corrompe una enorme porción de tierra. Las plantas con 1 DG o menos se agostan y mueren, y el suelo no puede volver a sostener vida ve-

getal de este tipo nunca más. Las plantas con más de 1 DG deben superar un TS de Fortaleza o morir. Incluso aquellas que superen sus salvaciones reciben 5d6 puntos de daño. Todas las demás criaturas vivas en el área que no sean plantas (menos el lanzador) deben superar un TS de Fortaleza o sufrir 1d4 puntos de daño de Fuerza.

Los objetos que no estén en posesión de nadie, incluyendo estructuras como muros y puertas, se vuelven quebradizos y pierden un punto de dureza (hasta un mínimo de 0), tras lo cual reciben 1d6 puntos de daño.

Sólo los efectos de varios *deseos* o *milagros* pueden deshacer los efectos permanentes de este conjuro.

Componente material: el cadáver recién muerto o conservado (todavía ensangrentado) de una criatura viva.

Atisbo de la verdad

Adivinación [maligno]

Nivel: Hch/Mag 3

Componentes: V, S, droga

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 hora

El lanzador va más allá del velo de la realidad para realizar una única pregunta a las entidades malévolas sin nombre que existen más allá de la conciencia normal. La pregunta debe ser presentada de tal modo de que la respuesta sea un simple sí o no, y la respuesta obtenida es correcta un 75% de las veces. Las respuestas que el DM considere demasiado oscuras nunca son reveladas. El conjuro, como máximo, proporciona información para ayudar al personaje a tomar decisiones. En casos en los que una respuesta de una palabra sería engañosa, el DM puede dar en su lugar una respuesta corta (no más de cinco palabras).

Componente droga: vapor de mordayn.

Atormentar

Nigromancia [maligno]

Nivel: Cazador de mortales 3, Clr 3, Dolor 4, Hch/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura humanoide

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El objetivo resulta atormentado por un dolor tal que se contorsiona y se colapsa. Su rostro y manos se cubren de ampollas y gotean, y sus ojos se nublan con sangre, dejándole ciego. Durante la duración del conjuro el objetivo es considerado indefenso y no puede realizar acciones. La vista del objetivo vuelve cuando la duración del conjuro expira.

Incluso después del final del conjuro, el objetivo todavía tiembla visiblemente y recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas durante 3d10 minutos.

Atraer regalo

Encantamiento [enajenador]

Nivel: Avaricia 2, Hch/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador encanta a una criatura para que se sienta repentinamente impulsada a darle lo que esté sosteniendo cuando se lance el conjuro. En la siguiente acción de la criatura, esta se mueve tan cerca del lanzador como pueda en un único asalto y le ofrece el objeto como acción estándar. Este conjuro permite al lanzador actuar fuera de turno y aceptar el "regalo" si la criatura puede aproximarse lo suficiente como para tender el objeto al lanzador (asumiendo que tenga una mano libre y pueda llevarse el objeto). El objetivo se defiende a sí mismo de manera normal y actúa como desee en los siguientes asaltos, lo que incluye intentar recuperar el objeto, si así lo desea. Si hay algo que evita que el objetivo haga lo que el conjuro le impulsa a hacer, éste se pierde. Por ejemplo, si el objetivo está paralizado y no puede moverse o soltar el objeto, no sucede nada.

Atrapar viajero astral

Abjuración

Nivel: Clr 6, Hch/Mag 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura astral

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro permite al lanzador atraer y capturar una criatura astral, como por ejemplo alguien que esté utilizando el conjuro de *proyección astral*. Si hay una criatura de este tipo dentro del alcance en el momento del lanzamiento y falla su TS, es llevada instantáneamente a presencia del lanzador y mantenida inmóvil y visible durante la duración del conjuro. Los lanzadores de conjuros normalmente utilizan *atrapar viajero astral* seguido de un método de aprisionamiento más duradero, como *atrapar el alma*.

Si hay más de una criatura astral dentro del alcance, resulta afectada la criatura más próxima. Si esta criatura supera su TS, la siguiente criatura más próxima debe realizar una salvación. Esto continúa hasta que una criatura falla la salvación o todas la han superado.

Bolsa negra

Conjuración (creación) [maligno]

Nivel: Asn 1, Hch/Mag 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una bolsa negra de cuero

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea una bolsa llena de cuchillos, escalpelos y otros instrumentos de tortura. Si estas herramientas son extraídas de la bolsa por cualquiera que no sea el lanzador, o dejan de estar en posesión del lanzador después de que las saque, se desintegran tras 1 asalto.

La bolsa y su mágicamente creado contenido sólo pesan 1 libra. Se pueden guardar en la bolsa objetos mágicos malignos, incluyendo objetos que causen daño sacrílego y objetos con un conjuro maligno como prerequisite de su creación, como si ésta tuviese 10' cúbicos de espacio. Estos objetos adicionales no añaden peso a la bolsa. Los objetos no malignos añadidos a la bolsa negra pasan a través de ella como si no tuviese fondo, por lo que no pueden ser almacenados en su interior.

Componente material: una tira de cuero negro empapado en la sangre de un masoquista que la haya ofrecido voluntariamente.

Cadenas danzantes

Transmutación

Nivel: Demonologista 4, Hch/Mag 4**Componentes:** V, S**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción**Alcance:** corto (25' + 25'/2 niveles)**Objetivos:** una cadena por nivel dentro del alcance**Duración:** 1 minuto/nivel**Tiro de salvación:** no**Resistencia a conjuros:** no

El lanzador puede controlar una cadena por nivel como acción estándar, haciendo que las cadenas dancen o se muevan como desee.

Además, el lanzador puede aumentar la longitud de las cadenas en hasta 15' y hacer que les crezcan púas afiladas como cuchillas. Estas cadenas atacan como cadenas armadas que utilizan el bonificador normal de ataque a distancia del lanzador en sus tiradas de ataque o pruebas de presa (trata cada cadena como de tamaño Mediano cuando participen en una presa).

El lanzador puede trepar por una cadena que controle a su velocidad normal sin hacer una prueba de Trepar.

Canción de la muerte purulenta

Evocación [maligno]

Nivel: Brd 2**Componentes:** V,**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)**Objetivo:** una criatura viva**Duración:** concentración**Tiro de salvación:** Fortaleza niega**Resistencia a conjuros:** sí

El lanzador canta con un aullido gemebundo, lo que requiere una prueba con éxito de Interpretar (cantar) (CD 20). Si la prueba de Interpretar tiene éxito y el objetivo falla un TS de Fortaleza, la carne de la víctima burbujea y se abre en pústulas nauseabundas, infligiéndole 2d6 puntos de daño cada asalto. Si el objetivo muere, se deshace con un repugnante estallido

mientras vapor, sangre y vísceras licuadas caen al suelo.

Carne demoníaca

Transmutación [maligno]

Nivel: Demoníaco 1, Demonologista 1, Grd 1**Componentes:** V, S**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción**Alcance:** personal**Objetivo:** lanzador**Duración:** 1 minuto/nivel

Al lanzador le crece la gruesa y correosa piel de un demonio, obteniendo un bonificador +1 de armadura natural a la CA por cada cinco niveles de lanzador (al menos +1, máximo +4). Este conjuro no tiene efecto si el lanzador es un ajeno maligno.

Ceguera a la realidad

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador, maligno]

Nivel: Hch/Mag 3**Componentes:** V, S, M**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)**Objetivo:** una criatura**Duración:** concentración (ver texto)**Tiro de salvación:** Voluntad niega**Resistencia a conjuros:** sí

Este conjuro abruma al objetivo con alucinaciones, haciendo que quede cegado y aturrido si falla la salvación. El objetivo puede intentar una nueva salvación cada asalto para acabar el conjuro.

Incluso después de que el objetivo tenga éxito en la salvación o el lanzador deje de concentrarse, el objetivo está atormetado por pesadillas cada noche. Estas pesadillas impiden que el objetivo se beneficie de la curación natural, y continúan hasta que el lanzador muere o el objetivo tiene éxito en un TS de Voluntad, que puede intentarse una vez por noche. Este efecto de pesadillas es tratado como una maldición, y por ello no puede ser disipado, aunque sí puede ser eliminado por un quitar maldición.

Componente material: un disco multicolor de papel o cinta de 2 pulgadas de diámetro.

Chillido aturridor

Evocación [maligno, sónico]

Nivel: Brd 3, Demonologista 2**Componentes:** V, S, M, droga**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción**Alcance:** 30'**Objetivo:** todas las criaturas dentro del alcance**Duración:** 1 asalto**Tiro de salvación:** Fortaleza niega**Resistencia a conjuros:** sí

El lanzador emite un penetrante chillido similar al de un demonio vroc. Todas las criaturas dentro del alcance del conjuro quedan aturridas durante 1 asalto.

Componente material: una pluma de un pájaro grande o de un vroc.

Componente droga: polvos de seta.

Círculo de náusea

Evocación [maligno]

Nivel: Clr 3, Drd 2**Componentes:** V, S, F**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

Alcance: personal

Área: una emanación que se extiende en un radio de 20' en torno a un círculo de 2' de radio en el suelo con el lanzador en el centro

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Energía maligna estalla en todas las direcciones desde el origen del conjuro, llenando el área de dolor. Cualquiera en el área del conjuro debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o recibir un penalizador -2 en todas las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidades. Los que superen el TS deben realizar otro nuevo cada asalto que permanezcan en la zona afectada. El dolor dura lo mismo que el conjuro.

El lanzador permanece de pie en el círculo, que debe haber sido preparado con antelación mediante la inscripción de un círculo en el suelo y situando una roca en cada una de las cuatro direcciones cardinales. Crear este círculo requiere 1 hora, pero una vez creado puede ser reutilizado cualquier número de veces.

Si alguien intenta cruzar el círculo durante la duración del conjuro, debe superar una salvación de Fortaleza o quedar nauseado hasta que el conjuro termine, incapaz de realizar otras acciones que no sean un movimiento simple o una acción equivalente a moverse. Los personajes nauseados no pueden cruzar el círculo. Si alguien cruza el círculo sin quedar nauseado, el conjuro termina.

Claridad infernal

Adivinación [maligno]

Nivel: Clr 7, Demoníaco 7, Hch/Mag 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 10 minutos/nivel

El lanzador desarrolla los sentidos de un poderoso infernal: tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies, puede ver en la oscuridad mágica como si fuese oscuridad normal, puede ver criaturas y objetos invisibles como si tuviese *ver lo invisible* lanzado sobre él, y puede *detectar el bien* a voluntad.

Clima maligno

Conjuración (creación) [maligno]

Nivel: Corrupto 8

Componentes: V, S, M, XP, corrupción (ver texto)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: personal

Área: radio de 1 milla/nivel, centrado en el lanzador

Duración: 3d6 minutos

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

El lanzador conjura un tipo de clima maligno. Funciona tal y como se describe en el Capítulo 2 de este libro, salvo en que el área y la duración vienen dadas por el conjuro. Para conjurar una lluvia violeta, el lanzador debe sacrificar al menos 10.000 po en amatistas y gastar 200 PX. Otras formas de clima maligno no tienen componente material ni coste de puntos de experiencia.

Coste de corrupción: 3d6 puntos de daño de Constitución.

Cola de diablo

Transmutación [maligno]

Nivel: Diabólico 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 minuto/nivel

Al lanzador le crece una cola de 3', delgada, negra o roja, que termina en una púa. El lanzador puede utilizar esta cola para realizar ataques cuerpo a cuerpo utilizando su bonificador de ataque y causando una base de 1d4 puntos de daño, más la mitad de su bonificador de Fuerza.

Si el lanzador realiza una acción de ataque completo, puede utilizar tanto la cola como sus ataques normales cuerpo a cuerpo, pero todos los ataques tienen una penalización de -2.

Colmillos del Rey vampiro

Transmutación [maligno]

Nivel: Corrupto 2

Componentes: S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 minuto nivel

Al lanzador le crecen colmillos de vampiro, que le permiten realizar ataques de mordisco con un bonificador de ataque de

+10 más el modificador de Fuerza del lanzador. El ataque de mordisco inflige 1d6 puntos de daño y 1 punto de daño de Constitución.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Fuerza.

Condena de la licantropía

Evocación [caos, maligno]

Nivel: Bestial 9, Clr 9, Drd 9

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: radio de 50'/nivel

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro debe ser lanzado durante la noche. La licantropía infecta a 1d4 criaturas humanoides. Estas criaturas inmediatamente cambian a su forma animal o híbrida (a su elección) y comienzan a atacar salvajemente a todos los que tengan a su alrededor.

Para determinar el tipo de licantropía que aflige al objetivo, tira en la siguiente tabla:

d%	Tipo de licantropía
01-25	Hombre rata
26-60	Hombre lobo
61-80	Hombre jabalí
81-00	Hombre tigre

Ver la plantilla 'Licántropo' en el *Manual de monstruos* para más información sobre la licantropía, incluyendo cómo curarla.

Componente material: un poco del pelaje o piel de un licántropo.

Consumir el aspecto

Nigromancia [maligno]

Nivel: Corrupto 6

Componentes: V, S, E, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: permanente

El lanzador puede adoptar la apariencia y forma (incluyendo ropa y equipo) de un humanoide corporal que haya muerto recientemente. El lanzador asume la forma de la criatura con el aspecto que tenía cuando estaba viva, para lo cual debe comerse la carne del cadáver cuya forma desee asumir durante el lanzamiento del conjuro.

Una vez que el conjuro se ha completado, el lanzador puede asumir el nuevo aspecto a voluntad. Cambiando a su nueva forma, el cuerpo del lanzador puede llevar a cabo una transmutación física limitada, que incluye añadir o quitar uno o dos miembros, y cambiar su peso hasta en un 50%. Si la forma elegida tiene alas, el lanzador puede volar a una velocidad de 30' con una maniobrabilidad mala. El lanzador no puede asumir la apariencia de algo que tenga un tamaño diferente al suyo.

Los bonificadores de ataque, bonificadores de armadura natural y salvaciones del lanzador no cambian. El conjuro no confiere aptitudes especiales, formas de ataque, defensas, puntuaciones de característica o peculiaridades de la forma elegida. Si el lanzador recibe daño o muere, automáticamente revierte a su forma normal. El lanzador también puede emplear una acción estándar para asumir voluntariamente su forma normal.

Si el lanzador utiliza este conjuro para crear un disfraz, obtiene un bonificador +10 a su prueba de Disfrazarse.

Foco: una porción de 1 oz. de carne de otra criatura, fresca o bien conservada (todavía ensangrentada).

Coste de corrupción: 2d6 puntos de corrupción de Sabiduría.

Consumo lento

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 1, Hch/Mag 2

Componentes: V, S, lugar

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva

Duración: permanente (ver texto)

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador absorbe la fuerza vital y la forma física de un objetivo vivo y la utiliza para sí mismo. La víctima debe ser mantenida indefensa para lanzar este conjuro sobre ella. Durante ese día, el lanzador sana al doble de su índice natural y no necesita comer. Por su parte, el objetivo no sana de forma natural y recibe 1 punto de daño de Constitución. Mientras el lanzador toque al objetivo una vez por día, obtiene los beneficios y el objetivo recibe el daño de Constitución. Si el lanzador no toca al objetivo en menos de 24 horas desde la última vez, el conjuro termina.

Los villanos suelen utilizar este conjuro sobre los prisioneros, que a veces son

mantenidos mediante conjuros de *restablecimiento menor*, para que puedan servir como sustento maligno durante años.

Componente lugar: una zona bajo los efectos de un conjuro de *profanar o desacralizar*.

Corromper arma

Transmutación [maligno]

Nivel: Brd 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

Esto hace que un arma golpee realmente bien contra enemigos buenos. Cualquier amenaza de impacto crítico contra un objetivo bueno es automáticamente confirmada, sin necesidad de tirar. El arma también puede causar daño a criaturas buenas que tengan reducción de daño como si fuese un arma con un bonificador +1 de mejora. Flechas o virotes individuales pueden ser alterados, pero las armas de proyectil alteradas (como los arcos) no confieren los beneficios a los proyectiles que disparan.

Este conjuro no tiene efecto sobre ningún arma mágica que ya tuviese una aptitud especial relacionada con los golpes críticos, como las armas afiladas o las vorpalinas.

Corromper convocaciones

Transmutación [maligno]

Nivel: Demonologista 3, Hch/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: expansión de 50' de radio

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

El lanzador crea un área en la cual sólo pueden ser convocadas mágicamente criaturas malignas. No importa qué intente convocar un lanzador posterior, ya que finalmente acabará convocando una versión maligna (una bestia infernal en lugar de celestial, por ejemplo) o un equivalente maligno (un diablo en lugar de un formicida).

Si el convocador estaba intentando convocar a una criatura buena o neutral, la

criatura maligna que aparece en su lugar no obedecerá las órdenes del convocador ni atacará a sus enemigos. En su lugar, ataca al convocador, y el conjuro que la convocó no puede ser deshecho. Un conjuro de *corromper convocaciones* puede, sin embargo, ser disipado de forma normal.

Danza de la ruina

Nigromancia [maligno]

Nivel: Brd 2, Clr 2, Demonologista 2,

Hch/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: expansión centrada en el lanzador

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Para lanzar este conjuro, el lanzador debe bailar y cantar salvajemente. Después de terminar su danza, una ola de chisporroteante energía estalla hasta el final del alcance. Todas las criaturas que no sean demonios dentro del área reciben 2d20 puntos de daño.

Dardos digitales de Lahm

Transmutación [maligno]

Nivel: Corrupto 2

Componentes: V, S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: hasta cinco criaturas, ninguna de las cuales puede estar a más de 15' del resto.

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí

Los dedos del lanzador se convierten en peligrosos proyectiles que vuelan desde su mano y golpean infaliblemente a su blanco. Cada dardo inflige 1d4 puntos de daño de Destreza. Las criaturas sin dedos no pueden lanzar este conjuro.

El dardo golpea sin posibilidad de fallo, incluso si el objetivo está en combate cuerpo a cuerpo o parcialmente cubierto u oculto. Los objetos inanimados (cerraduras, puertas y demás) no pueden ser dañados por este conjuro.

Por cada tres niveles de lanzador más allá del 1.º, el lanzador obtiene un dardo adicional mediante la pérdida de otro dedo: dos a 4.º nivel, tres a 7.º nivel, cuatro a

10.º nivel y cinco dardos a nivel 13.º o superior. Si el lanzador dispara varios dardos, puede hacer que golpeen a una única criatura o a varias. Un dardo independiente sólo puede golpear a una criatura. El lanzador debe designar los objetivos antes de tirar la resistencia a conjuros o el daño.

Los dedos perdidos por este conjuro vuelven a crecer cuando el coste de corrupción es sanado, al índice de un dedo por punto de daño de Fuerza curado.

Coste de corrupción: 1 punto de Fuerza por dardo, más la pérdida de un dedo por dardo. Una mano con uno o ningún dedo es inútil.

Desgarradora de carne

Evocación [maligno]

Nivel: Cazador de mortales 3, Clr 3

Componentes: V, S, muerto viviente, infernal

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí

El personaje evoca el poder del mal en la forma de una garra negra que vuela hacia el objetivo. Si se tiene éxito en un ataque de toque a distancia, la garra inflige 1d8 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d8). Con un impacto crítico, además de causar doble daño, la herida sangra infligiendo 1 punto de daño hasta que sea sanada mágicamente.

Deshacer la moralidad

Encantamiento [enajenador, maligno]

Nivel: Brd 5, Clr 5, Corrupción 4,

Cazador de mortales 4

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura no maligna

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador vuelve a una criatura hacia el mal. El componente caótico/neutral/legal del alineamiento del objetivo no cambia, y este mantiene cualquier punto de vista o alianza que tuviese, siempre que no entren en conflicto con su nuevo alineamiento. Por lo demás, actúa de acuerdo

con su nueva visión egoísta, sanguinaria y cruel de todas las cosas.

Por ejemplo, un mago probablemente no se volverá inmediatamente contra su compañero guerrero sin razón aparente, especialmente en mitad de un combate en el que estén luchando en el mismo bando. Pero puede intentar robar la bolsa de gemas del guerrero, incluso usando conjuros aplicables a ello (*hechizar persona*, *sugestión e invisibilidad*, por ejemplo) contra su amigo. Utilizar este conjuro en conjunción con un conjuro como *dominar persona* o *sugestión* es particularmente útil, ya que cambia qué tipo de actos van en contra de la naturaleza del objetivo.

Componente material arcano: un símbolo sagrado reducido a polvo.

Desilusión cruel

Ilusión (fantasmagoría) [miedo, enajenador, maligno]

Nivel: Hch/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 100'/nivel)

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad descrece (si se interactúa con él) y Voluntad niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

La siguiente vez que el objetivo de este conjuro intente una acción que requiera una tirada de dado para determinar el éxito, la acción falla. Sin embargo, el conjuro crea en la mente del sujeto la imagen fantasmal de que la acción ha tenido éxito. El objetivo actúa acorde a esto durante 1 asalto. Durante el siguiente asalto, la fantasmagoría desaparece y el objetivo se percató de que ha sido engañado. Si el objeto falla una segunda salvación de Voluntad, recibe un penalizador -4 de moral a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas durante los 1d6+1 asaltos siguientes.

Dolor del amor

Evocación [enajenador, maligno]

Nivel: Corrupto 3

Componentes: V, S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador hace volar un proyectil con aspecto de lanza de energía verde negruzca desde su mano, la cual golpea a un único enemigo como ataque de toque a distancia. La energía no daña al objetivo. En su lugar, el mejor amigo o la persona más amada es atormentada por el dolor y recibe 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d6). No hay límite a la distancia entre el lanzador y el ser amado, y este no tiene derecho a TS ni a RC (NdC: el objeto del conjuro tiene derecho a aplicar su RC, si la tiene, para resistir al conjuro. Si la falla, su persona amada sufre los efectos del mismo sin tener derecho a aplicar RC si la tuviera). Si el ser amado está dentro de un campo antimagia, el conjuro no tiene efecto.

El DM y los jugadores pueden tardar un poco en determinar quién es la persona más querida para el objetivo; el DM es quien determina esto para los personajes no jugadores (PNJs). Es raro (pero posible) que ningún individuo pueda considerarse como tal. En ese caso, es el objetivo el que recibe el daño.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Inteligencia.

Dolor del corazón

Encantamiento [enajenador, maligno]

Nivel: Cazador de mortales 1, Clr 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador llena al objetivo de una pena que desgarró el corazón, dejándole imposibilitado 1 asalto. El objetivo no puede moverse ni realizar acciones, y está indefenso durante ese asalto.

Dolor furibundo

Nigromancia

Nivel: Asn 1, Clr 1, Dolor 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador daña los músculos del objetivo de manera temporal de un modo

muy específico. El objetivo siente un dolor agudo cada vez que realiza un ataque. Sus tiradas de ataque tiene un penalizador -2 de circunstancia por cada cuatro niveles de lanzador (penalizador máximo -10).

Dolor líquido

Nigromancia

Nivel: Dolor 4, Hch/Mag 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 día

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva

Duración: permanente

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

En el transcurso de un día, el lanzador se fija en un objetivo que ya sufra un gran dolor (ya sea debido a una enfermedad, a torturas, o a una herida, por ejemplo), y captura su dolor en forma líquida. Esta manifestación física de la agonía puede utilizarse para crear objetos mágicos o mejorar conjuros (ver 'El poder del dolor' en el Capítulo 2). También puede ser utilizada como una potente droga.

Foco: una jarra, vial u otro contenedor para el dolor líquido.

Ego de diablo

Transmutación [maligno]

Nivel: Diabólico 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 minuto/nivel

El lanzador obtiene un bonificador de mejora al Carisma de 1d4+1 puntos. Además, el lanzador es considerado como ajeno con respecto a qué conjuros y efectos mágicos pueden afectarle (haciendo a un lanzador humanoide inmune a *hechizar persona* e *inmovilizar persona*, por ejemplo).

Enturbiar

Transmutación [maligno]

Nivel: Clr 8, Corrupto 8

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: toque

Área: agua en un volumen de 100'/nivel por 100'/nivel por 10'/nivel (Mo)
(NdT: Mo = *moldeable*).

Duración: permanente (ver texto)

Tiro de salvación: no (ver texto)

Resistencia a conjuros: no

El lanzador hace que el agua (o cualquier otro líquido) sea insalubre y ligeramente venenosa. Todas las criaturas de 1 DG o menos que estén en el agua en el momento del lanzamiento mueren inmediatamente. Cualquiera que beba de esta agua debe tener éxito en un TS de Fortaleza o recibir 1d4 puntos de daño de Constitución. Cualquiera criatura sumergida en el agua debe realizar un TS como si la hubiese bebido.

Si el lanzador afecta sólo a una parte de una masa de agua mayor, el agua enturbia se mezcla con el agua pura. Si la masa de agua total es hasta cuatro veces el volumen de agua afectada, todo el agua se considera enturbia tras 24 horas, pero el daño de beberla o nadar en ella es sólo de 1d2 puntos de Constitución. Si la masa de agua es más de cuatro veces el volumen de agua afectada, pero menos de 20 veces, tras 24 horas toda el agua tiene mal sabor. Si la masa de agua es más de 20 veces mayor que el volumen afectado, el agua enturbia se mezcla con el agua limpia y pierde todos sus efectos tras 24 horas.

Componente material: un pez muerto y una gota de veneno.

Espada de hueso

Nigromancia [maligno]

Nivel: Grd 2, Clr 3

Componentes: V, S, F, muerto viviente

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Efecto: un hueso que se convierte en un arma de hoja

Duración: 10 minutos/nivel

El lanzador transforma un hueso de al menos 6" de largo en una espada larga, una espada corta, o un espadón (a elección del lanzador). Este arma tiene un bonificador +1 de mejora en los ataques y el daño por cada cinco niveles de lanzador (al menos +1, máximo +4). Además, causa +1d6 puntos de daño adicional a los objetivos vivos y otros +1d6 puntos de daño adicional a los objetivos de alineamiento bueno.

Este conjuro no confiere competencia con el arma, pero el lanzador no necesita ser quien la empuñe para que sea efectivo.

Foco: un hueso de 6 pulgadas de largo.

Espejo recadero

Evocación

Nivel: Cazador de mortales 3, Hch/Mag 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: ver texto

Alcance: ver texto

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador envía su imagen a través de un espejo a otro espejo o superficie reflectante en la que mire el objetivo elegido. El lanzador lanza el conjuro, y tras ello mira atentamente en el espejo hasta que el objetivo vea su reflejo en otro espejo o hasta que el lanzador se canse y lo deje. El lanzador puede ver al objetivo y su entorno en su espejo siempre que el objetivo mire a su espejo. Desde la perspectiva del objetivo, el lanzador parece estar mirando hacia fuera del espejo, reemplazando al reflejo del propio objetivo o apareciendo justo detrás de él (elección del lanzador). El lanzador puede hacer que su imagen diga hasta una palabra por nivel de lanzador antes de desaparecer, si así lo desea. La imagen permanece sólo durante 1 asalto. Los objetivos que no estén esperando un *espejo recadero* pueden inquietarse enormemente por este conjuro.

Foco: un espejo de plata finamente trabajada y muy pulida, con un precio no inferior a 1.000 po. El espejo debe medir al menos 2' x 4'.

Esporas del vroc

Conjuración (creación) [maligno]

Nivel: Clr 2, Demonologista 1

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: 5' de radio, centrada en el lanzador

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador convoca una masa de esporas que llenan el área en torno a él. Estas esporas infligen 1d8 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 5', menos al lanzador. Tras ello penetran en la piel y crecen, infligiendo 1d2 puntos de daño adicionales cada asalto durante 10 asaltos. El final de este tiempo, una maraña de zarcillos de enredadera cubren a cada víctima. Un conjuro de *lentificar veneno* detie-

ne el crecimiento de las esporas durante su duración. *Bendecir, neutralizar veneno o quitar enfermedad* matarán a las esporas, lo cual también puede conseguirse rociando a la víctima con agua bendita.

Componente material arcano: las plumas de una criatura tipo ave con una puntuación de Inteligencia de al menos 3 (una arpía, aquerena o criatura similar).

Estupor

Encantamiento [enajenador]

Nivel: Asn 1, Clr 1, Hch/Mag 1

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: toque

Objetivo: una criatura indefensa

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador pone a una criatura ya indefensa en un estado espeso y confuso que no le permite pensar claramente ni llevar a cabo acciones. El efecto es similar a estar drogado. El objetivo puede ser movido e incluso forzado a caminar por sí mismo si se le lleva, pero no es consciente de lo que está sucediendo en torno a él.

Componente material: una seta pedo de lobo.

Eternidad de tortura

Nigromancia [maligno]

Nivel: Dolor 9

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: permanente

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El cuerpo del objetivo queda retorcido y contrahecho, atormentado para siempre por un dolor atroz. El objetivo queda indefenso, pero mientras el conjuro continúe no necesita comida, bebida ni aire. Además, no envejece, todo lo cual le asegura una verdadera eternidad de inimaginable tortura. El objetivo sufre 1 punto de consunción de cada característica cada día hasta que todas las puntuaciones quedan reducidas a 0 (menos la Constitución, que permanece en 1). El objetivo no puede sanar ni regenerar. Por último, el objetivo es totalmente inconsciente a lo que le rodea, insensible a cualquier cosa menos al insoportable dolor.

Un único TS de Fortaleza es todo lo que se interpone entre un objetivo y este horrible conjuro. No obstante, incluso si el TS tiene éxito, sigue sufriendo un dolor terrible (aunque temporal). El objetivo recibe 5d6 puntos de daño inmediatamente, y un penalizador -4 de circunstancia en las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidad y pruebas de característica durante 1 asalto por nivel de lanzador.

Eviscerar

Nigromancia [maligno, muerte]

Nivel: Hch/Mag 8

Componentes: V, S, muerto viviente

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Las tripas del objetivo se desgajan. Si el objetivo falla su TS, sus intestinos salen despedidos, matándole. Los intestinos vuelan hacia el lanzador y son absorbidos por su cuerpo, proporcionándole 4d6 puntos de golpe temporales y un bonificador +4 de mejora a la Fuerza. Si el objetivo supera la salvación, recibe en su lugar 10d6 puntos de daño.

Una criatura sin anatomía discernible no resulta afectada por este conjuro.

Expansión de salvajismo

Encantamiento [maligno]

Nivel: Bestial 5, Clr 9

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: expansión de 10' de radio/nivel

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Todas las criaturas vivas dentro del área de efecto se vuelven hostiles hacia cualquiera no afectado por el conjuro, tanto dentro como fuera de la zona, sin importar el alineamiento o las posibles alianzas anteriores. Es más que probable que ataquen a esas criaturas, aunque conservan su intelecto y por ello se retiran o evitan a los oponentes obviamente demasiado poderosos como para ser derrotados por ellos.

Las criaturas afectadas probablemente continuarán con sus actividades normales hasta que se presente alguien no afectado

por el conjuro. Los objetivos de *expansión de salvajismo* pueden identificar a las criaturas no afectadas a simple vista mediante un sentido sobrenatural instintivo que les proporciona el conjuro.

Componente material arcano: tres gotas de fluido cerebral de una bestia.

Explosión de huesos

Nigromancia [maligno]

Nivel: Grd 1, Clr 2

Componentes: V, S, M, muerto viviente

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una criatura que tenga esqueleto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza mitad o

Fortaleza niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador hace que algún hueso en la criatura tocada se rompa o se agriete (el lanzador no puede especificar qué hueso). Debido a que el daño es más bien general que específico, el objetivo sufre 1d3 puntos de daño de Constitución. Una salvación de Fortaleza reduce el daño de Constitución a la mitad, o lo niega si el daño habría sido sólo 1 punto de daño de Constitución.

Componente material: un hueso de un niño pequeño que aún viva.

Éxtasis del desgarrar

Transmutación [maligno]

Nivel: Corrupto 7

Componentes: V, S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva tocada por nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro, el toque del lanzador inflige terribles heridas en varios objetivos. Después de que *éxtasis del desgarrar* sea lanzado, el lanzador puede tocar a un objetivo por asalto hasta que haya tocado a un número de objetivos igual a su nivel de lanzador. La misma criatura no puede ser afectada dos veces por el mismo *éxtasis del desgarrar*. Una criatura sin anatomía discernible no resulta afectada por este conjuro.

Cuando el lanzador toca a un objetivo, su carne se desgarrar, abriéndose repenti-



namente por muchas partes. Cada objetivo recibe 6d6 puntos de daño y queda aturdido 1 asalto; una salvación de Fortaleza con éxito reduce el daño a la mitad y niega el efecto de aturdimiento. Los objetivos que fallen su salvación de Fortaleza siguen sufriendo 1d6 puntos de daño por asalto hasta que reciben curación mágica, tiene éxito en una prueba de Sanar (CD 20) o mueren.

Si el objetivo recibe 6 puntos de daño de éxtasis del desgarrar en un único asalto, durante el siguiente asalto estará aturdido.

Coste de corrupción: 1 punto de daño de Fuerza por objetivo tocado.

Extraer droga

Conjuración (creación)

Nivel: Brd 1, Clr 1, Drd 1, Hch/

Mag 1

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: toque

Efecto: una dosis de droga

Duración: permanente

El lanzador infunde a una sustancia con energía y crea una versión mágica de una droga. La versión mágica exhala unos vapores verdosos que se elevan del foco elegido. Estos vapores deben ser inhalados como acción estándar en no más de 1 asalto para obtener los efectos de la droga.

El tipo de droga extraída depende de la sustancia utilizada.

Material	Droga extraída	Efecto en el foco
Metal	Bacaran	La dureza del metal desciende en 1
Roca	Vodare	La dureza de la roca desciende en 1
Agua	Sannish	El agua se vuelve salobre y nauseabunda
Aire	Vapor de mordayn	Un olor repugnante llena la zona (hasta 50' de radio) durante 1 hora
Madera	Polvos de seta	La madera adquiere un olor repugnante de forma permanente

Es posible que otras drogas puedan ser extraídas de otras sustancias más raras, a discreción del DM.

Foco: 15 lb. o 1 pie cúbico del material en cuestión.

Fuego infernal

Evocación [maligno]

Nivel: Diabólico 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: expansión de 5' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador crea una pequeña explosión de azufre y fuego que inflige 3d6 puntos de daño especial de fuego diabólico. Las llamas diabólicas no están sujetas a la reducción de protección contra los elementos (fuego), escudo de fuego (escudo gélido) u otra magia similar.

Garras del bébilith

Transmutación [maligno]

Nivel: Corrupto 5

Componentes: V, S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal
Objetivo: lanzador
Duración: 10 minutos/nivel

El lanzador obtiene garras que causan daño dependiendo de su tamaño (ver a continuación) y pueden atrapar y desgarrar la armadura y escudo de un oponente. Si el oponente tiene tanto armadura como escudo, tira 1d6: un resultado de 1-4 indica que la armadura ha sido afectada, y un resultado de 5-6 afecta al escudo.

El lanzador realiza una prueba de presa cada vez que impacta con un ataque de garra, añadiendo a la tirada de su oponente cualquier bonificador de mejora mágico que poseyese la armadura o escudo de este. Si el lanzador gana, la armadura o escudo son arrancados y destruidos.

Tamaño del lanzador	Daño de garra
Minúsculo	—
Diminuto	1
Menudo	1d2
Pequeño	1d3
Mediano	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Gargantuesco	2d6
Colosal	2d8

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Destreza.

Garras del salvaje

Transmutación [maligno]
Nivel: Bestial 4, Clr 4, Drd 4, Grd 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: una criatura
Duración: 10 minutos/nivel

El lanzador proporciona a una criatura dos largas garras que reemplazan sus manos, extremos de tentáculos o lo que sea apropiado. Las garras infligen daño dependiendo del tamaño de la criatura.

Tamaño del lanzador	Daño de garra
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Menudo	1d3
Pequeño	1d4
Mediano	1s6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gargantuesco	2d8
Colosal	4d6

La criatura puede realizar ataques con ambas garras como si fuese competente con

ellas. Del mismo modo que una criatura que tiene armas naturales, el objetivo no recibe ninguna penalización por realizar dos ataques de garras. Se considera que el objetivo está armado. Además, estas garras proporcionan un bonificador +2 de mejora a las tiradas de ataque y daño.

Si la criatura ya tenía garras, estas obtienen un bonificador +2 de mejora a las tiradas de ataque y daño, y el daño que causan aumenta como si la criatura fuese dos categorías de tamaño mayor.

Grilletes del alma

Nigromancia [maligno]
Nivel: Brd 5, Hch/Mag 5
Componentes: V, S, F, lugar
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: no (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

El lanzador se hace con el alma de una criatura muerta y la aprisiona en un talismán especialmente construido para ello. El objetivo debe haber tenido el talismán en su posesión en el momento de morir, o el conjuro no funcionará.

A partir de ese momento, si el talismán está en posesión del lanzador, puede llamar al alma de la víctima y preguntarle por las cosas que sabía en vida durante 1 asalto/nivel cada día, realizando una pregunta por asalto. El alma tiene la misma apariencia que poseyera en vida, incluyendo las ropas y equipo que tuviese con ella el día en que murió. Las respuestas son claras, completas y precisas.

Si el objetivo es hostil o si la respuesta a la pregunta era un importante secreto para él cuando estaba vivo, obtiene un TS de Voluntad. El éxito indica que el conjuro termina y el alma parte a la otra vida.

Foco: el talismán que será el receptáculo del alma.

Componente lugar: una zona bajo el efectos de un conjuro de *profanar* o *desacralizar*.

Habilidad con los sacrificios

Encantamiento [maligno]
Nivel: Asn 1, Clr 1, Hch/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: lanzador
Duración: 1 minuto/nivel

El lanzador obtiene un bonificador +5 en todas las pruebas de Saber (religión) que tengan que ver con sacrificios hechos a dioses malignos. Ver 'Sacrificios' en el Capítulo 2 para las CDs requeridas en la prueba de Saber (religión) para obtener dones de los dioses malignos.

Componente material: un mechón de pelo de un humanoide no voluntario.

Habla prohibida

Encantamiento [enajenador, maligno]
Nivel: Corrupto 5
Componentes: V, S, corrupción
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: una criatura viva
Duración: permanente
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

El lanzador hace imposible que una criatura hable sobre un único tema determinado. El tema debe ser tan concreto como sea posible para que el conjuro funcione adecuadamente. Un tema apropiado pueden ser los sucesos que ocurrieron mientras la criatura estuvo cautiva, los paraderos y nombres de sus atormentadores, la localización secreta de un tesoro oculto, la contraseña de un puesto de guardia, la palabra de mando de un objeto mágico o la explicación tras algún acontecimiento de relevancia. Temas no válidos incluyen componentes verbales de conjuros, toda la historia de la vida de una criatura o cualquier cosa demasiado amplia como para que pueda definirse como un único tema. Si un tema es demasiado amplio, el DM puede dictaminar que el coste de corrupción se doble, o hacer que el conjuro falle automáticamente si el lanzador persiste en intentar un tema no válido. Por ello, éste puede ser un conjuro peligroso de intentar.

La criatura afectada no puede comunicar nada relacionado con el tema de ninguna forma. El habla se vuelve balbuceante, la escritura se reduce a unos garabatos indescifrables, los gestos son imposibles, y hasta la telepatía (incluido *detectar pensamientos*) es inútil. No obstante, la criatura no ha olvidado la información, y puede ser enloquecedor para ella ser incapaz de comunicar información de vida o muerte para sus amigos y aliados.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Fuerza.

Hacer trampas

Transmutación

Nivel: Brd 1, Hch/Mag 1

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 minuto/nivel o hasta que sea utilizado

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

En algún momento a lo largo de la duración de este conjuro, el lanzador puede alterar las probabilidades en un juego de azar. Este conjuro sólo afecta a los juegos no mágicos, como los que utilizan cartas o dados. No puede afectar a ningún juego que incluya magia ni a un objeto mágico implicado en un juego de azar (como una *baraja de múltiples cosas*). En cualquier momento en que se realice una tirada de dado para determinar el resultado del juego, el lanzador puede hacer que se vuelva a tirar el resultado y elegir la mejor de las dos tiradas.

Por ejemplo, Darkon está jugando a un juego llamado escalas de dragón, en el cual tiene 1 entre 4 posibilidades de ganar. El DM tira en secreto 1d4 y le dice al jugador que Darkon ha perdido. Darkon, que está bajo los efectos de un conjuro de *hacer trampas*, puede hacer que el DM vuelva a tirar. El conjuro altera la probabilidad, por lo que no hay subterfugio alguno que otro personaje pueda descubrir (salvo el propio lanzamiento del conjuro). Incluso para un observador astuto, simplemente parece que el lanzador tiene suerte.

Foco: un par de dados hechos de huesos humanos.

Identificar transgresor

Adivinación [maligno]

Nivel: Clr 4

Componentes: V, S, droga, lugar

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: instantáneo

El lanzador es capaz de adivinar la respuesta a una única pregunta, siempre que esta pueda responderse con tan sólo el nombre de una única pregunta. Así, la pregunta debe ser del tipo "¿quién?". Por ejemplo, "¿quién entró en el templo la noche pasada y robó la varita de infligir heridas

moderadas?" Las preguntas que no puedan ser contestadas con un único nombre no reciben ningún tipo de respuesta.

La posibilidad inicial de una respuesta correcta es del 70% + 1% por nivel del lanzador. El DM puede ajustar las posibilidades si circunstancias inusuales lo requieran (por ejemplo, si se han tomado precauciones contra los conjuros de adivinación). El personaje sabe si no ha obtenido una respuesta correcta, salvo que esté en efecto alguna magia que produzca de manera específica una información falsa.

Como con *augurio* y *adivinación*, múltiples conjuros de *identificar transgresor* sobre la misma pregunta realizada por el mismo lanzador utilizan el mismo resultado de la tirada de dado que el primer conjuro y proporcionan la misma respuesta todas las veces.

Componente droga: vodare.

Componente lugar: una zona bajo los efectos de un conjuro de *profanar* o *desacralizar*.

Impiedad

Abjuración [maligno]

Nivel: Hch/Mag 2

Componentes: V, S, droga

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una criatura

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El lanzador proporciona a una criatura un bonificador +4 profano a los TS realizados contra cualquier conjuro o efecto sortilego producido por un ajeno bueno. Esta protección se manifiesta como un nimbo de energía negra y roja visible en torno al objetivo. Todos los seres celestiales pueden identificar un nimbo de *impiedad* a simple vista.

Componente droga: vodare.

Invocación demoníaca

Adivinación [maligno]

Nivel: Demoníaco 2, Demonologista 2, Grd 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: instantáneo

El lanzador acude al saber prohibido de los demonios, lo cual le proporciona un bonificador +10 profano a cualquier prueba individual (realizada inmediatamente) que implique Saber (arcano), Saber (los Planos) o Saber (religión).

Ladrón fantasmal

Conjuración (creación)

Nivel: Avaricia 8, Hch/Mag 8

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: un objeto

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

Una fuerza invisible, no muy diferente a un *serviente invisible*, aparece donde el lanzador desee. En el turno del lanzador, esta fuerza roba objetos de otros mientras se la dirige inaudiblemente (como acción gratuita). Un *ladrón fantasmal* sólo puede robar de criaturas; no puede forzar cofres cerrados o robar objetos que no estén en posesión de nadie. Un *ladrón fantasmal* tiene un bonificador de Esconderse de +20 (útil contra aquellos que pueden ver criaturas invisibles) y un bonificador de Moverse sigilosamente de +20.

Si un *ladrón fantasmal* no es detectado, puede robar cualquier objeto que una criatura posea pero que no lleve puesto o con el que cargue. Incluso los objetos en una *bolsa de contención* pueden ser robados. Sólo puede robar objetos, llevárselos al lanzador o devolverlos al lugar de donde los cogió; no puede realizar ningún otro tipo de acción. Un *ladrón fantasmal* necesita 1 asalto para robar un objeto y otro asalto para llevárselo al lanzador.

Un *ladrón fantasmal* sólo puede sujetar un objeto cada vez. El objeto se vuelve invisible cuando lo tiene sujeto.

El *ladrón fantasmal* no puede coger un objeto si ha sido detectado por la criatura de la que está intentando robar (normalmente con una prueba de Avistar o Escuchar). Sin embargo, el ladrón puede repetir el intento al siguiente asalto. No puede ser dañado de ningún modo, aunque puede ser disipado.

Un *ladrón fantasmal* también puede robar un objeto de la mano de una criatura. Esto lo hace como si tuviese la dote de Desarme mejorado y un bonificador +20 a Fuerza. Si un *ladrón fantasmal* es utilizado

de esta forma, desaparece después de llevar el objeto robado al lanzador.

Componente material: un carrete de hilo verde.

Lanza vil

Evocación [maligno]

Nivel: Cazador de mortales 3, Clr 3, Grd 4, Hch/Mag 3

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una lanza corta

Duración: 10 minutos/nivel

Lanza vil crea un arma de oscuridad que el lanzador (y sólo el lanzador) puede esgrimir siendo competente con ella. El lanzador puede arrojarla pero si lo hace, el conjuro termina tras resolverse el ataque a distancia.

La lanza vil es considerada a todos los efectos como una lanza corta +2, salvo en que el daño que inflige es daño vil.

Componente material arcano: un fragmento de hueso de una criatura de alineamiento bueno.

Lanzar maldición mayor

Transmutación

Nivel: Brd 6, Clr 7, Demonologista 3, Hch/Mag 8

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: permanente

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador sitúa una maldición sobre la criatura tocada, eligiendo de entre los tres efectos siguientes:

- Una puntuación de característica es reducida a 1, o dos puntuaciones de característica reciben un penalizador de -6 (hasta una puntuación mínima de 1).
- Penalizador -8 a las tiradas de ataque, TS, pruebas de características y pruebas de habilidades.
- Cada turno, el objetivo tiene un 25% de posibilidades de actuar de modo normal; en los demás casos no realiza ninguna acción.

Un jugador puede inventar una nueva maldición, pero no debe ser más poderosa que las listadas arriba, y el Dungeon Mas-

ter (DM) tendrá la última palabra sobre los efectos de la maldición.

Una maldición mayor no puede ser disipada ni tampoco quitada con conjuros como quitar maldición, deseo limitado o romper encantamiento. Un conjuro de milagro o deseo quitará la maldición mayor, y cualquier maldición mayor específica puede ser eliminada si el objetivo realiza alguna hazaña que el lanzador designe. La hazaña debe ser algo que el objetivo pueda realizar en un año (asumiendo que la comience de inmediato). Por ejemplo, puede ser "matar al dragón bajo el castillo Arteazul", o "escalar la montaña más alta del mundo". La víctima maldita puede tener ayuda para lograr cumplir la tarea, y en algunos casos otro personaje puede levantar la maldición (ver la sección de 'Maldiciones' en el Capítulo 2 para consejos de uso).

Lengua de Belzebuth

Transmutación [maligno]

Nivel: Clr 1

Componentes: V, S, M, droga

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 hora/nivel

El lanzador obtiene la aptitud de mentir, seducir y cautivar con la habilidad de un diablo. Obtiene un bonificador +2 de competencia en las pruebas de Diplomacia, Engañar y Reunir información.

Componente material: una lengua de cualquier criatura capaz de hablar.

Componente droga: polvos de seta.

Lengua de diablo

Transmutación [maligno]

Nivel: Corrupto 2

Componentes: S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 minuto/nivel

La lengua del lanzador se hace más larga y fuerte, permitiéndole realizar ataques de presa o de desarmar con un alcance de 15'. Los intentos de apresar o desarmar con la lengua no provocan ataques de oportunidad. Por lo demás, se realizan de la manera normal.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Sabiduría.

Llamar a horda de gibados

Conjuración (llamada) [maligno]

Nivel: Cazador de mortales 4,

Demonologista 3, Hch/Mag 5

Componentes: V, S, alma

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: 2d4 gibados

Duración: un año

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

El lanzador llama a 2d4 gibados del Abismo hasta el lugar en el que esté, ofreciéndoles un alma que haya preparado previamente. A cambio, estos servirán al lanzador durante un año como guardias, esclavos o cualquier otra cosa para la que los necesite. Son profundamente estúpidos, por lo que el lanzador no puede encargarles tareas más complicadas que las que puedan describirse en unas diez palabras.

Sin importar cuántas veces utilice el lanzador este conjuro, no puede controlar más de 2 DG de infernales por nivel de lanzador. Si excede este número, todas las nuevas criaturas llamadas quedan bajo el control del lanzador, y cualquier exceso de criaturas de anteriores lanzamientos queda descontrolado. El lanzador elige qué criaturas liberar.

Llamar a horda de lémures

Conjuración (llamada) [maligno]

Nivel: Cazador de mortales 4, Hch/Mag 5

Componentes: V, S, alma

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: 3d4 lémures

Duración: un año

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

El lanzador llama a 3d4 lémures de los Nueve infiernos hasta el lugar en el que esté, ofreciéndoles un alma que haya preparado previamente. A cambio, estos servirán al lanzador durante un año como guardias, esclavos o cualquier otra cosa para la que los necesite. No tienen inteligencia, por lo que el lanzador no puede encargarles tareas más complicadas que las que puedan describirse con unas cinco palabras.

Sin importar cuántas veces utilice el lanzador este conjuro, no puede controlar más de 2 DG de infernales por nivel de

lanzador. Si excede este número, todas las nuevas criaturas llamadas caen bajo el control del lanzador, y cualquier exceso de criaturas de anteriores lanzamientos queda descontrolado. El lanzador elige qué criaturas liberar.

Llamar pesadilla

Conjuración (llamada) [maligno]

Nivel: Demonologista 4, Hch/Mag 5

Componentes: V, S, alma

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: intermedio (100' + 10' nivel)

Efecto: una pesadilla

Duración: una semana

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

El lanzador llama a una pesadilla de los planos Inferiores hasta el lugar en el que esté, ofreciéndole un alma que haya preparado previamente. A cambio, la pesadilla sirve al lanzador durante una semana como montura o guardia, aunque si se separa más de 150' de él, inmediatamente vuelve al lugar del que hubiese surgido. Múltiples lanzamientos de este conjuro reemplazan la pesadilla previa por una nueva.

Luz oscura

Evocación [oscuridad]

Nivel: Asn 2, Hch/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

toque: personal

Objetivo: una criatura u objeto tocado

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

El lanzador hace que una criatura u objeto irradie una oscuridad especial llamada *luz oscura* en una esfera de 5' de radio. Este conjuro es más útil en grandes áreas que son oscuras de manera natural. Dentro de la esfera de *luz oscura*, las criaturas que normalmente pueden ver en la luz pueden ver, incluso aunque no haya luz. Sólo pueden ser vistos las criaturas y objetos dentro de la esfera, a no ser que los observadores puedan ver en la oscuridad de manera natural. Así, mientras que dos criaturas dentro de la esfera se pueden ver mutuamente, una criatura que permanezca fuera de ella (asumiendo que no tenga visión en la oscuridad), ni puede ver ni puede ser vista por ellos. Una criatura con visión en la oscuridad que permanezca fuera de la esfera puede ver a los que están en su inte-

rior, aunque estos no podrán discernir a dicha criatura.

La esfera del conjuro *luz oscura* es invisible en la luz normal y no funciona en la oscuridad mágica.

Mal de ojo

Encantamiento [maligno]

Nivel: Cazador de mortales 2, Hch/Mag 3

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo (ver texto)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador concentra su deseos malignos a través de su mirada y maldice a alguien con una racha de mala suerte. El objetivo recibe un penalizador -4 de suerte a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas. El conjuro termina el siguiente amanecer, cuando sea deshecho, cuando se lance un *quitar maldición* sobre el objetivo o cuando el lanzador recibe al menos 1 punto de daño del objetivo.

Maldición de la cáscara pútrida

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador, miedo, maligno]



Nivel: Brd 3, Hch/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto + 1d10 minutos

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Esta ilusión fuerza al objetivo a creer que su carne se está pudriendo y separando de su cuerpo, y que sus órganos internos se están derramando desde su abdomen. En el siguiente asalto, queda inconsciente durante 1d10 minutos, durante los cuales no puede ser despertado por medios normales.

Maldición de podredumbre de Urfebra

Transmutación [maligno]

Nivel: Corrupto 3

Componentes: V, S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

La carne y los huesos del objetivo comienzan a pudrirse. El objetivo sufre 1d6 puntos de daño de Constitución inmediatamente, y tras ello 1d6 puntos de daño de Constitución cada hora hasta que el objetivo muere o la maldición es eliminada con un conjuro de *deseo*, *milagro* o *quitar maldición*.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Fuerza.

Mano arácnida

Transmutación

Nivel: Clr 1, Drd 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: la mano del lanzador

Duración: concentración (hasta 1 minuto/nivel)

El lanzador separa su mano, que se transforma en una araña monstruosa Pequeña (ver el *Manual de monstruos*) bajo su control. El lanzador puede ver a través de sus ojos, y ésta puede viajar a hasta 20' por nivel lejos de él. Si la araña muere o se evita que regrese al lanzador, la mano es restaurada

cuando termine el conjuro, pero el lanzador sufre 1d6 puntos de daño. Si el lanzador dirige la araña para que regrese a su mano (una acción equivalente a moverse) y después deja que acabe el conjuro, no sufre daño alguno.

Marchitar extremidad

Nigromancia [maligno]

Nivel: Cazador de mortales 2, Clr 2,

Hch/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura humanoide con extremidades

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador elige marchitar, o bien los brazos o bien las piernas del objetivo. Un personaje con las piernas marchitas cae al suelo y es imposible para él moverse a más de 5' por asalto. Los brazos marchitos hacen imposible para un personaje utilizar objetos o lanzar conjuros con componentes somáticos, y deja caer cualquier cosa que estuviese sosteniendo. Al final de la duración del conjuro, las extremidades vuelven a la normalidad.

Masoquismo

Encantamiento [maligno]

Nivel: Asn 3, Clr 3, Grd 3, Hch/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 asalto/nivel

Por cada 10 puntos de daño que el lanzador reciba en un asalto dado, obtiene un bonificador +1 de suerte a las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidades realizados en el asalto siguiente. Mientras mayor sea el daño, mayor el bonificador de suerte. Es posible obtener un bonificador de suerte en varios asaltos si el lanzador recibe daño en más de un asalto durante la duración del conjuro.

Componente material: una tira de cuero que haya sido empapada en la sangre del lanzador.

Mejora ectoplásmica

Nigromancia [maligno]

Nivel: Hch/Mag 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: un muerto viviente incorporal/nivel

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

El muerto viviente afectado por este conjuro obtiene un bonificador +1 de desvío a la CA, +1d8 puntos de golpe temporales, un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque, y un bonificador +2 a la resistencia a la expulsión. Cada una de estas mejoras aumenta en +1 por cada tres niveles de lanzador. Así, un lanzador de nivel 12.º otorga un bonificador +5 de desvío a la CA, 1d8+4 puntos de golpe temporales, un bonificador +5 de mejora a las tiradas de ataque y un bonificador +2 a la resistencia a la expulsión.

Mirada desconcertante

Ilusión (fantasmagoría)

Nivel: Cazador de mortales 1,

Demonologista 1, Hch/Mag 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura humanoide

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador hace que su rostro parezca el de un amor perdido del oponente o de uno de sus más amargos enemigos. El objetivo recibe un penalizador -1 de moral en las tiradas de ataque durante la duración del conjuro.

Miríada de agujas

Conjuración (creación) [maligno]

Nivel: Clr 6, Dolor 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Una miríada de agujas rodean al objetivo y atraviesan su piel, abriéndose camino a través de la armadura o cualquier otro tipo de protección, aunque las criaturas con re-

ducción del daño son inmunes a este conjuro. El objetivo sufre 2d6 puntos de daño inmediatamente, y un penalizador -4 de circunstancia a las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidades y pruebas de características durante el resto de la duración del conjuro. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce el daño a la mitad y niega el penalizador de circunstancia.

Componente material: un puñado de agujas, todas las cuales deben haber sido bañadas en sangre.

Mueca de la muerte

Nigromancia [maligno]

Nivel: Asn 1, Grd 1, Hch/Mag 1

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: un cadáver

Duración:

permanente

Tiro de salvación:

no

Resistencia a

conjuros: no

El lanzador marca un cadáver con una "firma" mágica determinada que le identifica a sí mismo (real o falsamente) como el asesino. Algunos asesinos utilizan esta firma como una especie de tarjeta de visita, mientras que otros la emplean como un medio de probar que se han ganado la paga. La firma puede adoptar muchas formas: una expresión específica en el rostro del cadáver (de ahí el nombre del conjuro), una runa determinada, una palabra escrita en la carne del cadáver, una decoloración de un ojo, etc.

Muerte espinosa

Conjuración (creación) [maligno, muerte]

Nivel: Corrupto 7

Componentes: V, S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivos: hasta tres criaturas, ninguna de las cuales puede estar a más de 15' de las otras

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador hace que broten espinas del interior de las criaturas objetivo, que se retuercen de agonía durante 1d4 asaltos, imposibilitadas, antes de morir. Un conjuro de *deseo* o *milagro* lanzado sobre el objetivo durante este tiempo puede eliminar las espinas y salvar a la criatura. Las criaturas que superen su TS de Fortaleza siguen es-



tando imposibilitadas durante 1d4 asaltos de terrible agonía, y reciben 1d6 puntos de daño por asalto. No obstante, al final de la agonía las espinas desaparecen.

Coste de corrupción: 1d3 puntos de consunción de Sabiduría.

Muro de cadenas

Conjuración (creación)

Nivel: Hch/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: un muro con un área de hasta una casilla de 5'/nivel (Mo) (ver texto)

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

El lanzador hace que un muro plano y vertical de cadenas armadas ondulantes aparezca de repente. Este muro puede ser utilizado para sellar un pasillo o cerrar una brecha, ya que puede encajarse en cualquier material no vivo que le rodee si su área es suficiente como para hacerlo. El muro no puede ser conjurado para que ocupe el mismo espacio que una criatura u otro objeto. Siempre debe ser un plano liso, aunque el lanzador puede moldear sus bordes para que encaje con el espacio disponible.

Un muro de cadenas tiene 1" de espesor por cada cuatro niveles de lanzador. El lanzador puede doblar el área del muro reduciendo a la mitad su grosor. Cada casilla de 5' del muro tiene 20 puntos de golpe por pulgada de espesor y una dureza de 10.

En una sección de muro que llegue a 0 puntos se abre una brecha. Si una criatura intenta pasar a través del muro, la CD para la prueba de Fuerza es de 20+2 por pulgada de espesor. Las criaturas que hagan una prueba de Fuerza para romper el muro reciben 1d6 puntos de daño de los pinchos y alambres que cubren las cadenas.

Componentes materiales: un único eslabón de una cadena de hierro.



Muro de cadenas mortales

Conjuración (creación)

Nivel: Hch/Mag 4

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Como muro de cadenas, salvo en lo que se señala arriba, y en que el muro está provisto de cadenas armadas sueltas, que golpean a cualquiera que se acerque a menos de 5' del muro. Los que estén dentro de dicha zona sufren 3d6 puntos de daño cada asalto.

Muro de cieno

Conjuración (creación)

Nivel: Clr 5, Hch/Mag 5

Componentes: V, S, M/FD



Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: un muro con un área de hasta una casilla de 5'/nivel (Mo) (ver texto)
Duración: concentración + 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza parcial (ver texto)
Resistencia a conjuros: no

El lanzador hace que aparezca un muro plano y vertical de un nauseabundo y su-purante cieno orgánico. Este muro puede ser utilizado para sellar un pasillo o cerrar una brecha, ya que puede encajarse en cualquier material no vivo que le rodee si su área es suficiente como para hacerlo. El muro no puede ser conjurado para que ocupe el mismo espacio que una criatura u otro objeto. Siempre debe ser un plano liso, aunque el lanzador puede moldear sus bordes para que encaje con el espacio disponible.

Un muro de cieno tiene 1" de espesor por cada cuatro niveles de lanzador. El lanzador puede doblar el área del muro reduciendo a la mitad su espesor. Cada casilla de 5' del muro tiene 50 puntos de golpe por pulgada de espesor y dureza 0.

En una sección de muro que llegue a 0 puntos se abre una brecha. Si una criatura intenta pasar a través del muro, la CD para la prueba de Fuerza es de 15+2 por pulgada de espesor.

Cualquier criatura que toque el muro sufre 2d6 puntos de daño por ácido por asalto, debido a la naturaleza corrosiva y ardiente del cieno. Sólo el material con el cual estuviese en contacto el cieno al ser conjurado inicialmente es inmune a este daño. Además, una criatura que toque el muro debe superar un TS de Fortaleza o quedar paralizada por el cieno. Tras ello el muro consume a la criatura en 1d6 asaltos, digiriéndola y añadiendo los puntos de golpe completos normales de ésta a los suyos propios.

Componente material arcano: un pedazo de gelatina ocre o cieno gris.

Muro de ojos

Conjuración (creación) [maligno]
Nivel: Hch/Mag 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: un muro con un área de hasta una casilla de 5'/nivel (Mo) (ver texto)

Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: no

El lanzador hace que aparezca un muro plano y vertical de ojos vivos y refulgentes. Este muro puede ser utilizado para sellar un pasillo o cerrar una brecha, ya que puede encajarse en cualquier material no vivo que le rodee si su área es suficiente como para hacerlo. El muro no puede ser conjurado para que ocupe el mismo espacio que una criatura u otro objeto. Siempre debe ser un plano liso, aunque el lanzador puede moldear sus bordes para que encaje con el espacio disponible.

Un muro de ojos tiene 1" de espesor por cada cuatro niveles de lanzador. El lanzador puede doblar el área del muro reduciendo a la mitad su espesor. Cada casilla de 5' del muro tiene 10 puntos de golpe por pulgada de espesor y dureza 5.

En una sección de muro que llegue a 0 puntos se abre una brecha. Si una criatura intenta pasar a través del muro, la CD para la prueba de Fuerza es de 15+2 por pulgada de espesor.

Cualquier criatura que toque el muro debe superar un TS de Voluntad o quedar inmovilizada, tal y como si hubiese sido afectada por un conjuro de *inmovilizar monstruo*. El muro consume mágicamente a las criaturas inmovilizadas después de 10 asaltos, desintegrándolas y añadiendo más ojos a su masa.

En cualquier momento y desde cualquier distancia (incluso a través de los planos) el lanzador puede utilizar una acción estándar para mirar a través del muro de ojos, viendo en todas las direcciones desde el muro como si estuviese realmente allí.

Componente material: un único ojo humanoide.

Nacimiento del bodak

Transmutación [maligno]
Nivel: Clr 8
Componentes: V, S, F, droga
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: lanzador o una criatura tocada
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: no (ver texto)
Resistencia a conjuros: no

El lanzador transforma un objetivo voluntario (que puede ser él mismo) en un bo-

dak. Ignora todas las antiguas características del objetivo, utilizando en su lugar la descripción del bodak en el *Manual de monstruos*.

Antes de lanzar el conjuro, el lanzador debe hacer una figura en miniatura que represente al objetivo, y bañarla en la sangre de por lo menos tres animales Pequeños o más grandes. Una vez que el conjuro es lanzado, cualquiera que sostenga la figurilla puede intentar comunicarse mentalmente y controlar al bodak, pero la criatura puede resistirse a ese control con un TS de Vol con éxito. Si el bodak falla, debe obedecer al que sostenga la figurilla, pero obtiene un nuevo TS cada día para romper el control. Si la figurilla es destruida, el bodak se desintegra.

Foco: figurilla del objetivo, bañada en sangre de animal.

Componente droga: agonía.

Nube del aquerena

Conjuración (creación) [maligno]
Nivel: Clr 6, Demonologista 4
Componentes: V, S, enfermedad
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Área: expansión de 10' de radio
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: sí

El lanzador conjura una nube asfixiante y tóxica de oscuridad impenetrable. Cualquier otro que no sea el lanzador y que esté en el interior de la nube sufre 2d6 puntos de daño, y debe superar una salvación de Fortaleza o quedar afectado por un efecto de *confusión* durante la duración del conjuro.

Componente enfermedad: podredumbre del alma.

Ojo del contemplador

Transmutación [maligno]
Nivel: Hch/Mag 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: lanzador
Duración: 1 asalto/nivel

Uno de los ojos del lanzador sale de su cabeza sobre un pedúnculo ocular, convirtiéndose en el equivalente a un ojo de contemplador. Gracias a la movilidad del ojo, el personaje obtiene un bonificador +2 de

circunstancia en las pruebas de Avistar. Más importante aún, el ojo tiene uno de los poderes de los ojos de los contempladores, determinado al azar. El lanzador puede utilizar este poder como una acción estándar durante la duración del conjuro.

Cada tipo de ojo produce un efecto idéntico al de un conjuro lanzado por un lanzador de 13.^{er} nivel, pero sigue las reglas de un rayo (ver 'Dirigir un conjuro', en el Capítulo 10 del *Manual del jugador*). Todos estos efectos tienen un alcance de 150' y una CD de 18 para las salvaciones.

Tira 1d10 para ver qué ojo obtiene el lanzador.

1d10 Efecto del ojo

- 1 *Hechizar persona*. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad o ser afectado de un modo similar al conjuro.
- 2 *Hechizar monstruo*. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad o ser afectado de un modo similar al conjuro.
- 3 *Dormir*. Como el conjuro, salvo en que afecta a una criatura con cualquier número de Dados de Golpe. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad para resistirlo.
- 4 *De la carne a la piedra*. El objetivo debe realizar una salvación de Fortaleza o ser afectado como por el conjuro.
- 5 *Desintegrar*. El objetivo debe realizar una salvación de Fortaleza o ser afectado como por el conjuro.
- 6 *Miedo*. Como el conjuro, salvo en que tiene como objetivo una única criatura. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad o ser afectado de un modo similar al conjuro.
- 7 *Ralentizar*. Como el conjuro, salvo en que tiene como objetivo una única criatura. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad o ser afectado de un modo similar al conjuro.
- 8 *Infligir heridas moderadas*. Como el conjuro, causando 2d8+10 puntos de daño (Vol mitad).
- 9 *Dedo de la muerte*. El objetivo debe realizar una salvación de Fortaleza o resultar muerto como por el conjuro. El lanzador recibe 3d6+13 puntos de daño si tiene éxito en la salvación.
- 10 *Telequinesia*. El ojo puede mover objetos o criaturas que pesen hasta 325 lb., como por un conjuro de *telequinesia*. Las criaturas pueden resistir los efectos con una salvación de Vol con éxito.

Ojo de diablo

Adivinación [maligno]

Nivel: Clr 3, Diabólico 2, Grd 2, Hch/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 minuto/nivel

El lanzador obtiene la agudeza visual de un diablo. No sólo puede ver en la oscuridad, sino también en la oscuridad mágica, con un alcance de 30'.

Ojos del zombi

Adivinación [maligno]

Nivel: Clr 2, Hch/Mag 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 30 minutos

Alcance: personal

Efecto: lanzador y un zombi

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador reemplaza sus ojos con los de un zombi, lo que le permite ver a través de las cuencas del zombi y controlar sus acciones directamente. El zombi debe ser uno que el lanzador haya animado. La magia de este conjuro permite al lanzador quitarse los ojos (lo cual le causa 1d6 puntos de daño por el dolor, pero ningún daño permanente a sus ojos) y ponerse los que quitó al zombi, y que guardaba sumergidos en un baño especial de agua salada. Los ojos del personaje son preservados por el conjuro mientras controla al zombi, y percibe el mundo a través de ellos. El cuerpo del lanzador permanece inmóvil, y es susceptible al daño de manera normal. Cuando el conjuro termina, los ojos del lanzador vuelven automáticamente a él.

Foco: ojos de zombi y una pinta de agua salada.

Ola de consternación

Encantamiento [enajenador, maligno]

Nivel: Brd 2, Clr 2

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25'+5'/2 niveles)

Área: cono

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Todos los que estén dentro del cono en el momento del lanzamiento del conjuro se ven abrumados por la pena y la consternación; reciben un penalizador -3 de moral

en todas las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidades y pruebas de características.

Componente material: tres lágrimas.

Ola de dolor

Nigromancia [maligno]

Nivel: Brd 6, Dolor 7

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25'+5'/2 niveles)

Área: cono

Duración: 1 asalto/2 niveles

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Todas las criaturas vivas dentro del cono que dan abrumadas por el dolor y el sufrimiento y permanecen aturdidas durante la duración del conjuro. Una criatura sin anatomía discernible no resulta afectada por este conjuro.

Componente material: una aguja.

Oscuridad absoluta

Conjuración (creación) [maligno]

Nivel: Demoníaco 8, Hch/Mag 9, Oscuridad 8

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: corto (25'+5'/2 niveles)

Área: expansión de 100' nivel de radio, centrada en el lanzador

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

Oscuridad absoluta se extiende desde el lanzador, creando una zona de oscuridad mágica, fría y espesa. Esta oscuridad es similar a la creada por el conjuro de *oscuridad profunda*, pero ninguna luz mágica puede contrarrestarla o disiparla. Además, las criaturas de alineamiento maligno pueden ver en esta oscuridad como si fuese una zona débilmente iluminada.

Componente material arcano: un palo negro, de 6" de largo, con sangre humanoide extendida sobre él.

Oscuridad condenatoria

Evocación [oscuridad, maligno]

Nivel: Clr 4, Hch/Mag 4, Oscuridad 4

Componentes: V, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: objeto tocado

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro es similar a *oscuridad*, salvo en que aquellos en el área de oscuridad también reciben daño sacrilego. Las criaturas de alineamiento bueno reciben 2d6 puntos de daño por asalto que permanezcan en la oscuridad, y las criaturas ni buenas ni malignas 1d6 puntos de daño. Como con el conjuro de *oscuridad*, el área es de 20' de radio, y el objeto que sirve como objetivo del conjuro puede ser envuelto para bloquear la oscuridad (y por lo tanto los efectos dañinos).

Oscuridad condenatoria contrarresta o disipa cualquier conjuro de luz de nivel igual o inferior.

Componente material arcano: un cucharada de breya con una diminuta aguja oculta en su interior.

Palabra pavorosa

Evocación [maligno]

Nivel: Demonologista 3, Hch/Mag 3

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura de alineamiento bueno

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador pronuncia una única palabra de pura malevolencia, una poderosa expresión del Habla oscura (ver el Capítulo 2). La palabra es tan inmundicia que causa daño a la propia alma de quien la escucha. El pronunciar una *palabra pavorosa* hace que un objetivo dentro del alcance reciba 1d3 puntos de consunción de Carisma. El poder de este conjuro protege al lanzador de los efectos dañinos tanto de escuchar como de conocer la palabra.

Intentar pronunciar esta única palabra sin usar el conjuro implica la muerte instantánea (y ningún efecto, porque el lanzador muere antes de completarla).

Parar el corazón

Nigromancia [maligno]

Nivel: Asn 4, Clr 4,

Hch/Mag 5

Componentes: S, droga

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: un humanoide o animal vivo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Canalizando odio y desprecio, el lanzador llama a oscuros poderes para que le produzcan a la víctima un ataque al corazón fulminante. La víctima queda repentinamente a -8 puntos de golpe, y a -9 al final de ese asalto. Si alguien logra realizar inmediatamente una prueba de Sanar (CD 15) con éxito o de algún modo se le proporcionan al objetivo más puntos de golpe, se estabiliza. Si no, al final del siguiente asalto la víctima alcanza los -10 puntos de golpe y muere.

Componente droga: bacaran.

Patatas arácnidas

Transmutación

Nivel: Clr 2



Al lanzador le crecen cuatro largas patas arácnidas a ambos lados del torso. Puede utilizar estas patas para moverse a una velocidad de 30', sin importar cuál fuera la velocidad normal del lanzador, siempre que transporte menos de su carga máxima. El lanzador también puede utilizar las patas adicionales para trepar por superficies verticales o incluso circular por el techo tal y como hace una araña, con las manos completamente libres. El lanzador tiene una velocidad trepando de 15'.

Una criatura con una puntuación de Fuerza de al menos 20+1 por nivel de lanzador puede arrancar al lanzador de un muro o techo.

Pena

Encantamiento [enajenador, maligno]

Nivel: Brd 1, Clr 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

La desolación y la tristeza dominan al objetivo; sufre un penalizador -3 de moral en todas las tiradas de ataque, TS, pruebas de características y pruebas de habilidades.

Componente material: una lágrima.

Perdición hirviente de los ojos

Transmutación [ácido, maligno]

Nivel: Corrupto 1

Componentes: V, S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Los ojos del objetivo estallan, salpicando ácido sobre todos los que estén en un radio de 5'. El objetivo queda cegado y recibe 1d6 puntos de daño por ácido (salvación de Reflejos para mitad). Las criaturas sin ojos no pueden resultar cegadas, pero pueden recibir daño por ácido si alguien próximo a ellas es el objetivo de *perdición hirviente de los ojos*.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Constitución.

Pérdida del tesoro del alma

Transmutación

Nivel: Hch/Mag 8

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega (objeto)

Resistencia a conjuros: sí

Con una fuerte palabra de poder y un movimiento del puño, el lanzador apunta a una única criatura. El conjuro determina cuál es el objeto actualmente más valioso entre las posesiones del objetivo y lo desintegra. Este conjuro no afectará a un artefacto, sino que destruirá en su lugar al siguiente objeto más valioso.

Componente material: un rubí aplastado con un valor de al menos 500 po.

Pestilencia

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 8, Drd 7

Componentes: V, S, enfermedad

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El objetivo contrae una enfermedad especialmente terrible y contagiosa, que le afecta de inmediato, sin que medie periodo de incubación. El lanzador infecta al objetivo con una enfermedad que inflige 1d4 puntos de consunción de Constitución cada día hasta que el objetivo muera. Éste puede intentar un nuevo TS cada día, pero debe tener éxito en dos salvaciones consecutivas para librarse de la enfermedad (como en la mayoría de las enfermedades).

No obstante, la enfermedad, una vez liberada, continúa extendiéndose. Durante el primer día de enfermedad, cualquiera que toque al objetivo debe superar un TS de Fortaleza o caer víctima de la misma plaga. Del mismo modo, cualquier víctima secundaria se convierte en contagiosa durante el primer día de su propia aflicción.

Componente enfermedad: cualquier enfermedad.

Plaga de desdicha

Evocación [maligno]

Nivel: Clr 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: expansión de 20' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador invoca una fuerza sacrílega para castigar a sus enemigos. El poder adopta la forma de una masa aterradora para el alma de desgarradora oscuridad. Sólo las criaturas buenas y neutrales (no las malignas) resultan dañadas por este conjuro.

El conjuro sólo inflige la mitad del daño a las criaturas que no son ni buenas ni malignas, y no quedan aturdidas. Este tipo de criaturas puede reducir el daño de nuevo a la mitad (hasta sólo un cuarto de la tirada) con una salvación de Reflejos con éxito.

Plaga de pesadillas

Encantamiento [enajenador, maligno]

Nivel: Corrupto 8

Componentes: V, S, F, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador puede abrumar al objetivo con sueños poblados de demonios tan vívidos y aterradores que el dormir no proporciona ningún descanso, y el objetivo finalmente se ve conducido al suicidio. El lanzador debe poseer un trozo de carne del objetivo y tener éxito en un ataque de toque cuando lance *plaga de pesadillas*. Si el objetivo falla su salvación de Fortaleza, el conjuro comienza a hacer efecto. Tras ello, el lanzador debe salmodiar durante 12 horas a la semana y pagar el coste de corrupción también cada semana para mantener el conjuro.

El objetivo comienza a sentir los efectos de este conjuro la siguiente vez que duerma, siendo acosado por pesadillas de dioses malignos y demonios. Estas pesadillas continúan cada noche, y cada noche el objetivo sufre 1d4 puntos de daño de Carisma y no recibe ninguna curación natural por ese día. Cuando el objetivo alcanza Carisma 0, entra en un trance en el cual mentalmente ofrece su alma a un demo-

nio para que la devore. Esa noche el objetivo muere, y está más allá incluso de un conjuro de *resurrección verdadera*.

El objetivo recibe un nuevo TS cada día para resistir al conjuro, y un éxito es suficiente para terminar con las pesadillas. Si el conjuro finalmente tiene éxito, el foco desaparece, avisando al lanzador de que el objetivo ha muerto.

Foco: una porción de 1 oz., fresca o bien conservada (todavía ensangrentada) de la carne de otra criatura.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Fuerza, recibidos de una vez al final de cada semana.

Poder del Abismo

Conjuración (convocación) [maligno]

Nivel: Clr 4, Demonologista 3, Grd 3, Hch/Mag 4

Componentes: V, S, M, demonio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 10 minutos/nivel

El lanzador convoca energía maligna del Abismo y se imbuye a sí mismo con su poder, obteniendo un bonificador +2 de mejora a Fuerza, Constitución y Destreza. La resistencia a conjuros previa del lanzador mejora en +2.

Componente material: el corazón de un niño enano.

Poder del Infierno

Conjuración (convocación) [maligno]

Nivel: Clr 4, Grd 3, Hch/Mag 4

Componentes: V, S, M, diablo

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 10 minutos/nivel

El lanzador convoca energía maligna de los Nueve infiernos y se baña a sí mismo en su poder. El lanzador obtiene un bonificador +2 de desvío a la CA, así como un aumento de la reducción al daño previa en +1 (RD 10/+1 se convierte en RD 10/+2, por ejemplo).

Componente material: el corazón de un niño elfo.

Posesor impotente

Abjuración

Nivel: Demonologista 4, Hch/Mag 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura poseedora y su hospedador

Duración: permanente (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador atrapa a una criatura que pueda poseer o habitar a otras criaturas, o a una que pueda mover su mente fuera de su cuerpo, en el interior de la criatura en la que esté actualmente. Los objetivos potenciales incluyen demonios poseedores, fantasmas malevolentes y lanzadores que estén utilizando conjuros de *transmigración*. La criatura poseedora no puede dejar el cuer-



po en el que está actualmente, sea o no sea el suyo propio, por ningún medio.

Preservar órgano

Evocación [maligno]

Nivel: Clr 0, Drd 0, Hch/Mag 0

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Efecto: un órgano

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador preserva un único órgano cortado de una criatura viva, para que no se descomponga ni se pudra. Los lanzadores malignos utilizan los órganos así conservados como componentes materiales de conjuros. También hay usos rituales para otras partes del cuerpo.

El órgano se mantiene exactamente en el mismo estado en que estaba cuando fue lanzado el conjuro. Si un corazón estaba aún latiendo y ensangrentado, por ejemplo, permanece así.

Puño aplastante de despecho

Evocación [fuerza, maligno]

Nivel: Hch/Mag 9

Componentes: V, S, M, enfermedad

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: cilindro de 5' de radio y 30' de alto

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos mitad o

Reflejos niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Un puño de oscuridad aparece a 30' sobre el suelo y comienza a golpear con increíble poder. Todas las criaturas y objetos en el área reciben 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6). Un TS de Reflejos con éxito reduce el daño a la mitad. Cada asalto, como acción gratuita, el lanzador puede dirigir el puño a otra zona dentro del alcance, donde comienza a triturar de nuevo. Continúa atacando la misma área salvo que se le diga lo contrario.

El puño no necesita golpear el suelo. Puede atacar también a objetivos aéreos. Los objetivos aéreos que superen una salvación de Reflejos no reciben daño y son expulsados brutalmente del área del conjuro.

Componente material: la mano cortada de un clérigo de alineamiento bueno.

Enfermedad: ira enconada.

Rajar la lengua

Transmutación [maligno]

Nivel: Clr 0, Hch/Mag 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva con lengua

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

La lengua del objetivo recibe un pequeño corte. El objetivo sufre 1 punto de daño y recibe un penalizador -1 a las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidades y pruebas de características durante el siguiente asalto debido al molesto dolor.

Rastro infernal

Conjuración (creación)

Nivel: Hch/Mag 1

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Efecto: un rastro de 20' de largo/nivel

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: no

El lanzador crea un puñado de polvo invisible y casi intangible que atrae a las criaturas de los planos Inferiores. El lanzador puede esparcir este polvo en un rastro en el suelo. Los ajenos malignos que lleguen a 10' de cualquier parte de este rastro y fallen su TS seguirán el rastro como si estuviesen afectados por un efecto de compulsión.

Los infernales forzados seguirán un *rastro infernal* incluso al peligro. Por ejemplo, el rastro puede conducir a una trampa, a un efecto de conjuro sagrado, o incluso a una celda. Si el peligro es obvio, como una *barrera de cuchillas*, las criaturas tienen derecho a otro TS para resistirse.

Una criatura forzada sólo sigue el rastro hasta su final, así que si conduce hasta el borde un precipicio, el infernal llegará hasta el borde, pero no más allá.

Si una criatura encuentra el rastro hacia la mitad, instintivamente siente qué dirección es hacia delante y qué dirección es hacia atrás. Cuando un ajeno maligno alcanza el final del rastro, el efecto de com-

pulsión termina, y la criatura no puede volver a ser afectada de nuevo por este mismo *rastro infernal*.

El rastro puede ser tapado y destruido por cualquiera que pueda ver objetos invisibles. Requiere una acción estándar destruir 10 pies de rastro, pero un ajeno maligno debe realizar su TS antes.

Componente material: un símbolo sagrado empapado de orina, que se deshace en el polvo que crea el *rastro infernal*.

Rayo oscuro

Evocación [maligno, oscuridad]

Nivel: Clr 2, Hch/Mag 2, Oscuridad 2

Componentes: V, S,

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador realiza un ataque de toque a distancia contra un enemigo, lanzando un rayo de fría oscuridad desde su mano izquierda. El rayo causa 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8). La mitad del daño es de frío, y la otra mitad no es de ningún tipo específico. Cuando recibe el impacto, el enemigo debe también superar una salvación de Fortaleza o quedar aturdido durante 1 asalto, abrumado por la carga de maldad del *rayo oscuro*.

Recado falso

Ilusión (engaño)

Nivel: Clr 5, Hch/Mag 6

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo (ver texto)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador contacta con una criatura determinada con la que esté familiarizado y le envía un corto mensaje (máximo 25 palabras). El objetivo está convencido de que el remitente del mensaje es una persona diferente al lanzador, tal y como especifique este. El lanzador también debe estar familiarizado con el falso remitente. El objetivo puede responder del mismo modo inmediatamente. Incluso las criaturas con puntuaciones de Inteligencia 1

pueden entender el recado, aunque la capacidad de un individuo para reaccionar está normalmente limitada por su inteligencia.

Incluso si el recado es recibido, el objetivo no está obligado a actuar de ninguna manera.

Si la criatura en cuestión no está en el mismo plano de existencia que el lanzador, hay un 5% de posibilidades de que el recado no llegue (las condiciones locales de otros planos pueden empeorar estas posibilidades considerablemente, a opción del DM).

Componente material arcano: un pequeño fragmento de alambre de cobre oxidado.

Resistencia a la droga

Encantamiento

Nivel: Clr 1, Hch/Mag 1

Componentes: V, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura tocada es inmune a la posibilidad de adicción a las drogas, aunque sigue experimentando los efectos positivos y negativos de las mismas durante la duración del conjuro. Este conjuro no libra al objetivo de los efectos de adicciones que ya tuviese. Si el conjuro termina antes de que los efectos de la droga desaparezcan, se aplican las posibilidades normales de adicción.

Componente material: tres gotas de agua pura.

Resistencia resonante

Transmutación

Nivel: Cazador de mortales 4, Clr 5,

Hch/Mag 5

Componentes: V, infernal

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 minuto/nivel

El lanzador mejora su resistencia a conjuros. Cada vez que un enemigo intente superar la resistencia a conjuros del lanzador, debe realizar la prueba de resistencia a conjuros dos veces. Si cualquiera de las

dos pruebas falla, el enemigo no logra superar la resistencia a conjuros.

El lanzador debe tener resistencia a conjuros como aptitud extraordinaria para que *resistencia resonante* funcione. La resistencia a conjuros proporcionada por un objeto mágico o por el conjuro *resistencia a conjuros* no mejoran.

Robar vida

Nigromancia [maligno]

Nivel: Hch/Mag 8

Componentes: V, S, lugar

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: un humanoide vivo

Duración: concentración

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador se introduce en la fuerza vital de una criatura y la extrae, añadiéndola a la suya propia. Cada asalto en el que el lanzador se concentre, inflige al objetivo 1 punto de consunción de característica. Aunque el lanzador puede elegir qué puntuación de característica drenar, debe elegir una diferente cada asalto, y no puede elegir una característica ya consumida hasta que no hay consumido igualmente de las otras, momento en que puede empezar de nuevo el ciclo. Así, si el lanzador consume 1 punto de Fuerza, debe elegir otra característica el siguiente asalto, y no puede elegir de nuevo Fuerza hasta que no haya consumido un punto de Constitución, Destreza, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Tras haberlo hecho, el lanzador puede consumir un segundo punto de Fuerza (o de cualquier otra característica), pero no un tercero hasta que no haya consumido un segundo punto de todas las demás puntuaciones de características.

Si el lanzador lanza este conjuro en una noche de luna llena, se vuelve a todos los efectos una semana más joven por cada punto que consuma (su edad se reduce, pero sus recuerdos y las habilidades adquiridas durante esa semana no se pierden). En los demás casos el objetivo sufre la consunción de características, pero el lanzador no gana nada.

La víctima se consume y agosta conforme el lanzador va consumiendo sus puntuaciones de características. Cuando la Constitución del objetivo alcanza 0, la víctima se convierte en un horrible cascarón vacío y ya no puede ser consumido más. Si

el lanzador muere mientras se concentra en este conjuro, todos los puntos de característica perdidos por la víctima son recuperados inmediatamente.

Componente lugar: una zona bajo el efecto de un conjuro de *profanar* o *desacralizar*.

Sadismo

Encantamiento [maligno]

Nivel: Asn 3, Clr 3, Dolor 2, Grd 3,

Hch/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 asalto/nivel

Por cada 10 puntos de daño que el lanzador inflija en un asalto estando bajo los efectos de este conjuro, obtiene un bonificador +1 de suerte en las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidad en el siguiente asalto. Cuanto más daño inflija el lanzador, mayor será el bonificador de suerte. Es posible obtener un bonificador de suerte durante varios asaltos si inflige daño en más de un asalto durante la duración del conjuro.

Componente material: una tira de cuero que haya sido empapada en sangre humana.

Sanguijuela de poder

Nigromancia [maligno]

Nivel: Corrupto 5

Componentes: V, S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10' nivel)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador crea un conducto de energía maligna entre él y otra criatura. Mediante este conducto puede absorber puntos de característica al ritmo de 1 punto por asalto. La otra criatura sufre 1 punto de consunción de una puntuación de característica de la elección del lanzador, y este obtiene un bonificador +1 de mejorar a la misma característica por punto consumido durante el lanzamiento del conjuro. En otras palabras, todos los puntos consumidos durante el conjuro se apilan para determinar el bonificador de mejora, pero no se apilan con otros lanzamientos de *sanguijuela de poder* o con otros bonificadores de mejora.

Los bonificadores de mejora duran 10 minutos por nivel de lanzador.

Coste de corrupción: 1 punto de consumición de Sabiduría.

Serpientes linguales

Transmutación [maligno]

Nivel: Hch/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de

lanzamiento: 1

acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 hora/nivel

o hasta que sea
descargado.

La lengua del lanzador se convierte en una pequeña pero poderosa serpiente que éste puede escupir hasta una distancia de 30'. Esta serpiente realiza entonces un ataque de mordisco utilizando el bonificador de ataque cuerpo a cuerpo del lanzador y causando daño como una víbora Menuda (ver el *Manual de monstruos*). El lanzador puede crear una de estas serpientes por cada cuatro niveles de lanzador, escupiendo cada una de ellas como una acción estándar.

Al final de la duración del conjuro, las serpientes se convierten en pedazos ensangrentados de materia orgánica.

Componente material: una lengua de serpiente.

Serpientes de Theggeron

Transmutación [maligno]

Nivel: Corrupto 3

Componentes: S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

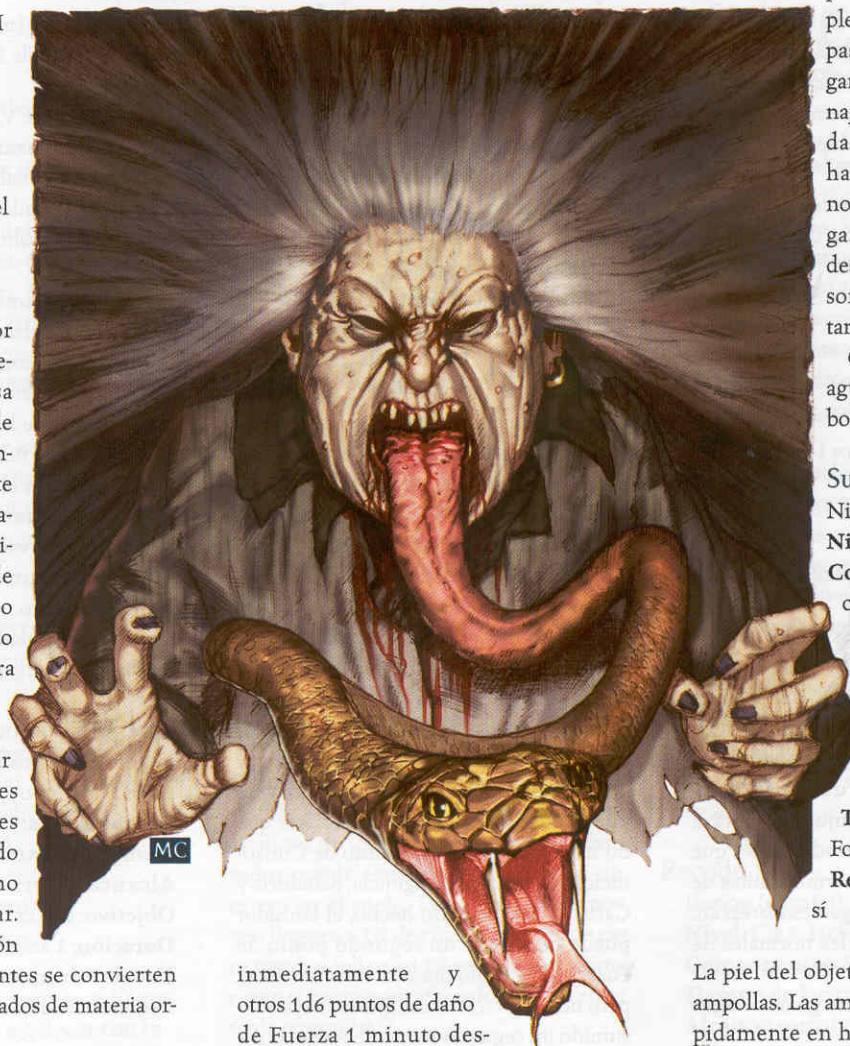
Objetivo: lanzador

Duración: 1 minuto/nivel

Los brazos del lanzador se transforman en serpientes que pueden ser utilizadas como armas naturales. Las serpientes proporcionan al lanzador un alcance de 10'. Tienen

un bonificador de ataque de +10 (más el modificador de Fuerza del lanzador) e infligen 1d8 puntos de daño (más el modificador de Fuerza).

Si el lanzador impacta con una serpiente, habrá envenenado a su enemigo. El veneno causa 1d6 puntos de daño de Fuerza



inmediatamente y otros 1d6 puntos de daño de Fuerza 1 minuto después. Cada posibilidad de daño puede ser negada con una salvación de Fortaleza (CD 16) con éxito.

Como acción de ataque completo, el lanzador puede atacar con ambas serpientes con su bonificador de ataque completo.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Inteligencia.

Socavar las fuerzas

Encantamiento [maligno]

Nivel: Clr 2, Hch/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador consume el bienestar personal del objetivo, que queda exhausto. Después de una hora de completo descanso, el personaje pasa a estar fatigado en lugar de exhausto. Un personaje fatigado vuelve a quedar exhausto de nuevo si hace cualquier cosa que normalmente causaría fatiga. Después de 8 horas de descanso completo, un personaje fatigado deja de estarlo.

Componente material: una aguja larga y una diminuta botella de cristal.

Supuración roja

Nigromancia [maligno]

Nivel: Corrupto 3

Componentes: V, S, corrupción

Tiempo de

lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura
tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación:

Fortaleza niega

Resistencia a conjuros:
sí

La piel del objetivo se vuelve roja y con ampollas. Las ampollas se transforman rápidamente en heridas supurantes. Además, la personalidad del sujeto queda extrañamente embotada, disminuyendo su autoestima. El objetivo recibe 1d6 puntos de daño de Fuerza y 1d4 puntos de daño de Carisma.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Fuerza.

Suspender enfermedad

Abjuración

Nivel: Clr 1, Drd 1, Hch/Mag 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una criatura

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro evita que una enfermedad que ya infecta al objetivo le cause daño durante ese día. La enfermedad no está curada en absoluto, y el objetivo no puede hacer una salvación para intentar superarla.

Los lanzadores que intentan lanzar conjuros con un componente de enfermedad encuentran este conjuro especialmente útil.

Componente material: una gota de bilis.

Toque de Juiblex

Transmutación [maligno]

Nivel: Corrupto 3

Componentes: V, S, corrupción

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El objetivo se convierte en un limo verde a lo largo de los 4 asaltos siguientes. Si se lanza un conjuro de *quitar maldición*, *polimorfar a otro*, *sanar*, *restablecimiento mayor*, *deseo limitado*, *milagro* o *deseo* durante esos 4 asaltos de transformación, el objetivo vuelve a la normalidad pero recibe 3d6 puntos de daño.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Fuerza.

Torbellino de dientes

Evocación [maligno]

Nivel: Bestial 7, Hch/Mag 7

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: cilindro de 5' de radio/nivel y 10' de alto/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador crea una zona opaca de energía arremolinada con la forma de unas rugientes y chillonas bocas llenas de dientes. Cualquiera dentro de la zona recibe 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d8) de las bocas morderas y los dientes desgarradores creados mágicamente. El torbellino se mueve siguiendo las órdenes mentales del

lanzador (como acción gratuita) con una velocidad de 40'.

Componente material arcano: un puñado de dientes ensangrentados.

Tormenta de fuego infernal

Evocación [maligno]

Nivel: Diabólico 7

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: expansión de 20' de radio

Como *fuego infernal*, salvo en área y alcance y en que el conjuro inflige 5d6 puntos de daño especial por fuego diabólico.



Transformar en aberración

Transmutación [maligno]

Nivel: Hch/Mag 1

Componentes: V, S, infernal

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador transforma a una criatura en una aberración. La forma del objetivo se retuerce y muta hasta ser una repugnante parodia de sí mismo. El tipo del objetivo cambia a aberración, y obtiene un bonificador +1 de armadura natural a la CA (debido al endurecimiento y deformación de la carne) por cada cuatro niveles del lanzador, hasta un máximo de +5.

Traspasar herida

Transmutación

Nivel: Hch/Mag 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Si el lanzador está herido, puede lanzar este conjuro y tocar a una criatura viva, que recibe las heridas del lanzador como daño, o bien 1 punto de daño por nivel de lanzador, o bien la cantidad necesaria para devolver al lanzador a su máximo de puntos de golpe, lo que sea menor. El lanzador sa-

na esa cantidad de daño, como si se hubiese lanzado sobre él un conjuro de *curar*.

Componente material: una pequeña ágata arojada que valga al menos 10 po.

Tumba ardiente

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: toque

Efecto: 1 cadáver

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: no (Vol niega para los muertos vivos)

Resistencia a conjuros: no (sí para los muertos vivos)

Con siniestras llamas y azufre, el lanzador consume completamente un cuerpo muerto hasta que no queda absolutamente nada. Una criatura cuyo cuerpo haya sido destruido por un conjuro de *tumba ardiente* sólo puede ser vuelto a la vida mediante un conjuro de *resurrección verdadera*. Si este conjuro es lanzado sobre un muerto viviente corporal, la criatura obtiene un TS de Vol, y el lanzador debe superar su resistencia a conjuros (si la tiene). Si el muerto viviente falla su salvación, es destruido para siempre.

Veneno psíquico

Abjuración [maligno]

Nivel: Clr 4, Hch/Mag 4

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: expansión de 50' de radio, o un único objeto o criatura que quepa en esa área.

Duración: 1 hora/nivel

El lanzador corrompe una zona, criatura u objeto de tal modo que cualquiera que lance un conjuro enajenador o de adivinación a la criatura u objeto, o dentro de la zona es afectado por un veneno psíquico (ver la Tabla 3-6). El lanzador puede elegir cualquier veneno psíquico para el que cumpla los requisitos mínimos de nivel.

Componente material arcano: un pedacito de tejido cerebral de un humanoide.

Venganza macabra

Nigromancia [maligno]

Nivel: Hch/Mag 4

Componentes: V, S, muerto viviente

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10' nivel)
Objetivo: un humanoide vivo
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

La mano del objetivo se arranca por sí misma de uno de sus brazos, dejando un muñón ensangrentado, trauma que inflige 6d6 puntos de daño. Tras ello la mano, animada y flotando en el aire, comienza a atacar a la víctima. La mano ataca como si fuese un tumulario (ver el *Manual de monstruos*) en cuanto a estadísticas, ataques especiales y cualidades especiales, salvo en que se considera Menuda y obtiene un bonificador +4 a la CA y un bonificador +4 a las tiradas de ataque. La mano puede ser expulsada o reprendida como un tumulario. Si la mano es derrotada, sólo un conjuro de *regenerar* puede devolver a la víctima a la normalidad.

Violar la mente

Encantamiento [enajenador, maligno]

Nivel: Hch/Mag 9

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10' nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador entra en la mente de una criatura, aprendiendo todo lo que esta sabe. El lanzador puede borrar o añadir recuerdos como le parezca adecuado y alterar emociones, opiniones e incluso el alineamiento. Cuando el lanzador ha acabado, puede dejar a la criatura demente (como se describe en el conjuro *demencia*) o aparente-

mente no afectada, sin ningún recuerdo de la intrusión.

Los cambios significativos en la personalidad y los cambios de alineamiento pueden ser corregidos con un conjuro de *romper encantamiento* (aunque un conjuro de *expiación* puede ser también necesario, dependiendo de las cir-



cunstancias). Las alteraciones más sutiles en los recuerdos y en los pensamientos pueden ser reparados sólo mediante el uso de un *milagro* o *deseo*.

Viruela

Nigromancia [maligno]

Nivel: Corrupción 6, Dolor 6, Drd 6

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: hasta una criatura viva/nivel, sin que ninguna esté a más de 10' del resto.

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

El objetivo sufre 1d4 puntos de consunción de Constitución. Su piel se rompe debido a pequeñas lesiones, y adquiere una palidez enfermiza de tono amarillento.

Zarcillos linguales

Transmutación [maligno]

Nivel: Hch/Mag 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: 1 hora/nivel o hasta que sea descargado

La lengua del lanzador se convierte en un poderoso tentáculo que puede extenderse hasta una distancia de 30'. Este tentáculo se enrolla en torno a un objetivo, amarrándolo después a algo, si es posible. El zarcillo realiza una prueba de presa utilizando el bonificador de ataque cuerpo a cuerpo del lanzador, sin infligir daño pero comenzando una presa como si fuese una criatura Pequeña con una puntuación de Fuerza de 20. Si el zarcillo gana la prueba de Fuerza, se enrolla en torno a un miembro o lo que sea apropiado del enemigo, amarrándolo a cualquier objeto próximo. Cada zarcillo tiene CA 14, 10 puntos de golpe y una CD para romperlo de 24. El lanzador puede crear hasta uno de estos zarcillos por cada cuatro niveles de lanzador, lanzando cada uno de ellos como una acción estándar.

Al final de la duración del conjuros, los zarcillos se convierten en fragmentos ensangrentados de materia orgánica.

Componente material: una lengua de serpiente.



OBJETOS MÁGICOS MALIGNOS

Las fuerzas de la oscuridad casi siempre están bien armadas e infernalmente equipadas. Las siguientes secciones detallan objetos mágicos de todo tipo, que tienen como único punto en común su malevolencia innata.

APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMADURAS

Estas aptitudes especiales de las armaduras están disponibles como una adición a las aptitudes especiales dadas en la *Guía del DUNGEON MASTER* y otras fuentes.

Custodia del poder demoníaco: esta armadura aumenta el bonificador de mejora del portador a la CA en +1 contra los ataques de criaturas de alineamiento bueno, o en +2 contra los ataques de ajenos buenos. Además, proporciona un bonificador +1 a todos los TS contra conjuros y efectos sortílegos de las criaturas buenas, y un bonificador +2 en los TS contra los conjuros con el descriptor de bueno.

Nivel de lanzador: 9°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar el bien, impedir;* *Precio de Mercado:* bonificador +2.

Protectora de almas oscuras: el portador de esta armadura, si es de alineamiento maligno, recibe sólo la mitad del daño de conjuros o efectos que causen un daño mayor a las criaturas malignas, como un conjuro de *castigo divino*, la aptitud de castigar al mal de un paladín o el daño adicional que inflige un arma sagrada.

Nivel de lanzador: 7°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *protección contra el bien;* *Precio de mercado:* bonificador +1.

Púas venenosas: esta aptitud especial es idéntica a las púas para armaduras mundanas, salvo en que las púas se retraen en compartimentos ocultos de la armadura. Cuando salen en respuesta a una palabra de mando, infligen 1d6 puntos de daño perforante (como las púas para armadura normales), y están cubiertas con una dosis de veneno que inflige 1d3 puntos de daño de Fuerza como daño inicial y secundario (Fort CD 16).

Nivel de lanzador: 7°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *veneno;* *Precio de mercado:* bonificador +1.

ARMADURAS ESPECÍFICAS

Las siguientes armaduras y escudos específicos normalmente suelen ser contruidos con exactamente las cualidades descritas aquí.

Armadura de la carne cambiante: hecha de piel de humanoide, esta armadura de cuero +1 permite a su portador producir un efecto idéntico al de un conjuro de *alterar el propio aspecto* a voluntad.

Nivel de lanzador: 3°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *alterar el propio aspecto;* *Precio de mercado:* 13.160 po.

Armadura de cuchillas: hecha de capas y capas de escamas afiladas como cuchillas, esta *cota de escamas* +2 inflige 2d6 puntos de daño cortante en una prueba con éxito de presa y cuando el portador esté apresando. El portador es considerado competente con las cuchillas. Una vez por día, el lanzador puede emplear una acción estándar para lanzar hasta seis de las escamas afiladas, que vuelan desde la armadura como *shurikens* +1.

Nivel de lanzador: 3°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica;* *Precio de mercado:* 5.600 po.

Armadura del Emperador terrible: esta armadura completa +1 tiene cuatro cadenas de 5' unidas a su cintura. Cada cadena tiene una argolla del tamaño adecuado para encajar en torno al cuello de un humanoide. Si alguien es situado en estos grilletes por el portador de la armadura o sus servidores, la armadura está lista para mostrar

su auténtico poder. Cada vez que el portador sufra daño, los cautivos retenidos por las cadenas sufren la mitad del daño ellos mismos. Si las cadenas tienen apresada a más de una persona, divide la mitad de daño entre todos ellos. Desenvolverse en esta armadura con cadenas unidas a otras personas es difícil. El portador recibe un penalizador -5 de armadura adicional a las pruebas salvo que las víctimas estén dominadas o controladas de algún modo mágico, como mediante *estupor* o *dominar persona*. Si los cautivos son niños, el penalizador de armadura adicional a las pruebas es sólo de -2. Si los cautivos son niños dominados o controlados, no hay penalizador.

Nivel de lanzador: 8°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudar a otro;* *Precio de Mercado:* 14.650 po.

Defensora macabra: una vez al día, el portador de esta coraza +1 puede transferir el daño que le haya sido infligido por un ataque cuerpo a cuerpo a otra criatura (que no sea el atacante) en un radio de 100 pies. Si la otra criatura tiene éxito en una salvación de Fortaleza (CD 16), la criatura no recibe daño y el portador de la armadura *defensora macabra* recibe doble daño.

Nivel de lanzador: 7°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudar a otro;* *Precio de mercado:* 11.350 po.

APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMAS

Estas aptitudes especiales de las armas están disponibles además de las aptitudes especiales dadas en la *Guía del DUNGEON MASTER* y otras fuentes.

Aplastamédulas: cada vez que esta arma inflija daño, también causa 1 punto de daño de Constitución.

Nivel de lanzador: 5°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *explosión de huesos;* *Precio de mercado:* bonificador +3.

Asesina de amos: esta arma de cuerpo a cuerpo viene con una vaina, enganche para el cinturón o alguna otra funda que esté unido a ella de un modo especial. A la orden del personaje que lleve la vaina, el arma ataca a quien la empuña en ese momento con el bonificador de ataque del portador de la vaina, y se le considera desprevenido (no son posibles ataques furtivos, ni siquiera si el portador de la vaina es un pícaro). Si impacta, la *asesina de amos* inflige daño como por un impacto crítico. Esta arma es útil contra pícaros, enemigos que disfrutan desarmando y haciéndose con las armas de otros, y en conjunción con la aptitud 'tritadora de carne'.

Nivel de lanzador: 11°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar los objetos;* *Precio de mercado:* bonificador +1.

Bebedora de almas: este arma cuerpo a cuerpo otorga un nivel negativo cada vez que causa daño de manera normal. Cuando quien la empuña logra un impacto crítico con ella, otorga dos niveles negativos, y quien la empuña obtiene +1d8 puntos de golpe temporales y un bonificador +2 de mejora a Fuerza. Los puntos de golpe temporales y el bonificador de mejora se disipan tras 1 hora.

Nivel de lanzador: 17°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *consumir energía;* *Precio de mercado:* bonificador +4.

Bebedora de sangre: cada vez que esta arma inflige daño a una criatura con sangre, obtiene 1 punto de sangre. Cuando el arma tenga 5 puntos de sangre almacenados, puede infligir 1 punto adicional de daño a voluntad del usuario (gastando así los puntos de sangre). El arma puede almacenar hasta 50 puntos de sangre, permitiendo un máximo de 10 puntos de daño adicionales, que pueden ser utilizados de una sola vez o divididos entre diferentes ataques.

Nivel de lanzador: 7°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque vampírico;* *Precio de mercado:* bonificador +1.



Socavadora de fuerzas: cada vez que esta arma inflige daño, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 15) o quedar exhausto.

Nivel de lanzador: 3; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, socavar las fuerzas; *Precio de mercado:* bonificador +2.

Trituradora de carne: cuando esta arma perforante o cortante inflige daño a una criatura viva, el portador puede ordenarle al arma que "triture" como acción gratuita. En ese momento, el esgrimidor suelta el arma, la cual, animada mágicamente, continua clavándose hacia el interior del cuerpo del enemigo. Cada asalto causa daño como si el personaje que la había estado esgrimiendo hubiese causado un impacto con éxito con ella. El portador no necesita concentrarse ni dedicar ningún tiempo o atención al arma. El portador original puede volver a empuñarla en cualquier momento con una acción estándar. La víctima (o cualquier otro) puede intentar desprender el arma trituradora realizando una prueba de Fuerza (CD 20). Si esta tiene éxito y el enemigo tenía una mano libre, a partir de ese asalto se considera que es él quien empuña el arma trituradora de carne. En cualquier caso, la acción de triturar se detiene al cabo de 5 asaltos.

Nivel de lanzador: 11; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, animar los objetos; *Precio de mercado:* bonificador +2.

Vertedora de maldiciones: cada vez que esta arma inflija daño, el objetivo debe superar un TS de Voluntad (CD 15) o ser afectada por una maldición que confiere un penalizador -4 de moral a las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidades y pruebas de características.

MC



Nivel de lanzador: 7; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, lanzar maldición; *Precio de mercado:* bonificador +1.

Vil: cada vez que esta arma inflija daño, causa 1 punto adicional de daño vil. Si el arma realiza un impacto crítico, inflige 2 puntos adicionales de daño vil.

Nivel de lanzador: 5; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, lanza vil; *Precio de mercado:* bonificador +1.

ARMAS ESPECÍFICAS

Las siguientes armas específicas normalmente son creadas con exactamente las cualidades aquí descritas.

Asesina de ángeles: este *espadón sacrílego* +3 obliga a cualquier celestial al que cause daño a superar una salvación de Fortaleza (CD 20) o ser destruido.

Nivel de lanzador: 13; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *azote sacrílego*, el creador debe ser maligno; *Precio de mercado:* 110.350 po; *Peso:* 15 lb.

Cadena de barreras: este objeto es una *cadena armada* +1. Sin embargo, cuando se le ordena con la palabra de mando adecuada, se expande para convertirse en un *muro de cadenas*. Con una segunda palabra de mando, la *cadena de barreras* regresa a su forma de arma.

Nivel de lanzador: 5; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *muro de cadenas*; *Precio de mercado:* 29.325 po; *Peso:* 15 lb.

Cuchillo de sacrificios: esta *daga* +1 suma un bonificador +3 de competencia a las pruebas de Saber (religión) necesarias cuando se realiza un sacrificio con el cuchillo.

Nivel de lanzador: 5°; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, bendecir; **Precio de mercado:** 3.305 po; **Peso:** 1 lb.

Destructor de tumbas: esta hacha de guerra enana +3, normalmente creada por los herreros duergar, consume completamente la forma física de cualquier criatura viva a la que mate, por lo que se requerirá un conjuro de *resurrección verdadera* para traer a la criatura de vuelta a la vida (*revivir a los muertos* o *resurrección* no funcionarán).

Nivel de lanzador: 9°; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, tumba ardiente; **Precio de mercado:** 108.330 po; **Peso:** 15 lb.

Espada deformante: este espadón +2 infecta a cualquiera al que golpee con toque deformante (ver 'Enfermedades' en el Capítulo 2) si el objetivo falla una salvación de Fortaleza (CD 14).

Nivel de lanzador: 9°; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, capa del caos, contagio; **Precio de mercado:** 78.350 po; **Peso:** 10 lb.

Flecha del corazón del infierno: esta flecha +1, una vez disparada, pasa a través de las criaturas de alineamiento maligno. Estas criaturas no proporcionan bonificador por cobertura, ni cuentan a efectos del penalizador -4 que recibe un arquero cuando dispara a un combate cuerpo a cuerpo.

Nivel de lanzador: 1°; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, detectar el mal; **Precio de mercado:** 60 po.

Flecha espectral: esta flecha parece una flecha +1, pero es un proyectil invisible radiante que otorga dos niveles negativos en lugar de causar daño normal.

Nivel de lanzador: 17°; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, consumir energía, forma gaseoso, invisibilidad; **Precio de mercado:** 2.560 po.

Hoja de guardia negro: hecha de hierro negro y cubierta de símbolos malignos grabados en la hoja, esta espada larga +2 suma +10 al daño a la aptitud de castigar al bien del esgrimidor.

Nivel de lanzador: 13°; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, azote sacrilego, el creador debe ser maligno; **Precio de mercado:** 9.515 po; **Peso:** 4 lb.

Marcacorazones: este estoque +2 causa daño x3 cuando logra un impacto crítico en una criatura de alineamiento bueno, en lugar del daño x2 normal.

Nivel de lanzador: 5°; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, azote sacrilego; **Precio de mercado:** 15.320 po; **Peso:** 3 lb.

ANILLOS

Muchos poderosos lanzadores de conjuros malignos manufacturan siniestros anillos para sí mismos y para sus terribles siervos.

Anillo del amo: el portador de este anillo de hierro, estampado con el símbolo de un halcón de aspecto siniestro, puede causar 3d6 puntos de daño por asalto como acción gratuita a cualquiera que lleve un anillo de esclavo unido a él. Además, el portador puede intercambiar mensajes con cualquiera que lleve un anillo de esclavo (como si estuviese utilizando un conjuro de *recado*) tres veces por día. Habitualmente un anillo de amo tiene diez anillos de esclavo unidos a él.

Nivel de lanzador: 7°; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, agostar, recado; **Precio de mercado:** 40.600 po.

Anillo de arma vil: este anillo es una banda de metal negro con un pequeño rubí. Cuando se lleva, cada ataque cuerpo a cuerpo hecho por el portador inflige 1 punto adicional de daño vil.

Nivel de lanzador: 5°; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, lanza vil; **Precio de mercado:** 20.000 po.

Anillo de conjuro vil: si este anillo es portado por un lanzador de conjuros, 1 punto de daño por nivel de conjuro de cada conjuro del lanzador que cause daño es considerado daño vil. Si son varias las criaturas que reciben el daño (como con un conjuro de *bola de fuego*), cada una de las criaturas recibe daño vil.

Nivel de lanzador: 5°; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, lanza vil; **Precio de mercado:** 15.000 po.

Anillo de esclavo: este anillo de hierro, una vez puesto, no puede ser quitado salvo por el portador del anillo del amo (ver más arriba) unido a él. El portador está sometido a un horrible daño que altera la carne, a voluntad del portador del anillo del amo, y también puede intercambiar mensajes con él.

Nivel de lanzador: 7°; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, agostar, recado; **Precio de mercado:** 500 po.

Anillo de llanto: este anillo gris mate permite al portador causar una tristeza gimoteante e insoportable con un toque. Un humanoide tocado por el portador de un anillo de llanto debe superar una salvación de Vol (CD 11) o quedar imposibilitado durante 1 asalto, tras el cual recibe un penalizador -3 a las tiradas de ataque, TS, pruebas de características y pruebas de habilidades durante 5 asaltos. Cada vez que el anillo es utilizado para afectar a una criatura, el portador recibe un penalizador -1 de moral a las tiradas de ataque, TS, pruebas de características y pruebas de habilidades durante 5 asaltos.

Nivel de lanzador: 5°; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, pena; **Precio de mercado:** 3.000 po.

BASTONES

Los bastones son receptáculos de poderosa magia maligna, incluyendo muchos de los conjuros que se han descrito anteriormente en este capítulo.

Bastón de corrupción: este bastón, próximo en nivel de poder a un artefacto, está hecho de una delgada y marchita vara de madera de un color gris enfermizo. Parece como si se agitaran gusanos bajo su superficie, pero es tan sólo una ilusión. El bastón permite el uso de los siguientes conjuros:

- Agostar (intensificado a nivel 6°, 10d4 puntos de daño, CD 19) (1 carga)
- Arrasar (2 cargas)
- Deshacer la moralidad (1 carga, CD 16)

• Enturbiar (2 cargas)

• Marchitar extremidad (intensificado a nivel 6°, 10d8 puntos de daño, CD 19) (1 carga)

Nivel de lanzador: 17°; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, agostar, arrasar, deshacer la moralidad, enturbiar, marchitar extremidad; **Precio de mercado:** 192.000 po; **Peso:** 5 lb.



Bastón de oscuridad: se dice que este bastón fue creado por primera vez por un hechicero drow en las profundidades de algún refugio olvidado de la Infraoscuridad. Esta vara más bien corta es de metal, lisa y sorprendentemente ligera, y permite el uso de los siguientes conjuros:

- Oscuridad (1 carga)
- Oscuridad condenatoria (2 cargas, CD 16)
- Oscuridad profunda (2 cargas)
- Rayo oscuro (3d8 puntos de daño, CD 13) (1 carga)

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos:* Fabricar bastón, oscuridad, oscuridad condenatoria, oscuridad profunda, rayo oscuro; *Precio de mercado:* 24.000 po.; *Peso:* 5 lb.

Bastón de pestilencia: este bastón de madera está cubierto con llagas de enfermedades que supuran un pus espeso y amarillento. De ella surge un horrible olor de carne podrida, pero permite el uso de los siguientes conjuros:

- Contagio (1 carga, CD 16)
- Plaga de insectos (1 carga, CD 17)
- Viruela (2 cargas, CD 19)

Nivel de lanzador: 11.º; *Prerrequisitos:* Fabricar bastón, contagio, plaga de insectos, viruela; *Precio de mercado:* 70.000 po.; *Peso:* 5 lb.

CETROS

Entre las más importantes obras del mal están los cetros, muchos de los cuales son una muestra de la infernal creatividad de su creadores.

Cetro de azote de celestiales: de un color rojo sangre oscuro, este cetro de metal tiene unos 2' de largo y está terminado en una púa curvada. Todos los celestiales en un radio de 60' del cetro reciben un penalizador -4 profano a las tiradas de ataque y daño, TS y pruebas de habilidades. No hay TS contra este efecto, y tampoco se aplica la resistencia a conjuros.

Nivel de lanzador: 13.º; *Prerrequisitos:* Fabricar cetro, lanzar maldición, deseo limitado, el creador debe ser un ajeno maligno; *Precio de mercado:* 56.000 po.; *Peso:* 3 lb.

Cetro de posesión: este cetro permite a un usuario voluntario atraer a un infernal o fantasma malevolente dentro de él para que le posea. Cuando el cetro es activado, el portador es poseído automáticamente por la criatura posesora apropiada más próxima, incluso si la criatura no lo desea. La identidad y actitud del espíritu más próximo suelen quedar a discreción del DM.

Este cetro suele ser utilizado en innumerables rituales de magia negra.

Nivel de lanzador: 9.º; *Prerrequisitos:* Fabricar cetro, aprisionar el alma, posesor impotente; *Precio de mercado:* 20.000 po.; *Peso:* 3 lb.

Cetro de tormento: este cetro de metal negro y ligeramente retorcido rocía un cono de ácido de hasta 30'. Todos los que estén en la zona reciben 9d6 puntos de daño de ácido (Reflejos CD 17 mitad). El cetro de tormento puede utilizarse tres veces al día.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos:* Fabricar cetro, cono de frío, flecha ácida de Melf; *Precio de mercado:* 54.000 po.; *Peso:* 3 lb.

Devorador de carne: este cetro marrón está coronado con un dispositivo que parece una boca llena de dientes. Una vez al día, el esgrimidor puede convocar a una horda de terribles criaturas de energía verdosas, que parecen diminutos diablillos o quásits, y que se aferran a la carne de un objetivo, devorándola como una plaga. Los devoradores de carne no son criaturas reales, sino efectos mágicos. Pueden ser disipados, pero no atacados; los ataques dirigidos

contra ellos golpean en su lugar al objetivo del cetro. La víctima debe superar una salvación de Fortaleza (CD 18) para resistir a los devoradores de carne. Si falla, recibe 3d6 puntos de daño por asalto durante 1d6+1 asaltos.

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar cetro, convocar monstruo III; *Precio de mercado:* 18.000 po.; *Peso:* 3 lb.

OBJETOS MARAVILLOSOS

Los malhechores poderosos tienen acceso a los siguientes objetos, además de a los descritos en la *Guía del DUNGEON MASTER* y otras fuentes.

Aceite de la lamia: según se dice creado por una maga lamia maligna, esta mezcla hace los objetos mágicos más poderosos. Cuando se aplica a un objeto mágico que produzca un efecto que requiera que el enemigo realice un TS, el aceite aumenta la CD del TS en +2 si el enemigo es de alineamiento bueno. El aceite dura 1 hora una vez aplicado, y se guarda en pequeños frascos con la dosis necesaria para embadurnar un objeto, sin importar el tamaño.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, disipar el mal; *Precio de mercado:* 2.000 po.; *Peso:* 1 lb.

Aceite de veneno psíquico: cada tipo de veneno psíquico viene en la forma de un aceite que puede ser esparcido sobre una criatura, objeto o zona de 25' de radio para hacerlos venenosos.

Veneno	Objetivo	Daño inicial	Daño secundario	Nivel de lanzador	Precio de mercado
Darín-tasith	Criatura	1d6 Int	1d6 Int	7.º	1.400 po
Karadrach	Criatura	1d6 Sab	1d6 Sab	7.º	1.400 po
Estradach	Criatura	1d8 Sab	2d8 Sab	9.º	1.800 po
Stradda	Criatura u objeto	1d6 Car	1d6 Car	8.º	1.600 po
Nishita	Objeto	1d6 Int	1d6 Int	7.º	1.400 po
Vashita	Objeto	1d6 Sab	1d6 Sab	7.º	1.400 po
Lanshita	Objeto	2d6 Car	2d6 Car	11.º	2.200 po
Unlyn azul	Área	1d6 Int	1d6 Int	8.º	1.600 po
Unlyn Rojo	Área	1d6 Sab	1d6 Sab	8.º	1.600 po
Unlyn ámbar	Área	1d6 Car	1d6 Car	8.º	1.600 po
Unlyn violeta	Área	1d6 Int	2d6 Int	10.º	2.000 po
Unlyn negro	Área	1d6 Int, 1d6 Sab, 1d6 Car	1d6 Int, 1d6 Sab, 1d6 Car	13.º	2.600 po

Nivel de lanzador: ver más arriba; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser al menos de nivel 13.º; *Precio de mercado:* ver más arriba; *Peso:* 2 lb.

Agujas punzantes de dolor: estas tres agujas deben ser utilizadas conjuntamente para lograr algún efecto. Si las tres atraviesan la carne de una criatura (cada una causando 1 punto de daño que no puede ser curado hasta que sean retiradas), la criatura dolorida puede transmitir sensaciones de intenso dolor a otros mediante el contacto. El toque doloroso produce el efecto de un conjuro de atormentar (Fort CD 15 niega).

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, atormentar; *Precio de mercado:* 35.000 po.; *Peso:* 1 lb.

Aro corporal de desprecio: cuando este aro se pone perforando alguna parte del cuerpo de un ajeno maligno (NdC: como un piercing), le permite realizar automáticamente un impacto crítico contra una criatura no ajena cada vez que obtenga una amenaza de impacto crítico.

Nivel de lanzador: 1.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, arma corrupta; *Precio de mercado:* 8.000 po.

Bolsa de despojos vashar: este gran saco de arpillera está lleno de estiércol que siempre permanece fresco y hediondo. Si alguien vacía el saco, pierde todo su poder. Mientras tanto, puede llamarse a una cucaracha gigante no voladora de la bolsa una vez por día para que sirva a su poseedor. La cucaracha gigante permanece 1 hora o hasta que sea muerta. Obedece todas las ordenes verbales del dueño de la bolsa, aunque no se alejará a más de 100'. Si es llevada más lejos a la fuerza no responderá a ninguna orden, aunque seguirá desapareciendo tras una hora. A diferencia de otras sabandijas, una cucaracha gigante sacada de la bolsa comprende el común y tiene una puntuación de Inteligencia de 3.

Nivel de lanzador: 3.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, convocar monstruo II; *Precio de mercado:* 3.000 po.; *Peso:* 10 lb.

Botella de explosión en espiral: este es un tipo de arma mágica contenida dentro de una botella de cristal hasta que es usada. Abrir o romper la botella (con frecuencia al ser lanzada como un frasco de ácido o fuego de alquimista) desencadena la explosión en espiral, que no es sino un portal al plano Etéreo que tiene sólo 1/2 pulgada de ancho. Este portal tiene una fuerza de succión prácticamente ilimitada, absorbiendo a una criatura u objeto único a través del umbral si no supera una salvación de Fortaleza (CD 30). Si la botella explota contra algo, el objeto contra el que estalla es el objetivo. Si es abierta, quien la abra será el objetivo. La explosión en espiral sólo absorbe un máximo de 10 pies cúbicos, por lo que si el objeto o criatura son mayores que eso, sólo una parte es atraída a través del portal.

El arma recibe su nombre porque el objetivo arrastrado a través del portal es absorbido en espiral. La mayoría de las criaturas vivas se convierten en una espiral rojo sangre, conforme su cuerpo se va licuando en el flujo giratorio al ser arrastradas por el minúsculo portal en un solo asalto. Los objetos, salvo que sean extraordinariamente moldeables, son destruidos. Las criaturas mueren instantáneamente salvo que sean amorfas (como los cienos). Incluso los objetos y criaturas que sobrevivan quedan perdidos en el plano Etéreo. La explosión en espiral desaparece después de un único uso.

Nivel de lanzador: 20.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, simpatía, umbral; *Precio de mercado:* 19.000 po.; *Peso:* 1 lb.

Calavera de miedo: esta calavera negra está preparada de tal modo que puede ser montada sobre una armadura, la empuñadura de un arma o un bastón o vara. Proporciona al portador o esgrimidor un aura de miedo, por lo que cualquiera en un radio de 10' de él está afectado por un conjuro de *miedo* (Vol CD 16 niega). El portador o esgrimidor puede activar o desactivar el aura con una palabra de mando.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, miedo; *Precio de mercado:* 70.000 po.; *Peso:* 2 lb.

Carcaj de mentiras: este carcaj de 3 pulgadas de largo no contiene flechas ni virotes. Encaja en torno a la muñeca, como un brazalete. Si el portador sujeta un arco o ballesta y pronuncia una mentira, una flecha o virote (lo que sea adecuado) aparece en su mano, listo para ser usado. La flecha o virote sólo dura 10 asaltos.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, creación menor; *Precio de mercado:* 1.200 po.; *Peso:* ?.

Cinturón del Emperador terrible: si una criatura humanoide voluntaria (o dominada, o indefensa) es unida al portador de este cinturón por una cadena y una argolla (ver la *armadura del Emperador terrible*), el portador puede absorber energía de esa criatura para dar poder a sus conjuros. El cinturón del Emperador terrible funciona para todos los lanzadores de conjuros que preparan sus conjuros (lo cual

incluye a los clérigos, druidas, exploradores, magos y paladines). El cinturón permite al portador recordar un conjuro preparado, incluso si ya ha sido lanzado, siempre que sea uno de los conjuros más recientemente preparados. Por cada conjuro recordado, la criatura encadenada recibe un daño igual al nivel del conjuro al cuadrado. Recordar un conjuro de 1.º nivel inflige 1 punto de daño, uno de 2.º nivel 4 puntos de daño, uno de 3.º nivel 9 puntos, y así hasta un conjuro de 9.º nivel que inflige 81 puntos de daño. Si la criatura encadenada no tiene puntos de vida suficientes como para dar poder al conjuro deseado, el conjuro falla y la criatura muere.

Nivel de lanzador: 17.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser capaz de lanzar conjuros de 9.º nivel; *Precio de mercado:* 120.000 po.; *Peso:* 1 lb.

Collar de demonios: este collar tiene ocho pequeñas esferas negras unidas a él, que pueden ser quitadas fácilmente (una acción equivalente a moverse). Cuando una esfera es liberada del collar y arrojada al suelo (o a cualquier superficie dura), estalla convocando a un demonio que permanece durante 10 asaltos. Diferentes esferas convocan a diferentes tipos de demonios. Dos de las esferas convocan a 2d4 gibados, dos convocan a un quásit cada una, una convoca a un súcubo, dos convocan a un vroc cada una, y una convoca a un hezrou.

Nivel de lanzador: 17.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, convocar monstruo IX; *Precio de mercado:* 28.500 po.; *Peso:* 1 lb.

Collar del fanático: cuando es llevado por una criatura voluntaria, este collar de hierro con púas permite a su portador elegir a otra criatura y dominarla, como por un conjuro de *dominar monstruo*.

Nivel de lanzador: 17.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, dominar monstruo; *Precio de mercado:* 30.000 po.; *Peso:* 2 lb.

Collar de ponzoña: una criatura que lleve este pesado collar de hierro proporciona a todos sus ataques naturales un ataque adicional de veneno (Fort CD 14) que inflige 1d10 puntos de daño de Constitución tanto inicial como secundario.

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, veneno; *Precio de mercado:* 50.000 po.; *Peso:* 3 lb.

Collar de ponzoña virulenta: como un collar de ponzoña (ver más arriba), salvo que el veneno de éste es más difícil de resistir (Fort CD 20).

Nivel de lanzador: 18.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, Intensificar conjuro, veneno; *Precio de mercado:* 138.000 po.; *Peso:* 3 lb.

Cosechadora de gusanos: este orbe vashar de 6" de diámetro parece estar hecho de dientes y huesos. Cuando es sostenido sobre un cadáver en descomposición infestado de gusanos durante 1 asalto, arrastra a los gusanos a su interior. Tras ello los gusanos pueden ser utilizados para permitir al portador hablar y entender el Habla oscura (ver Capítulo 2) durante 1 minuto.

Nivel de lanzador: 8.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, don de lenguas, el creador debe ser maligno; *Precio de mercado:* 10.000 po.; *Peso:* 5 lb.

Doncella de hierro de preservación: este dispositivo de tortura con forma de sarcófago está lleno de púas que atraviesan la carne de todo el que sea colocado en su interior. Inflige 1d6 puntos de daño por asalto que pase el prisionero en su interior. No obstante, también cura 1d6 puntos de daño por asalto, pero sólo si ese daño ha sido producido por sus propias púas. Así, no es nada probable que el prisionero en su interior muera pronto, a pesar del constante dolor y las terribles heridas que continuamente le están siendo infligidas, para ser curadas rápidamente.

Nivel de lanzador: 11%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, sanar; **Precio de mercado:** 7.000 po.; **Peso:** 550 lb.

Elixir del Habla oscura: permite al que lo beba hablar y comprender el Habla oscura como si poseyese la dote del mismo nombre. Este elixir inflige 1 punto de daño de Fuerza cuando es utilizado. El efecto del habla dura 10 minutos.

Nivel de lanzador: 5%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, palabra pavorosa; **Precio de mercado:** 750 po.; **Peso:** 1 lb.

Espina de los cielos: a pesar de su afilada punta, esta espina verde oscuro del tamaño de una daga es una mala elección como arma, ya que es demasiado quebradiza y frágil. Sin embargo, cuando se rompe contra la carne de un ajeno bueno (lo cual requiere un ataque de toque), libera una terrible energía que aturde al objetivo durante 1d4 asaltos (sin salvación, aunque se aplica la resistencia a conjuros).

Nivel de lanzador: 7%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, palabra de poder aturdir; el creador debe ser maligno; **Precio de mercado:** 4.550 po.; **Peso:** 1 lb.

Extractor de dolor: este extraño dispositivo consiste en una placa lisa de metal de unas 6" de lado repleta de garfios con púas. Un tubo delgado y flexible se extiende desde la placa hasta una boquilla ajustable que puede unirse a una gran variedad de frascos, botellas u otros contenedores. A lo largo del transcurso de un día, este dispositivo puede extraer dolor en forma líquida de una criatura que esté siendo torturada o que sufra algún otro tipo de terrible tormento físico. Esta manifestación física del dolor puede ser utilizada para proporcionar poder a objetos mágicos o para mejorar conjuros (ver 'El poder del dolor' en el Capítulo 2). También puede ser utilizada como una potente droga.

Nivel de lanzador: 7%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, dolor líquido; **Precio de mercado:** 64.000 po.; **Peso:** 3 lb.

Garfio de disolución: este retorcido garfio de metal tiene unas 9" de largo. Si se clava en un oponente indefenso, éste se desintegra lentamente en un periodo de 3 asaltos (Fort CD 22 niega). Esta aptitud afecta tanto a las criaturas como a los objetos orgánicos inanimados. Puede ser utilizado tres veces por día.

Nivel de lanzador: 15%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, muro de cadenas; **Precio de mercado:** 14.400 po.; **Peso:** 2 lb.

Gema de veneno psíquico: esta gema, cuando está en posesión de una criatura, la hace venenosa, de modo que cualquiera que lance un conjuro de adivinación o enajenador sobre ella es afectado por un veneno psíquico (ver Capítulo 3) que inflige 1d6 puntos de daño de Inteligencia inicial y secundario.

Nivel de lanzador: 7%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, veneno psíquico; **Precio de mercado:** 28.000 po.

Olla de limo: esta pequeña olla negra tiene una tapa que se puede quitar y un asa de hierro. Si la olla se llena con agua y alguna materia orgánica en descomposición (una rata muerta, una mano cortada o algo de tamaño similar), en 24 horas un recubrimiento de limo verde crece en ella. Vertiendo cuidadosamente el contenido de la olla (una acción estándar), el poseedor de la olla de limo puede situar el recubrimiento donde quiera. Sin embargo, no tiene ningún control especial ni inmunidad con respecto al limo.

Nivel de lanzador: 7%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, convocar monstruo IV; **Precio de mercado:** 11.200 po.; **Peso:** 5 lb.

Pinza de pezón de dolor exquisito: el portador de esta pinza es inmune a los efectos debilitantes de dolor, como el conjuro de círculo de náusea. También es inmune al conjuro atormentar. No obstante, no es inmune al daño real descrito como dolor, como el del conjuro de ojos del zombi, por ejemplo. La pinza convierte todo el dolor en



sensaciones placenteras. El objeto no cambia cómo o cuándo recibe daño el personaje, pero sí cambia cómo reacciona a él.

Nivel de lanzador: 5°; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *ma-soquismo*; **Precio de mercado:** 8.000 po.

Pipa de consternación: esta larga pipa de fumar puede crear, cuando se rellena de tabaco y se enciende, una única nube de 5' de radio que permanece durante 3d8 minutos, una vez por día. La nube permanece estática durante la duración del conjuro salvo que sea afectada por una fuerza mágica como *ráfaga de viento*. Cualquiera dentro de la nube salvo el usuario debe superar una salvación de Vol (CD 17) o recibir un penalizador -4 de moral en las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidades y pruebas de características durante 10 asaltos.

Nivel de lanzador: 3°; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *ola de consternación*; **Precio de mercado:** 3.000 po.; **Peso:** 1 lb.

Potro de tortura irresistible: este dispositivo de tortura proporciona un bonificador +10 a la prueba de Intimidar realizada por el torturador al utilizarlo sobre una víctima.

Nivel de lanzador: 1°; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *causar miedo*; **Precio de mercado:** 3.000 po.; **Peso:** 275 lb.

Roca del altar oscuro: a este bloque de granito negro, si se utiliza como altar o como parte de un altar, se le puede ordenar que absorba el alma de una víctima sacrificada sobre él. El alma queda almacenada como si estuviese en una gema parte de un conjuro de *atrapar el alma*. Puede ser llamada más adelante y utilizada de los diferentes modos descritos en la sección 'El poder de las almas', en el Capítulo 2. Una *roca de altar oscuro* sólo puede tener almacenada un alma cada vez.

Nivel de lanzador: 17°; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *atrapar el alma*; **Precio de mercado:** 150.000 po.; **Peso:** 100 lb.

Símbolo de Demogorgon: este símbolo sacrílego, dedicado al Príncipe de los demonios, es portado como un amuleto. Proporciona un bonificador +2 de mejora a la Sabiduría y permite al poseedor lanzar *maldición de podredumbre de Urfestra* sin coste de corrupción. El lanzador sigue teniendo que preparar el conjuro de manera normal; si no prepara conjuros, este aspecto del símbolo no puede utilizarse.

Nivel de lanzador: 5°; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *maldición de podredumbre de Urfestra*; **Precio de mercado:** 10.000 po.; **Peso:** —.

Tachuelas para la lengua de fuego infernal: estas tachuelas doradas se colocan atravesando la lengua, y transforman el aliento normal que pasa sobre ellas en una línea de 50' de fuego infernal tres veces al día. Este fuego infernal inflige 3d6 puntos de daño sacrílego (no de fuego). No hay TS.

Nivel de lanzador: 7°; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *fuego infernal*; **Precio de mercado:** 35.000 po.; **Peso:** —.

Vaina de lombrices vashar: este objeto es una vaina de semillas gris de 6" de largo. Para poner en funcionamiento la *vaina de lombrices vashar* debe ser insertada a la fuerza en el estómago de un personaje indefenso (una acción estándar), infligiéndole 3d6 puntos de daño. Durante los 2d10 días siguientes, lombrices de un gris blancuzco crecen en el interior de la vaina, alimentándose de la carne del personaje y causando 1d4 puntos de daño cada día según van creando partes especializadas del cuerpo en la pared estomacal. Una vez que las lombrices han crecido completamente, el personaje puede comandarlas mentalmente (una acción de asalto completo) para que desplieguen un largo tubo carnoso que vaya desde su estómago hasta su nariz. Tras ello, y hasta que el portador de la vaina de lombrices retraiga el tubo (una acción estándar), puede ordenar a una lombriz que pase de él a la nariz, a través del pasaje nasal, y de ahí a su boca. Como acción estándar, hasta tres veces al día, el personaje puede escupir una lombriz hasta un máximo de

30 pies de distancia, golpeando a un blanco con un ataque de toque a distancia con éxito. Si una lombriz impacta sobre una criatura viva, se entierra en su cuerpo y penetra en sus órganos vitales. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 18) o morir en 1d4 asaltos tras el impacto de la lombriz. Incluso si un objetivo tiene éxito en su TS recibe 2d6 puntos de daño por asalto durante los 1d4 asaltos, tras lo cual la lombriz muere. Un conjuro de *quitar enfermedad* o de *sanar* matarán a la lombriz enterrada, deteniendo el daño y la posibilidad de morir.

Una criatura sin anatomía discernible es inmune a las lombrices y no puede ser el portador de una *vaina de lombrices vashar*.

Nivel de lanzador: 9°; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *rematar a los vivos*, *elaborar*, *crecimiento animal*; **Precio de mercado:** 35.000 po.; **Peso:** 5 lb.

ARTEFACTOS

Los siguientes artefactos malignos (menores y mayores, así como máquinas diabólicas y dispositivos demoníacos especiales) pueden añadir un toque maligno definitivo a una campaña de alto nivel.

ARTEFACTOS MENORES

Aunque no es el tipo más poderoso de artefacto, no hay duda de que un artefacto menor sobrepasa enormemente a un objeto maravilloso ordinario.

Anillo del Emperador terrible: este anillo negro está hecho de una única pieza de obsidiana, y tiene un grabado en oro que representa unas cadenas. Si un humanoide de al menos nivel 10.º es muerto por el portador de este anillo, durante ese día no sufrirá penalizador por llevar armadura (ni penalizador de armadura, ni bonificador máximo de Destreza a la CA, ni posibilidad de fallo de conjuros, ni movimiento reducido). El portador del anillo obtiene el efecto de un conjuro de *libertad de movimiento* durante las siguientes 24 horas.

Nivel de lanzador: 16°; **Peso:** —.

Armadura de kythón: esta armadura tiene la apariencia de un kythón adulto muerto (ver el Capítulo 8) con sólo dos brazos. Si un portador se desliza en su interior, la armadura se funde con él, aunque puede ser quitada más tarde. La armadura es una *armadura completa* +3 y permite a su portador utilizar armas de los kythón como si él mismo lo fuese. Además, la armadura le permite utilizar sus garras (que causan 1d8 puntos de daño) como si fueran armas naturales, y suma un bonificador +10 a cualquier intento del portador de disfrazarse para hacerse pasar por un auténtico kythón adulto.

Nivel de lanzador: 16°; **Peso:** 50 lb.

Ballesta vashar: esta *ballesta pesada* +4 puede ser cargada y disparada tan rápidamente como una ballesta ligera. Cualquier virote que dispare es considerado automáticamente como un *virote asesino de humanos* (similar a una *flecha asesina de humanos*).

Nivel de lanzador: 17°; **Peso:** 4 lb.

Bastón de malicia: de este bastón de 6' de madera negra endurecida emana un pálido brillo rojizo del color de una vieja herida, que sólo se muestra cuando hay luz. Cada extremo del bastón termina en una punta de lanza de metal, y el *bastón de malicia* puede ser utilizado en combate como un *bastón sacrílego* +3 o como una *lanza corta sacrílega* +3 por igual. Como todos los bastones, tiene 50 cargas, que pueden ser empleadas para utilizar los siguientes conjuros:

- *Atormentar* (1 carga, CD 17).
- *Destrucción* (1 carga, CD 21).
- *Explosión de huesos* (1 carga, CD 16).

- **Lanzar maldición mayor** (1 carga, CD 21).
- **Parar el corazón** (1 carga, CD 18).
- **Pestilencia** (2 cargas, CD 22).
- **Plaga de desdicha** (15d8 de daño, CD 23) (2 cargas).

Cuando todas las cargas hayan sido empleadas, el bastón desaparece, sólo para volver a reaparecer completamente cargado en otra parte del multiverso.

Nivel de lanzador: 20°; **Peso:** 5 lb.

Hoja de medianoche: esta espada bastarda +5 es sacrilega, triturada de carne y aplastamédulas, pero sólo durante la noche. Durante el día tan sólo tiene un bonificador +5 de mejora. Además, la hoja de medianoche debe ser utilizada para derramar la sangre de al menos una criatura de tamaño Mediano o mayor cada noche, o perderá todas sus aptitudes y se convertirá en una espada bastarda maldita -4. Sus aptitudes pueden ser recuperadas, pero sólo si es utilizada para matar a una criatura de tamaño Mediano o mayor durante la noche, con el penalizador de -4.

Nivel de lanzador: 15°; **Peso:** 10 lb.

Lágrimas de ángel: endurecidas hasta ser pequeños cristales, estas lágrimas, como la sangre de ángel, no son creadas por lanzadores de conjuros. En su lugar son recogidas en los lugares en los que los ángeles han sentido pena o dolor, utilizando un oscuro proceso perdido hace mucho tiempo. Las criaturas malignas han aprendido a transformar las lágrimas de ángel en un arma arrojadiza, que se usa como las piedras (también funcionan bien con las hondas). Estos objetos están tan malditos que causan 3d6 puntos de daño a cualquier criatura contra la que se rompan, y el objetivo queda automáticamente exhausto y debe superar un TS de Fortaleza (CD 18) o sufrir 1d8 puntos de consunción de Fuerza.

Nivel de lanzador: 20°; **Peso:** 1/2 lb.

Rapsodia de dolor: estos pendientes de extraño nombre permiten al portador actuar como si estuviese continuamente bajo los efectos de un conjuro de *sadismo* y uno de *masoquismo* simultáneamente. Además, el portador es inmune a los efectos debilitadores de dolor, como los producidos por un *símbolo de dolor*, aunque sigue sintiendo el dolor.

Nivel de lanzador: 16°; **Peso:** —.

Roca demonio: esta roca oscura de 2 pulgadas de diámetro tiene de manera natural la forma de una criatura demoníaca con alas de murciélago plegadas en torno a su cuerpo. Es semitranslúcida, con un centro oscuro que a veces parece moverse. En algunas ocasiones parece susurrar. Si uno escucha atentamente, el susurro puede ser comprendido, pero es una súplica inmundia y maligna para que se realice algún acto horrible. El poseedor obtiene inmediatamente un bonificador +1 de suerte a los ataques, daño, pruebas de habilidades y TS.

Después de un día de permanecer próximo a la roca (a menos de 5'), un personaje debe superar un TS de Vol (CD 15) o hacer lo que le susurra la piedra y adquirir alineamiento caótico maligno. Si el TS tiene éxito, deben realizarse posteriores salvaciones cada día, aumentando la CD en +1 cada vez.

Un personaje que se vuelva caótico maligno a causa de una roca demonio es especialmente despreciable en sus horribles y sádicas acciones. Una vez que el personaje se vuelve caótico maligno (o si ya era maligno inicialmente), la roca no necesita permanecer en su posesión para proporcionarle el bonificador de suerte. El bonificador dura hasta que la roca es destruida (dureza 4, 10 pg, CD de romper 24) o hasta que otra persona sucumba a su tentación, fallando la salvación de Voluntad mientras está en su proximidad.

Cuando un personaje que se ha vuelto maligno a causa de una roca demonio pierde su conexión con el objeto (por ser destruido u obtener un nuevo poseedor), regresa la consciencia de sus actos malignos, lo cual normalmente le sume en una profunda desesperación.

Nivel de lanzador: 20°; **Peso:** 1/2 lb.

Sangre de ángel: este fluido viene en un frasco. No es realmente un objeto mágico (y por lo tanto nadie puede crearlo), sino que es realmente la sangre de un celestial, recogida y almacenada durante un ritual especial. El líquido causa 5d6 puntos de daño de ácido cuando es arrojado como un arma deflagradora, pero sólo contra criaturas no celestiales.

Nivel de lanzador: 20°; **Peso:** 1 lb. (incluyendo al frasco).

Sangre de demonio: cuando esta sangre oscura, recogida mediante un proceso especial y un ritual sacrilego, es rociada sobre una zona de 100' de radio, se considera que el área está bajo un efecto similar al de un conjuro de *desacralizar*.

Además, nada natural puede crecer en la zona nunca más.

Nivel de lanzador: 20°; **Peso:** 1 lb (incluyendo el frasco).

Sangre de diablo: cuando se utiliza para recubrir una hoja, este icor negro actúa como un veneno durante las siguientes 13 veces que el arma golpee. El veneno (Fort CD 20) inflige 1d6 puntos de daño de Fuerza como daño inicial y 2d6 puntos de daño de Fuerza como daño secundario.

Nivel de lanzador: 20°; **Peso:** 1 lb. (incluyendo el frasco).

MÁQUINAS DIABÓLICAS Y DISPOSITIVOS DEMONIACOS

Esta categoría especial de artefactos menores incluye una variedad de máquinas creadas en los planos Inferiores (ver el Capítulo 7). Para proporcionar energía a estos dispositivos se utilizan dolor, almas o ambas cosas (ver 'El poder de las almas' y 'El poder del dolor' en el Capítulo 2).

Caldero de vertido de zombis: los diablos que crearon este dispositivo querían producir muertos vivientes en masa. Este artefacto es



QH/JE

una amalgama de extraños tubos, burbujantes redomas de cristal y contenedores llenos de líquidos, todos centrados en torno a un gigantesco caldero negro de 13' de diámetro. Tras arrojar 50 cadáveres de tamaño Mediano al interior del dispositivo y mezclarlos con extrañas sustancias químicas y una única dosis de dolor líquido, el contenido es dejado cocer y hervir durante 24 horas. Tras ese tiempo, unos grandes ejes horizontales permiten volcar el caldero para que vierta sobre el suelo 4d12 zombis. No todos los cadáveres se convierten en zombis, porque algunos son licuados y triturados durante el proceso. Los zombis obedecen las órdenes de cualquier diablo presente durante los 3 primeros asaltos tras su creación.

El caldero tiene una dureza de 10, 250 pg y una CD de 35 para romperlo. No obstante, las secciones de cristal y los tubos pueden romperse mucho más fácilmente (dureza 1, 20 pg, CD para romper 12).

Nivel de lanzador: 16°; Peso: 5.000 lb.

Foso de dolor: este dispositivo de ingeniería biológica es un caldero de 10' de diámetro y 20' de profundidad que contiene varias sanguijuelas gigantes. Una creación de los infernales neutrales malignos conocidos como yugoloth, el *foso de dolor* extrae de manera eficaz dolor líquido de sus víctimas. El foso puede contener hasta a cinco criaturas de tamaño Mediano o más pequeñas.

Los yugoloth arrojan a las víctimas al foso, donde sanguijuelas de 1' de largo (trátalas como ciempiés monstruosos Menudos) les atacan, causándoles un gran dolor y drenando dolor de ellas en forma líquida. Un pequeño cordón umbilical conecta cada sanguijuela con una pequeña cuba de almacenamiento a un lado del cilindro. Cada sanguijuela extrae una dosis de dolor líquido de una víctima en el transcurso de un día, y tras ello la envía a lo largo del tubo a la cuba de almacenamiento, que tiene una capacidad de 100 dosis. Una vez que el dolor líquido ha sido extraído y almacenado, las sanguijuelas consumen a la víctima. Dos escaleras conducen hasta el borde del caldero, y una pasarela de 1' de ancho rodea el perímetro en su parte superior. Debe verse una única dosis de



dolor líquido en el interior del foso al comienzo de cada día para hacer que las sanguijuelas comiencen su labor.

El cilindro tiene una dureza de 10, 300 pg y una CD de 35 para romperlo. La cuba de almacenamiento puede ser destruida más fácilmente (dureza 1, 30 pg, CD 15 para romper).

Máquina de injertos demoníacos: esta máquina es una masa de tubos de metal, engranajes, brazos y ruedas que giran y se mueven en silencio. En la parte delantera de la máquina hay una gran plancha de hierro con la forma de una cara espantosa con una macabra boca enorme completamente abierta. A través de la boca puede verse el interior del dispositivo. Este ingenio es en parte máquina y en parte demonio, infundido con esencia demoníaca y alimentada con magia maligna. Es utilizado para injertar adiciones demoníacas en los cuerpos de víctimas tanto voluntarias como involuntarias.

Cualquiera que se aproxime a menos de 5' de la boca abierta debe superar una salvación de Reflejos (CD 15) o ser apresado por un apéndice similar a una lengua y ser arrastrado al interior de la máquina.

Dentro de los intestinos de la máquina, el cuerpo de la víctima es sajado, quemado, atravesado y desgarrado. Estas operaciones infligen 6d6 puntos de daño a la víctima en 1 asalto. En el siguiente asalto (si el personaje sigue vivo), se añade carne y esencia demoníaca al cuerpo de la víctima, restaurando 5d6 puntos de daño. En el tercer asalto, el personaje es escupido al exterior con un nuevo añadido demoníaco en su lugar (tira en la siguiente tabla).

d%	Añadido demoníaco
01-25	Brazo izquierdo. El brazo es largo y flexible como un tentáculo, con una garra basta de tres dedos en el extremo. Funciona como un arma natural que inflige 1d4 puntos de daño más el bonificador de Fuerza del personaje. Las armas utilizadas con esa mano reciben un penalizador -2 a los ataques. Una vez al día, el brazo puede producir un proyectil mágico similar al conjuro de un lanzador de 5.º nivel.
26-55	Brazo derecho. El brazo es musculoso y nervudo, con una mano acabada en garras. El brazo confiere un bonificador +2 inherente a Fuerza. Como un arma natural, causa 1d6 puntos de daño más el bonificador de Fuerza del personaje.
56-70	Piernas gruesas y musculosas. El personaje obtiene un bonificador +2 a su puntuación de Constitución.
71-85	Piernas delgadas y ágiles. Este añadido aumenta la velocidad del personaje en 10' mientras no lleve armadura pesada ni lleve una carga pesada. El personaje obtiene un bonificador +5 de competencia en las pruebas de Saltar y Trepár.
86-100	Familiar. Injertado sobre el hombro, espalda, estómago o mano, un familiar demoníaco es un pequeño rostro con una expresión maligna. Este rostro tiene Inteligencia 12, Sabiduría 9 y Carisma 6. Si el personaje es un mago, el rostro puede enseñarle un nuevo conjuro por cada nivel de conjuros que conozca. Si el personaje es un lanzador de conjuros, el familiar le proporciona un bonificador +2 inherente a la puntuación de característica que determine sus conjuros adicionales.

Los personajes de alineamiento bueno con un injerto demoníaco deben superar una salvación de Vol (CD 15) cada día o sufrir 1d3 puntos de daño de Sabiduría conforme la experiencia les va volviendo locos lentamente.

Los personajes de alineamiento no maligno deben superar una salvación de Vol (CD 15) cada día o sucumbir a la tentación y realizar un acto maligno elegido por el DM, lo que les puede finalmente conducir a un cambio de alineamiento.

Cuando un personaje con añadidos demoníacos trata con PNJs no malignos, recibe un penalizador -6 de circunstancia en todas las pruebas basadas en el Carisma, como Diplomacia o Engañar.

La máquina no admite a un personaje más de una vez. Quitar un añadido demoníaco requiere cortar el miembro y sufrir 6d6 puntos de daño. Para hacer crecer de nuevo el miembro original hace falta un conjuro de *regenerar*.

La *máquina de injertos demoníacos* tiene una dureza de 10, 200 pg y una CD para romperla de 35. Una víctima en el interior de la máquina puede realizar un ataque con un arma ligera, o bien lanzar un conjuro si supera una prueba de concentración basada en el daño recibido. La máquina puede atrapar hasta a dos víctimas a la vez, pero sólo si son de tamaño Grande o menor. Cada añadido demoníaco requiere que se alimente con un alma a la máquina.

Nivel de lanzador: 18.º; Peso: 2.500 lb.

ARTEFACTOS MAYORES

Estos son los objetos más poderosos del mal que pueden encontrarse en todo el cosmos.

El cetro de rubí de Asmodeo: este cetro relumbra con un brillo sobrenatural inimaginable. Algunos dicen que sólo por el valor de sus gemas, el cetro vale más de un millón de piezas de oro. Es, además, una formidable arma del mal. Si se utiliza en combate cuerpo a cuerpo, es una *gran clava sacrílega* +6 que inflige un conjuro de *infligir heridas críticas* (lanzado a nivel 20.º) a cualquiera que entre en contacto con ella (Vol CD 19 mitad). Cualquiera que toque el cetro contra la voluntad de Asmodeo también sufrirá el efecto del conjuro de *infligir heridas críticas*. Las armas con un bonificador +6 de mejora están más allá de la habilidad de la mayoría de los creadores de objetos, pero por lo demás siguen todas las reglas de las armas mágicas.

Además de lo dicho, el *cetro de rubí* tiene una serie de aptitudes sobrenaturales, que funcionan como conjuros lanzados por un lanzador de nivel 20.º. Las siguientes aptitudes pueden ser utilizadas por Asmodeo a voluntad, y una vez por día en manos de cualquier otro.

- *Línea de relámpago:* 150' de largo, 10' de ancho, inflige 20d6 puntos de daño eléctrico (Reflejos CD 23 mitad).
- *Línea de ácido:* 300' de largo, 5' de ancho, inflige 20d6 puntos de daño de ácido (Reflejos CD 23 mitad).
- *Cono de frío:* 75' de largo, inflige 20d6 puntos de daño de frío (Reflejos CD 23 mitad).
- *Aura de poder.* Cualquiera que intente realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra el esgrimidor debe superar una salvación de Vol (CD 20) o en su lugar inclinarse indefenso durante 1 asalto.
- *Ensueño de Nessus:* cuando esta aptitud es activada, el esgrimidor queda encerrado instantáneamente un *muro de fuerza* esférico de 5 pies de radio, y la zona en 50' en torno a la esfera (pero no dentro de ella) se convierte en un *campo antimagia*. Este efecto dura 3 asaltos. En el primer asalto, el esgrimidor es automáticamente purgado de cualquier encantamiento no deseado. En el segundo asalto, es purgado de cualquier enfermedad, veneno o daño físico (incluyendo partes del cuerpo perdidas). En el tercer asalto, el esgrimidor es curado hasta el máximo de sus puntos de golpe y se siente tan bien como si hubiese descansado un día completo, recuperando conjuros y aptitudes sortilegas acorde a ello (pero incluso Asmodeo sólo puede obtener los beneficios de este descanso mágico una vez al día).

Cuchilla de ala de ángel: esta hoja larga y delgada en realidad no está hecha de las alas de un ángel, sino que ha sido afilada con ellas (con alas de celestiales muertos y cautivos). Este horrible proceso, dirigido por el señor de la guerra elfo Urgatil antes de entrar en batalla contra los ejércitos de dragones dorados, afiló la hoja hasta conseguir un filo imposiblemente fino. La *cuchilla de ala de ángel* es una es-

pada larga vorpalina +5 que ignora la reducción de daño y la dureza de cualquier tipo. Puede incluso cortar a través de un *muro de fuerza* o efecto similar.

Frasco de hierro de Tuerny el despiadado: Tuerny el despiadado fue un poderoso lanzador de conjuros que asesinó a la familia real de una antigua tierra para obtener el control del reino. Esclavizó al considerable ejército de dicho reino, y tras ello fue a la guerra contra las tierras vecinas. Tuerny comenzó a convocar demonios, pero carecía de la habilidad para controlarlos. Los infernales asolaron el país y amenazaron su reinado, por lo que Tuerny diseñó un dispositivo que le permitiría atraparlos y controlarlos. Su plan funcionó, y con el dispositivo el poder de Tuerny creció incluso más, hasta que un día los demonios que estaban en el interior del frasco se liberaron y reclamaron su alma.

El *frasco de hierro* es muy pequeño y sencillo, aunque la tapa está grabada y repujada con runas de poder. Contiene 1d4 demonios en su interior cuando es encontrado por primera vez. Tira en la siguiente tabla para determinar el tipo de demonio:

d%	Demonios
01-40	Glabrezu
41-80	Nálfeshni
81-95	Márilith
96-100	Bálor

Cuando el *frasco de hierro* está destapado su dueño puede ordenar a uno de los demonios que salga durante 8 horas o hasta que sea muerto (momento en el cual que demonio regresa al interior del frasco). Durante este tiempo de libertad, el dueño del frasco controla todas las acciones del demonio. Ningún demonio puede ser llamado más de una vez por semana.

Para añadir más demonios al frasco, el demonio objetivo debe estar a menos de 30', y el dueño del frasco debe pronunciar una palabra de mando (una acción estándar) para intentar atraparlo. Para superar la resistencia a conjuros del demonio (si la tiene), el dueño puede hacer una prueba utilizando el nivel de lanzador del frasco (30°). Entonces el demonio debe superar una salvación de Voluntad (CD 20) o ser absorbido al interior. El *frasco de hierro* puede contener hasta 100 demonios. Cada vez que un demonio sea atrapado, debe destaparse el frasco, y otros 1d4 demonios intentarán escapar de él. Para frustrar cada intento de huida, el dueño del frasco debe tener éxito en un TS de voluntad (CD 20+1 por demonio en el frasco). Si un demonio escapa, se enfrenta al dueño del frasco e intenta asesinarlo.

Cada vez que un demonio es llamado del frasco, su dueño debe tener éxito en un TS de Voluntad (CD 20 +1 por cada salvación previa contra el frasco +1 por demonio en el frasco) o volverse caótico maligno. Además, cada vez debe tener éxito también en una prueba de nivel de lanzador utilizando el nivel del lanzador del frasco de 30° (CD 10 +1 por cada salvación previa contra el frasco +1 por demonio en el frasco), o el demonio llamado quedará libre y se enfrentará al dueño del frasco. Si los demonios del frasco llegan finalmente a matar a su dueño, roban inmediatamente su alma y la llevan al Abismo, donde es convertida en una larva.

Roca de muerte: este objeto se dice que es el corazón de un señor demoníaco maligno o de un semidiós maligno, que fue arrancado de su pecho en una terrible batalla contra una mujer investida con poderes celestiales, que buscaba venganza por las malas acciones de la maligna criatura y de su culto. La *roca de la muerte* es una basta roca negra del tamaño de un puño que late como un corazón vivo.

Cualquiera que posea la *roca de la muerte* obtiene las aptitudes para el lanzamiento de conjuros de un hechicero de nivel igual al suyo. El personaje sólo conoce conjuros de la escuela de Nigromancia. Si el personaje ya es un hechicero, los nuevos conjuros conocidos y conjuros por día adicionales son además de los suyos propios.

La *roca de la muerte* tiene un inconveniente. Una vez a la semana,

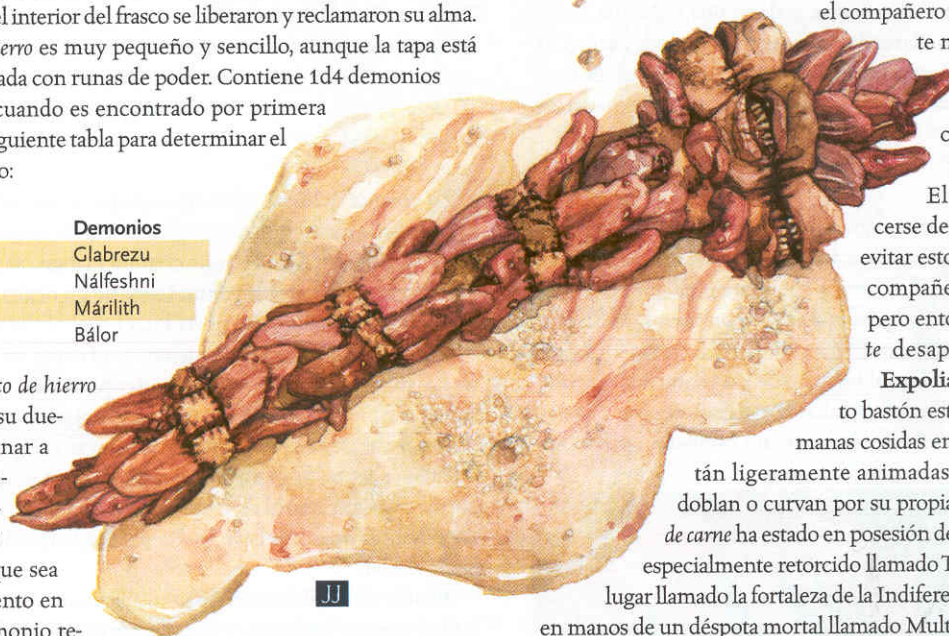
el compañero más cercano o el amante más querido por el propietario de la *roca de la muerte* muere y es convertido en un zombi que sirve al poseedor.

El dueño puede deshacerse de la *roca de la muerte* para evitar esto (o puede quedarse sin compañeros ni seres queridos), pero entonces la *roca de la muerte* desaparece de inmediato.

Expoliador de carne: este corto bastón está hecho de lenguas humanas cosidas entre sí. Estas lenguas están ligeramente animadas, por lo que a veces se doblan o curvan por su propia voluntad. El *expoliador de carne* ha estado en posesión de un poderoso nálfeshni especialmente retorcido llamado Tapheon, que vive en un lugar llamado la fortaleza de la Indiferencia. También ha estado en manos de un déspota mortal llamado Multheasan, un humano enamorado de sus dos hijas. En lugar de forzarlas, utilizó el *expoliador de carne* para alterar la forma de cautivas y esclavas para que se parecieran a sus hijas y pudiese satisfacerse con ellas en su lugar.

El artefacto permite a su esgrimidor cambiar la forma de la carne de cualquier criatura, como con un conjuro de *polimorfismo a otro*, salvo que puede otorgar cualquier forma que el esgrimidor pueda imaginar, exista o no en la realidad una criatura con ese aspecto. Si una forma otorgada es torpe, difícil de mantener, o fue creada sin pensarlo cuidadosamente antes, la criatura simplemente muere. Por ejemplo, el esgrimidor puede cambiar la forma de un lobo a la de un humano que conozca. Puede entonces (utilizando de nuevo el *expoliador de carne*) dar a ese humano una piel de un color negro purpúreo y tentáculos en lugar de brazos. Si intenta darle también a la víctima seis patas arácnidas y alas como las de un murciélago lo suficientemente grandes como para que le permitan volar, la forma se limitará a colapsarse bajo su propio peso en una pila de carne informe.

Las víctimas puede resistir el efecto del artefacto con una salvación de Fortaleza (CD 25). El esgrimidor puede hacer un cambio por asalto, recibiendo una víctima una salvación para resistir cada cambio. Transformar a una criatura en un tipo ya existente de criatura (como se describe en el conjuro *polimorfismo a otro*) cuenta como un cambio. Añadir o quitar sistemáticamente partes del cuerpo cuenta como un cambio por adición o eliminación, salvo que se realicen varios cambios idénticos (como quitar las dos manos de un ogro o transformar todos los dientes de un dragón en dedos cortos y regordetes).



La varita de Orcus: este cetro negro de hierro y obsidiana está coronado por la calavera de un héroe humano muerto por Orcus. Si es esgrimido en combate cuerpo a cuerpo, es un *maza pesada sacrílega caótica* +6. Si la varita toca a cualquier criatura no ajena, o a un ajeno de menos de 15 DG, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 25) o morir inmediatamente. Cualquiera que toque la varita contra la voluntad de Orcus también debe superar la salvación o morir. Las armas con un bonificador +6 de mejora están más allá de la habilidad de la mayoría de los creadores de objetos, pero por lo demás siguen todas las reglas de las armas mágicas.

La varita también confiere un bonificador +5 de desvío a la CA del esgrimidor durante todo el tiempo. Finalmente, el esgrimidor puede invocar cada uno de los siguientes poderes una vez al día, como conjuros lanzados por un lanzador de nivel 20º: *abrazo de Orcus* (CD 18), *atormentar* (CD 18), *convocar monstruo VII*, *llamar pesadilla*, *nacimiento del bodak*, *plaga de desdicha* (15d8 de daño, CD 23) y *poder del abismo*.

La regalía del mal

Estos tres artefactos poseen un gran poder por separado, y un poder aún mayor cuando se usan juntos. En los eones del distante pasado, antes de que la humanidad naciese y quizás antes de que el mundo fuera forjado, los dioses de la oscuridad y la corrupción trabajaron juntos para pertrechar a un campeón que enfrentar contra los dioses de la luz y los señores del equilibrio. Desde ese momento, los campeones del mal han utilizado la *regalía del mal* cada vez que una disputa ha tenido que ser solventada contra un campeón igualmente



equipado del bien o de la neutralidad (cada facción tiene su propia regalía).

Quizás estos enfrentamientos de campeones ya no se den en nuestros días, y los objetos individuales de las regalías hayan caído en manos mortales. Pero los dioses del mal a veces siguen comprobando qué ha sido de los instrumentos que crearon hace tanto tiempo. Ha pasado un milenio desde que los tres objetos de la *regalía del mal* fueron utilizados por una sola criatura.

El cetro del mal: este cetro está hecho de hierro, y está recubierto de cadenas. Una llama roja oscura brilla siempre en uno de sus extremos, pero no produce calor. Mientras esté en posesión de un personaje, el cetro confiere un bonificador +4 de mejora a Carisma. El esgrimidor puede utilizar cada una de las siguientes aptitudes sortilegas tres veces al día: *miedo* (CD 19), *bola de fuego corrupta* (CD 18), *supuración roja* (CD 18) y *sanguijuela de poder* (CD 20). Todas las aptitudes sortilegas están a nivel de lanzador 20º. El portador de este dispositivo lentamente se vuelve más y más egoísta.

La corona del mal: esta corona de hierro es basta y poco elaborada, forjada para que parezcan llamas negras surgiendo de la cabeza de su portador. Cuando una criatura maligna se pone la corona, su cabeza queda rodeada por un fuego de un negro rojizo. Estas llamas ocultan el rostro del portador, el cual obtiene inmunidad al fuego, un bonificador +4 de mejora a la Fuerza, un bonificador +4 de desvío a la CA y una resistencia a conjuros de 20. Puede utilizar *mirada desconcertante* a voluntad como aptitud sortilega, y puede emplear las siguientes aptitudes sortilegas tres veces al día: *crear muertos vivientes*, *fuego infernal* y *muro de fuego*. Todas las aptitudes sortilegas están a nivel de lanzador 20º. El portador sólo puede decir mentiras mientras lleve la corona, por lo que normalmente no suele hablar.

El orbe del mal: este orbe de 6" de diámetro está hecho de hierro, y tiene marcas y muescas. Chispas rojas vuelan desde el orbe al más ligero contacto. El portador puede reprender y comandar muertos vivientes como un clérigo de 15º nivel. Mientras esté en posesión del personaje, el orbe confiere un bonificador +4 de mejora a la Sabiduría. Además, puede absorber conjuros del mismo modo que un *cetro de absorción*. El poseedor lentamente se va volviendo más avaricioso con el paso del tiempo.

La *regalía del mal* tiene poderes mayores, llamados efectos resonantes, que se producen si la misma criatura posee más de uno de estos objetos.

Dos objetos: cuando una misma criatura posee dos objetos de la *regalía del mal*, obtiene los efectos de las dotes Amado por los liches, Habla oscura, Marca del mal y Amigo de las sabandijas. Las CDs de las salvaciones de todos los conjuros y aptitudes sortilegas de la criatura (incluyendo los obtenidos por las *regalías*) aumentan en +2. **Tres objetos:** cuando una misma criatura posee los tres objetos que componen la *regalía del mal*, obtiene un bonificador +4 de mejora a Constitución, Destreza e Inteligencia. Todo el daño de las armas infligido por el portador es daño vil.

Un personaje no maligno que intente utilizar cualquiera de los objetos que componen la *regalía del mal* sufre inmediatamente 5d6 puntos de daño. Además, los personajes de alineamiento bueno que intenten utilizar cualquiera de estos objetos deben superar un TS de Vol (CD 18) o perder 2.000 PX.



ARCHIINFERNALES Y CLÉRIGOS

Los señores demoníacos y los archidiablos descritos en este capítulo no pueden otorgar conjuros a los clérigos. En lugar de ello actúan como deidades tutelares de clérigos que dirigen su devoción a fuentes abstractas de poder divino, y ayudan a los clérigos de los dioses malignos. Tienen adoradores que realizan sacrificios en su nombre, pero no dirigen religiones organizadas del modo en que lo hacen los dioses.

Si deseas que los señores demoníacos y los archidiablos tengan fes organizadas y concedan conjuros, es fácil hacerlo. En el Capítulo 6 se detalla con qué dominios está asociado cada archiinfernal (ver la sección 'Dominios de clérigo' en las listas de conjuros). Si tienes el libro *Dioses y semidioses*, puedes dar a cada señor demoníaco y archidiablo un rango divino de 1 y ajustar sus estadísticas de acuerdo con ello. Este rango divino les dará puntos de golpe máximos para cada Dado de Golpe (DG); más aptitudes sortilegas; algunas inmunidades adicionales y aptitudes sensoriales; un bonificador +1 a la CA (CA), ataques, TS (TS), pruebas de habilidades y pruebas de características; y un pequeño grupo de otras aptitudes divinas. En términos prácticos, los señores demoníacos y los archidiablos ya son suficientemente poderosos como para que darles un rango divino no represente una enorme diferencia.

Los demonios y diablos de los planos Exteriores de alineamiento maligno están gobernados por criaturas únicas de gran poder. Aunque existen similitudes entre los señores demoníacos y los archidiablos que respectivamente dirigen el Abismo y los Nueve infiernos, también hay muchas diferencias. Los archiinfemales varían enormemente en poder, aunque cada uno es increíblemente poderoso para los estándares mortales. Algunos son adorados como dioses por cultos mortales, mientras que otros esperan en las sombras el momento oportuno para atacar, aumentando su propio poder.

Cada uno de estos seres increíblemente malvados es presentado junto con una muestra de sus seguidores y aliados, que puedes utilizar en tus propias aventuras. Este capítulo también incluye una visión general de cómo son los templos y los sirvientes mortales de los archiinfemales. Ahora puedes arrojar a tus personajes contra enemigos tan temibles como los sacerdotes de Demogorgon o los cultistas de Belzebut. También se describen los sirvientes más poderosos o inusuales de cada archiinfernal. Si un personaje jugador (PJ) se enfrenta finalmente a estos poderosos infernales, el DM sabrá de qué tipo de seres se rodea cada uno de los archidiablos o señores demoníacos. Los encuentros con estos sirvientes pueden dar a los personajes una muestra del poder y la corrupción que esgrimen los señores demoníacos y los archidiablos, en lugar de forzar a los personajes jugadores a lo que puede ser una lucha muy breve contra un archiinfernal. De manera inversa, si tus personajes de alto nivel están impacientes por enfrentarse a Orcus, encontrarán que es un oponente realmente formidable.

LOS PLANOS INFERIORES

Los planos Inferiores, también conocidos como los planos Exteriores de alineamiento maligno o los planos Infernales, son reinos extradimensionales del mal. Aquí es donde todos los infernales (demonios caóticos malignos, diablos legales malignos, yugoloth neutrales malignos y otros horrores) tuvieron su origen. Es aquí donde son llevadas las almas de los condenados para enfrentarse al tormento, y es en estos planos donde moran los dioses del mal.

Tipos de infernal: "demonio" es un término general para cualquier nativo del Abismo, mientras que "tanar'ri" es el nombre de un grupo específico de demonios, que incluye súcubos, vlocs, hezrou, glabrezus, nálfeshnis, márlith, bálor y otros. De modo similar, "baatezu" hace referencia a un grupo específico de diablos, que incluye a los léumers, ósyluths, barbazus, erinias, hamatulas, cornugones, gelugones y los increíblemente poderosos diablos de la sima. "Diablo" sería un término más general utilizado para cualquier habitante de los Nueve infiernos. Finalmente, muchos infernales neutrales malignos se llaman a sí mismos yugoloth.

En la cosmología del D&D, los planos Inferiores son Pandemónium, el Abismo, Cárceri, Hades, Gehenna, los Nueve infiernos y Aqueronte. El río Estigia une todos estos lúgubres planos, así como hacen también muchos portales mágicos. Los habitantes con frecuencia viajan de un plano a otro.

Pandemónium es más caótico que maligno, lindando con el Limbo (el plano del caos absoluto) y con el Abismo. Vientos aullantes soplan constantemente a través de un laberinto de cavernas, volviendo a virtualmente todo el mundo en este lugar completamente loco. Aulladores, espíritus torturados y demonios pueden ser encontrados por igual en este plano.

El infinitamente profundo Abismo es el reino tanto del caos como del mal, el territorio principal de los demonios. Cada una de sus infinitas capas contiene un tipo diferente de entorno inhóspito (pantanos de fuego, montañas de hielo, cavernas con continuos derrumbes y espacios totalmente vacíos. Aparte de los omnipresentes tanar'ris, también tienen su hogar en este sitio bodaks, bébiliths, pesadillas, muertos vivientes y alguna saga nocturna ocasional.

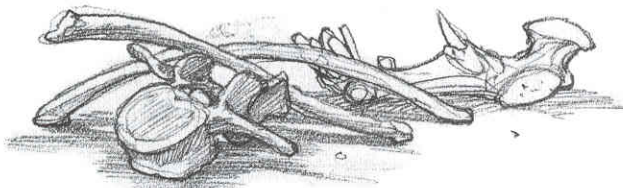
Cárceri es un plano prisión. Por ello sus habitantes no son nativos, sino criaturas que han sido desterradas al plano.

Ni legales ni caóticos, los Yermos grises del Hades son un lugar lóbrego de apatía y desesperación. El propio plano consume la esperanza de los que lo visitan. Las sagas nocturnas y los yugoloth son comunes aquí, pero también lo son los demonios y diablos. Es aquí donde las sagas nocturnas venden su mercancía (las almas en forma de larva de los condenados) a los nativos de los planos Inferiores interesados en ella.

Gehenna es un plano abrasador que es ahora el hogar de los yugoloth, aunque muchos de ellos pueden ser encontrados en su hogar original, Hades. No hay zonas llanas aquí, ya que el plano es en realidad una serie de volcanes.

Los Nueve infiernos, también llamado Baator por algunos, es el hogar de los diablos. En apariencia gobernado por los archidiablos, es también la morada de dioses malignos. Las nueve capas del plano son peligrosas por igual, haciéndose más terribles según se va descendiendo, cada una más mortal que la anterior. Felinos del Infierno, gigantes de fuego infernales, muertos vivientes, kitones y otros horrores vagan por aquí en las bien organizadas aunque opresivas ciudades de hierro y cadenas. Aquí es donde gobiernan los baatezu.

Aqueronte es un extraño plano de masas cúbicas que chocan entre sí. Es un lugar de guerra constante, habitado por hordas de trasgoides, así como diablos, aquerenas, rakshasas y seres aún peores.



LA GUERRA DE LA SANGRE

Los demonios y los diablos llevan mucho tiempo embarcados en una guerra por el control de los planos Inferiores. Es una batalla de la ley contra el caos, y sirve de distracción para los infernales que nunca envejecen y que viven en los planos Inferiores. Los demonios del Abismo reúnen ejércitos de tamaño casi infinito y se lanzan contra las bien organizadas (aunque menores en número) filas de los diablos. Los yugoloth y otras criaturas sirven en ambos bandos como mercenarios.

La Guerra de la sangre se libra en el río Estigia y sus alrededores, a lo largo del campo de las Ortigas en el Hades, e incluso en el corazón del Abismo y en los más profundos fosos de los Nueve infiernos. A veces el conflicto incluso alcanza el plano Material, poniendo en peligro a los mortales y amenazando con una destrucción a una escala totalmente desconocida en los mundos pacíficos.

A pesar de la enorme dimensión de esta guerra cósmica, la mayoría de los infernales sigue dedicando la mayor parte de su atención a capturar los corazones y almas de criaturas mortales y a extender la depravación, la destrucción y todos los actos innombrables que pueden caber en la mente de un infernal. ¿Llegarán los infernales a aniquilarse alguna vez mutuamente? Las criaturas mortales nunca tendrán tanta suerte.

PLANOS MALIGNOS ALTERNATIVOS

Por supuesto, puedes desarrollar tu propia cosmología. Puedes eliminar los planos "intermedios" y tener solamente los Nueve infiernos, el Abismo y el Hades.

O quizás sólo haya un plano Inferior. Llamado simplemente "el Infierno", este sombrío plano sería el hogar de demonios, diablos y todo tipo de infernales. En un mundo así es posible que no haya distinción entre demonios y diablos, por lo que las palabras serían simples sinónimos.

O quizás haya un plano de la ley y un plano del caos, y cada uno de ellos tenga oscuras simas sin fondo en su parte inferior, donde vivan los infernales (los diablos en el plano de la ley y los demonios en el plano del caos).

Otra posibilidad es que haya un infinito número de Infiernos, cada uno más horrible que el anterior. Cada uno sea quizás el hogar de su propio archiduque o príncipe, algunos orientados hacia la ley y otros hacia el caos. O quizás la ley y el caos ni siquiera importen para criaturas tan malignas.

LOS SEÑORES DEMONIÁCOS

A lo largo de los milenios, ciertos demonios se alzaron de entre las hordas de sus congéneres. Obtuvieron gran poder y autoridad, y se llamaron a sí mismos como señores demoníacos. Cada uno tiene una apariencia y una serie de aptitudes únicas. Unos pocos señores demoníacos se han alzado incluso sobre los otros señores, llamándose a sí mismos príncipes demoníacos.

Todos estos títulos son autoproclamados. No hay rangos reales: el Abismo es demasiado caótico como para desarrollar estructuras rígidas. Es este caos y falta de organización y jerarquía lo que separa a los señores demoníacos de los archidiablos, que tienen una rígida estructura de poder, cada uno debiendo fidelidad a los que están en posiciones más poderosas.

Prácticamente cada señor demoníaco controla al menos una capa del Abismo. Los señores gobiernan palacios y fortalezas llenas de demonios menores y monstruos, con frecuencia decoradas con prisioneros torturados o almas condenadas atormentadas.

Los señores demoníacos disfrutaban tanto del dolor y del sufrimiento como ansían el poder. Saborean la corrupción y la destrucción, manteniendo guerras eternas entre ellos para ver quién predominará. Durante muchos años, Demogorgon ha sido el más poderoso de los señores demoníacos, llamándose a sí mismo Príncipe de los demonios. No obstante, tanto Orcus como Graz'zt le disputan ese título.

Muchos señores demoníacos y todos los príncipes demoníacos tienen un cierto número de adoradores mortales reunidos en cultos secretos. Estos cultistas demoníacos pueden algún día, mediante sus sacrificios y devoción, elevar a los señores hasta una auténtica posición divina, un título que muchos de los señores han afirmado poseer en un momento u otro.

Existen otros señores demoníacos incontables, aparte de los aquí descritos, que incluyen a Fraz Urblu, Kostchtchie, Baphomet, Alzrius, Eldanoth, Lissa'aera, Lupercio, Lynkhab, Verin y Vucarik.

DEMOGORGON, PRÍNCIPE DE LOS DEMONIOS

Ajeno Enorme (caótico, maligno)

Dados de golpe: 39d8+390 (565 pg)

Iniciativa: +12

Velocidad: 50'

CA: 47 (-2 tamaño, +8 Des, +9 introspectivo, +18 natural, +4 armadura de mago), toque 25, desprevénido 39

Ataques: 2 tentáculos +46 cuerpo a cuerpo, 2 mordiscos +44 cuerpo a cuerpo y coletazo +44 cuerpo a cuerpo.

Daño: tentáculo 1d6+9 más podredumbre, mordisco 1d8+4, coletazo 1d6+4 más consunción de energía.

Frente/Alcance: 5'x10'/15', 20' con los tentáculos

REDUCCIÓN DEL DAÑO DE LOS ARCHIINFERNALES

Muchos de los señores demoníacos y archidiablos tienen una reducción del daño de 15/+6 o 20/+7. Las armas que no sean artefactos no pueden superar esta reducción del daño, pero los personajes de nivel alto que esgriman *espadas* +5 probablemente podrán infligir más de 15 o 20 puntos de daño.

Debido a que tienen esta altísima reducción del daño, las armas naturales de los archiinfernales pueden superar la reducción del daño de los seres inferiores y el conjuro de *piel pétrea* con facilidad.

Ataques especiales: consunción de energía, ataques de mirada, podredumbre, aptitudes sortilegas.

Cualidades especiales: acciones dobles, amo de los objetos, armadura de mago, *convocar tanar'ri*, curación rápida 10, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 20/+7, RC 42, ver lo invisible.

Salvaciones: Fort +31, Ref +29, Vol +32

Características: Fue 28, Des 27, Con 31, Int 31, Sab 29, Car 30

Habilidades: Alquimia +49, Arte (mampostería) +29, Arte (metalurgia) +29, Averiguar intenciones +48, Avistar +50, Buscar +49, Concentración +49, Conoc. de conjuros +49, Diplomacia +57, Engañar +49, Escuchar +50, Escudriñar +49, Intimidar +53, Moverse sigilosamente +47, Nadar +29, Saber (arcano) +49, Saber (historia) +49, Saber (naturaleza) +49, Saber (los planos) +49, Saltar +29

Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Desarme mejorado, Esquiva, Habla oscura, Iniciativa mejorada, Pericia, Reflejos de combate, Voluntad de hierro,

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario, o Demogorgon más 1-12 márlith

Valor de desafío: 30

Tesoro: el cuádruple del estándar

Alineamiento: caótico maligno

Avance: —

La capa 88.º del Abismo, llamada las Planicies salmueras por algunos y las Fauces abiertas por otros, es el hogar de la entidad doble conocida como Demogorgon. Este es un reino de agua salada y salientes rocosos utilizados como atalayas por los demonios voladores. Un remolino girante drena el agua del río Estigia en esta capa abisal, haciendo de ella un territorio que es a un tiempo profundo y oscuro como los mares, y fétido como los pantanos. Los abolez, los kraken y otros monstruos marinos luchan en sus profundidades, pero todos se inclinan ante el poder de Demogorgon. Aquí tiene Demogorgon su terrible palacio, llamado la Sima, que se eleva desde las negras profundidades. También tiene una fortaleza llamada Ungorth Reddik en las grotescas ciénagas de la capa.

Desde estos dos lugares de oscuro poder, Demogorgon, Señor de todos los que nadan en la oscuridad, conserva el título de Príncipe de los demonios tan sólo mediante su poder en bruto. En términos tanto físicos como mágicos, hay pocos en cualquier plano que puedan enfrentarse a Demogorgon y ganar.

Pero eso no quiere decir que su título no sea discutido. Demogorgon continuamente batalla por igual contra Orcus y Graz'zt, los otros dos príncipes demoníacos más poderosos. Sus ejércitos de muertos vivientes y demonios se enfrentan con las fuerzas de Demogorgon, formadas en su mayoría por hezrou, abolez, pescuezos, espumarajos y varias bestias ictioideas.

La parte del palacio de la Sima que se encuentra por encima del agua tiene la forma de dos torres serpentinas, cada una de ellas coronada por minaretes en forma de cráneo. Allí, Demogorgon trabaja con habilidades arcanas, intentando hacerse con secretos antiguos incluso para su perspectiva eterna. La mayor parte de su palacio se extiende por las profundidades subacuáticas, en oscuras y gélidas cavernas que nunca han visto siquiera un rayo de luz. En Ungorth Reddik, Demogorgon acuartela sus ejércitos y lugartenientes, así como a sus creaciones infernales. La fortaleza está llena de cobradores, gólem y constructos malignos nunca vistos en ningún otro lugar de los planos.

Demogorgon mide 18' de alto y su apariencia es extraña incluso para los estándares demoníacos. Tiene dos cabezas, cada una similar



a la de una hiena. Su cuerpo es largo y serpentiforme, cubierto por escamas oscuras, verde azuladas. Sus cuellos son largos y flexibles. En lugar de brazos, Demogorgon tiene dos largos y sinuosos tentáculos, no muy diferentes de los de un pulpo. Sus patas son enjutas y musculosas y su larga cola está bifurcada.

El símbolo de Demogorgon es una cola serpentina bifurcada, normalmente enrollada en torno a algo, como una espada o un cráneo.

Combate

Demogorgon desdena la confrontación directa, y en su lugar emplea a siervos y lugartenientes, de los cuales tiene muchos. Poderosos bálor y hezrou del doble del tamaño que se ve en otras partes sirven al Príncipe de los demonios como vigilantes, guardaespaldas y asesinos. Si Demogorgon debe luchar, confía en su fuerza, utilizando dos ataques de mirada en conjunción con sus terribles tentáculos de podredumbre (reservando su mirada hipnótica para cuando se enfrenta a un gran número de enemigos débiles). Con frecuencia entra en combate con las siguientes aptitudes activas: volar, don de lenguas, aura sacrilega (bonificador +4 adicional a la CA, bonificador +4 a las salvaciones) y detectar pensamientos.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: aura sacrilega, azote sacrilego, blasfemia, contagio, desacralizar, detectar el bien, detectar la ley, detectar pensamientos, disipación mayor, don de lenguas (sólo sobre él mismo), lanzar maldición mayor, leer magia, marchitar extremidad, miedo, muro de hielo, oscuridad profunda, profanar, respiración acuática, sugestión, telequinesia, teleportar sin error, viruela y volar; 1/día: cambiar de forma, enturbiar, símbolo (cualquiera), violar la mente. Nivel de lanzador 20; salvaciones CD 20 + nivel del conjuro.

Ataques de mirada (Sb):

cada una de las cabezas de Demogorgon tiene su propio ataque de mirada, y el demonio puede utilizar un tercer ataque de mirada que implica a las dos cabezas al mismo tiempo.

Mirada cautivadora de Aameul: el ataque de mirada cautivadora de Aameul, la cabeza izquierda de Demogorgon, es el equivalente a un conjuro de *hechizar monstruo* (Vol CD 39 niega) con un alcance de 60'. Si el príncipe demoníaco elige no utilizar su mirada hipnótica, puede utilizar este ataque y su ataque de mirada enloquecedora al mismo tiempo, o este ataque de mirada y una aptitud sortilega. En cualquiera de los casos, Demogorgon puede utilizar ataques de mirada y realizar ataques físicos como parte de una única acción.

Mirada enloquecedora de Hethradiah: el ataque de mirada enloquecedora de Hethradiah, la cabeza derecha de Demogorgon, es equiva-

lente a un conjuro de *locura* (Vol CD 39 niega) con un alcance de 30'. Si el príncipe demoníaco elige no utilizar su mirada hipnótica, puede utilizar este ataque y su ataque de mirada cautivadora al mismo tiempo, o este ataque de mirada y una aptitud sortilega. En cualquiera de los casos, Demogorgon puede utilizar ataques de mirada y realizar ataques físicos como parte de una única acción.

Mirada hipnótica: si Demogorgon fija las miradas de ambas cabezas en un único objetivo a menos de 100', esa criatura queda afectada por el equivalente a un conjuro de *hipnotismo*. Sólo a un objetivo con 15 DG o más se le permite un TS de Vol (CD 39) para resistir el efecto. Demogorgon puede realizar ataques físicos mientras utiliza este ataque de mirada, pero no puede activar aptitudes sortilegas.

Consumción de energía (Sb): cualquier criatura viva golpeada por el ataque de coletazo de Demogorgon sufre 1d4 niveles negativos. Por cada nivel negativo otorgado, Demogorgon sana 5 puntos de daño. Si la cantidad de curación es mayor que el daño que ha recibido, se anota cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Si un nivel negativo no ha sido quitado (con un conjuro como *restablecimiento*) antes de que hayan pasado 24 horas, el oponente afligido debe superar una salvación de Fortaleza (CD 39) para quitarlo. El fallo implica que el nivel del oponente (o Dados de Golpe) se reduce en uno.

Podredumbre (Sb):

cualquier criatura viva tocada por los tentáculos de Demogorgon debe superar una salvación de Fortaleza (CD 39) o su carne y huesos comenzarán a pudrirse. La criatura sufre 1d6 puntos de daño de Constitución inmediatamente, y 1 punto de daño de Constitución cada hora posterior hasta que muere o se lanza un conjuro de *quitar enfermedad*. El conjuro dejará así de causar más daño, pero los puntos perdidos sólo regresarán mediante curación natural, y no pueden ser restaurados mágicamente.

Acciones dobles (Ex): Demogorgon, al tener dos cabezas con inteligencias y personalidades separadas, puede realizar las acciones correspondientes a dos asaltos en uno solo, como si fuese dos criaturas. Así, puede utilizar una acción de ataque completo y un movimiento doble; dos acciones de ataque completo y dos pasos de 5'; una acción de ataque completo, una acción de moverse y una aptitud sortilega; dos aptitudes sortilegas y dos acciones de moverse; o cualquier otra posibilidad.

Amo de los objetos (Ex): aunque no es un auténtico lanzador de conjuros, Demogorgon puede utilizar cualquier objeto mágico, incluso objetos de finalización de conjuro como varitas y rollos de pergamino. También puede crear cualquier objeto o constructo siempre que tenga las dotes necesarias y los conjuros prerrequisito u otros requerimientos.

20/02

Armadura de mago (Sb): Demogorgon está constantemente rodeado por un aura de fuerza que le proporciona protección tipo armadura, idéntica a un conjuro de *armadura de mago* que no puede ser disipado.

Convocar tanar'ri (St): una vez por día Demogorgon puede convocar automáticamente 1d8 vrocs, 1d6 hezrou, 1d4 glabrezus, 1d3 nál-feshnis, 1 márlith o 1 bálor.

Curación rápida (Ex): Demogorgon recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 10 por asalto. La curación rápida no permite recuperar puntos de golpe perdidos por la desnutrición, la sed o la asfixia, y no permite a Demogorgon volver a hacer crecer o unir partes del cuerpo perdidas.

Rasgos de ajeno: Demogorgon tiene visión en la oscuridad (alcance 60'). No puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de tanar'ri: Demogorgon puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' que tenga un lenguaje. Es inmune a la electricidad y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20 y resistencia al fuego 20.

Ver lo invisible (Sb): las criaturas y objetos invisibles siempre son visibles para Demogorgon, como si tuviese un conjuro de *ver lo invisible* siempre activo.

Los objetivos de Demogorgon

Dentro del Príncipe de los demonios se desarrolla una guerra secreta por su propio control. Demogorgon tiene dos cabezas, y por lo tanto dos mentes, y cada una de ellas busca dominar sobre la otra. Incluso aquellas criaturas familiares con el príncipe demoníaco desconocen el eterno conflicto interno de Demogorgon.

Aameul, una de las personalidades de Demogorgon, busca separarse de su gemelo, Hethradiah. Aameul y Hethradiah son cada uno incapaz de controlar al otro, porque cada uno de ellos es en realidad un aspecto del otro. Tampoco podrían matar a su opuesto sin perecer. A pesar de ello Aameul busca un modo de liberarse de su otra mitad (y finalmente usurpar su papel), ya que el egoísmo y los celos en un demonio no conocen límites. Hethradiah es demasiado consciente de los efectos que esta separación podría tener en toda su terrible realidad como para considerar seriamente la noción de vivir solo.

Demogorgon ha mantenido sus dos cabezas unidas hasta ahora. No quiere poner en juego la posición y poder que él (y ellas) han alcanzado. Para la mayoría de las personas, este conflicto interno podría describirse como locura, pero esto sería aplicar estándares mortales inapropiados para alguien que está más allá de esas concepciones.

La guerra de Demogorgon con Orcus y Graz'zt ha sido de dimensiones épicas. Vastos ejércitos chocan en el Abismo, y recursos que podrían haberse dedicado a la guerra de la Sangre son en su lugar desperdiciados en un conflicto sin vencedor. No obstante, Orcus desapareció durante un tiempo, aparentemente muerto. Durante esta época, el poder e influencia de Demogorgon crecieron en el vacío que quedó detrás, mientras que Graz'zt, que también desapareció durante un tiempo (convocado y capturado por el archimago Zagyg) sufría.

Demogorgon es una criatura creativa e innovadora. Ha inventado objetos tan retorcidos como los primeros cobradores, y tiene incontables criaturas únicas siempre a su entera disposición.

El culto de Demogorgon

Los adoradores de Demogorgon es más probable que sean seres escamosos que se ocultan de la luz antes que humanos o miembros de otras razas civilizadas. A pesar de la preponderancia de Demogorgon en el

Abismo, la inmensa mayoría del plano Material es felizmente ignorante de su existencia. Unos pocos han oído su nombre en susurros y nada más. Sólo los estudiosos, los conocedores de saberes arcanos y aquellos con un interés especial en los seres demoníacos saben quién y qué es.

Demogorgon ansía sangre y almas. Sus cultistas ofrecen sacrificios en su nombre sobre altares negros, frente a ídolos de dos cabezas. Sus seguidores a veces controlan las sociedades en las que viven, teocracias malignas que gobiernan mediante el terror y la violencia.

Por ello también los sacerdotes del Príncipe de los demonios son con frecuencia gobernantes en ellas. Los clérigos aliados con Demogorgon son locos, masoquistas y psicópatas (completamente inadecuados para el liderazgo, pero a veces al mando a pesar de ello). Sin embargo, los malignos sacerdotes de Demogorgon no están tan interesados en el poder político y la conquista como en utilizar sus recursos para servir a su amo.

Los sumos sacerdotes de Demogorgon llevan tocados serpentinales y retorcidos, y túnicas negras con capucha. Los clérigos tutelados por Demogorgon tienen acceso a los dominios Corrupción, Demoníaco y Mal.

Cultistas: aquí se ofrecen como ejemplo tres cultistas. Erath es una típica sacerdotisa de Demogorgon que dirige un pequeño culto de adoradores en una ciudad humana, reuniendo una biblioteca oculta de secretos prohibidos y libros robados. La principal meta de Erath es aumentar el tamaño de su biblioteca, acumulando saber prohibido en el nombre de Demogorgon.

Stuur dirige una gran comunidad de hombres lagarto malignos, todos los cuales deben lealtad a Demogorgon, Príncipe de los demonios. Aquellos que se han enfrentado a ella han terminado como sacrificios en el altar de cráneos y escamas de Demogorgon.

Qill es un psicópata, un violador y un necrófilo que vaga por las calles de las comunidades civilizadas, buscando víctimas solitarias para sus ataques. Algunas veces intenta someter a sus víctimas para que puedan ser sacrificadas a Demogorgon. Otras veces utiliza sus increíbles habilidades de arquería para matar desde la distancia y luego huir, riendo de manera descontrolada, antes de que nadie sepa decir de dónde vino la flecha mortal. Sus dos métodos de matar derivan de las dos diferentes personalidades que han surgido de su locura.

➤ **Erath:** tielin mujer Clr 8; VD 8; ajeno Mediano; DG 8d8+8; pg 50; Ini +2; Vel 30'; CA 18, toque 13, desprevención 16; Ataq +11/+6 cuerpo a cuerpo (1d4+4/19-20, daga de gran calidad) o +9/+4 a distancia (1d4+4/19-20, daga de gran calidad); AE reprender muertos vivientes 5/día; CE *oscuridad*, rasgos de ajeno, resistencia a la electricidad 5, resistencia al frío 5, resistencia al fuego 5. AL CM; TS Fort +9, Ref +6, Vol +12; Fue 18, Des 14, Con 13, Int 14, Sab 19, Car 14.

Habilidades y dotes: Arte (carpintería) +11, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +10, Disfrazarse +3, Engañar +4, Esconderse +3, Escudriñar +11; Aguante, Inscribir rollo de pergamino, Siervo de un demonio.

Oscuridad (St): Erath puede utilizar *oscuridad* una vez al día. Nivel de lanzador 8'.

Rasgos de ajeno: Erath tiene visión en la oscuridad (alcance 60'). No puede ser revivida ni resucitada.

Conjuros preparados (6/6/5/5/4; salvaciones CD 14 + nivel del conjuro); 0: *anular la luz*, *detectar magia*, *leer magia*, *orientación divina*, *preservar órgano*, *resistencia*; 1.º: *carne demoníaca**, *causar miedo*, *escudo de la fe*, *fatalidad*, *favor divino*, *orden imperiosa*; 2.º: *aguante*, *fuerza de toro*, *invocación demoníaca**, *rayo oscuro*, *silencio*; 3.º: *círculo de náusea*, *contagio**, *di-*

sipar magia, oscuridad profunda, reanimar a los muertos; 4.º: curar heridas críticas, deshacer la moralidad*, poder divino, veneno.

*Conjuro de dominio. *Dominios*: Corrupción (ignorar la dureza 1/día), Demoníaco (+1 al ataque y daño sin armas).

Pertenencias: camisote de mallas +1, anillo de protección +1, capa de resistencia +2, seis dagas de gran calidad, rollo de pergamino de lanza vil, 2 pociones de curar heridas moderadas, 2 pociones de levitar, 2 pociones de protección contra los elementos (fuego), componentes de conjuros malignos (corazón de demonio y dedo de elfo).

➤ **S'ruurr**: mujer lagarto Clr 5/Gue 1/Sierva de Demogorgon 3; VD 10; humanoide Mediano (acuático, reptiliano); DG 2d8-2 más 5d8-5 más 1d10-1 más 3d8-3; pg 36; Ini +3; Vel 30'; CA 28, toque 9, desprevenida 28; Ataq +11 cuerpo a cuerpo (1d4+3, 2 garras) y +6 cuerpo a cuerpo (1d4+2, mordisco), o +12/+7 cuerpo a cuerpo (1d6+3/x3, media lanza +1); AE hipnosis, reprender muertos vivos 5/día, toque aterrador; CE piel escamosa +1, toque con alcance; AL CM; TS Fort 8, Ref +4, Vol +8; Fue 15, Des 8, Con 9, Int 10, Sab 16, Car 15.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Concentración +5, Equilibrio -3, Escapismo -5, Intimidar +6, Nadar +10, Saber (arcano) +2, Saber (local) +2, Saber (religión) +7, Saltar +3, Sanar +5; Deformidad (descarnado), Deformidad voluntaria, Iniciativa mejorada, Siervo de un demonio, Soltura con un arma (media lanza).

Hipnosis (St): una vez al día, S'ruurr puede utilizar hipnotismo como ataque de mirada con un alcance de 30' (Vol CD 15 niega).

Toque aterrador (St): tres veces por día, S'ruurr puede utilizar causar miedo (Vol CD 15 niega).

Piel escamosa (Ex): S'ruurr tiene una piel escamosa oscura, lo cual le confiere un bonificador +1 a la armadura natural (ya tenido en cuenta en las estadísticas dadas).

Toque con alcance (Sb): tres veces por día, S'ruurr puede hacer que sus brazos se alarguen sobrenaturalmente, como tentáculos, dándole un alcance de 10' durante 1 salto.

Conjuros preparados (5/5/5/4; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro): 0: anular la luz, crear agua, detectar magia, leer magia, preservar órgano; 1.º: bendecir, orden imperiosa, escudo de la fe, favor divino, protección contra el bien*; 2.º: aguante, fuerza de toro, infligir heridas moderadas, invocación demoníaca*, rayo oscuro; 3.º: alas de demonio*, infligir heridas graves, lanzar maldición, vestidura mágica.

*Conjuros de dominio. *Dominios*: Demoníaco (+1 en los ataques y daño con armas naturales e impactos sin arma), Mal (+1 nivel de lanzador en los conjuros malignos).

Pertenencias: armadura completa +2, media lanza +1, escudo grande de acero +1, poción de invisibilidad, rollo de pergamino de neutralizar veneno y comunión, componentes de conjuro malignos (corazón humano preservado y dos cerebros humanos).

➤ **Qill**: semielfo Pcr 5/Clr 1/Siervo de Demogorgon 10; VD 16; humanoide Mediano; DG 5d6 más 1d8 más 10d8; pg 69; Ini +2; Vel 30'; CA 22, toque 12, desprevenido 22; Ataq +15/+10/+5 cuerpo a cuerpo (1d8+2/19-20, espada larga +1), o +20/+15/+10 a distancia (1d8+4/x3, arco largo +2 con flechas +2); AE ataque furtivo +3d6, hipnosis, toque aterrador, toque mortal, toque de podredumbre; CE acciones dobles, convocar demonio, esquiva asombrosa (bonificador de Des a la CA); evasión, rasgos de semielfo, personalidad doble, piel escamosa +4, toque con alcance, trampas, la voluntad de Demogorgon; AL CM; TS Fort +10, Ref +9, Vol +9; Fue 12, Des 15, Con 10, Int 16, Sab 17, Car 5.

Habilidades y dotes: Arte (arquería) +12, Averiguar intenciones +12, Avistar +29, Buscar +4, Concentración +12, Diplomacia +9, Disfrazarse +4, Engañar +7, Equilibrio +9, Escapismo +9, Escuchar +6, Falsificar +11, Intimidar +18, Inutilizar mecanismo +11, Moverse sigilosamente +3, Nadar +19, Saber (arcano) +5, Saber (historia) +5, Saber (religión) +15, Trepar +9; Deformidad (rostro), Deformidad voluntaria, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo preciso, Disparo rápido, Esquiva, Movilidad, Siervo de un demonio, Soltura con un arma (arco largo).

Hipnosis (St): una vez al día, Qill puede utilizar hipnotismo como ataque de mirada con un alcance de 30' (Vol CD 17 niega).

Toque aterrador (St): tres veces por día, Qill puede utilizar causar miedo (Vol CD 17 niega).

Toque mortal (St): Qill puede producir un efecto igual al de un conjuro de rematar a los vivos una vez al día.

Toque de podredumbre (St): tres veces por día, Qill puede infligir 1d6 puntos de daño de Constitución con un ataque de toque.

Acciones dobles (Sb): dos veces por día, Qill puede realizar las acciones de dos asaltos completos en el mismo asalto.

Convocar demonio (St): Qill puede convocar a un demonio de 5 DG o menos una vez al día, y a un demonio de 10 DG o menos también una vez por día. Esta aptitud funciona como un conjuro de convocar monstruo (nivel de lanzador 15.º).

Evasión (Ex): si está expuesto a cualquier efecto que normalmente permita a un personaje intentar un TS de Reflejos para medio daño, Qill no sufre ningún daño si realiza una salvación con éxito.

Doble personalidad (Ex): Qill tiene un desorden de personalidad múltiple que le permite ser multiclasa sin penalización a los puntos de experiencia.

Piel escamosa (Ex): Qill tiene una piel escamosa oscura, lo cual le confiere un bonificador +4 a la armadura natural.

Rasgos de semielfo: Qill es inmune a la magia de conjuros y efectos de dormir, y tiene un bonificador +2 racial en las salvaciones contra efectos y conjuros de Encantamiento. Tiene visión en la penumbra (puede ver al doble de distancia que un humano en condiciones de mala iluminación). Qill también tiene un bonificador +1 racial en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (ya tenido en cuenta en las estadísticas dadas).

Toque con alcance (Sb): tres veces por día, Qill puede hacer que sus brazos se alarguen sobrenaturalmente, como tentáculos, dándole un alcance de 10' durante 1 salto.

La voluntad de Demogorgon (St): Qill puede invocar el poder de su amo para que le sea concedido un efecto de deseo limitado una vez por día. Utilizar esta aptitud requiere 3 asaltos completos dedicados a súplicas y plegarias a Demogorgon antes de que le sea otorgado el deseo limitado.

Conjuros preparados (3/3; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro); 0: anular la luz, detectar magia, preservar órgano; 1.º: curar heridas leves, favor divino, protección contra la ley*.

*Conjuro de dominio. *Dominios*: Caos (+1 nivel de lanzador para conjuros de Caos), Demoníaco (+1 al ataque y daño con ataques naturales e impactos sin armas).

Pertenencias: armadura de cuero +4, espada larga +1, arco largo +2, 20 flechas +2.

Los sirvientes de Demogorgon

Severik es un guerrero bálor que dirige un grupo de doce guardias negras márlith en nombre de Demogorgon. A cada uno de estos de-

monios se le ha dado un cobrador como montura o compañero. Las márlith son conocidas por utilizar la dote de Apresurar aptitud sortilega aplicada a su aptitud de *teleportar sin error*.

♣ **Severik:** balor varón Gue 10; VD 28; ajeno Grande (caótico, maligno); DG 13d8+65 más 10d10+50; pg 196; Ini +6; Vel 40', volar 90' (buena); CA 42, toque 10, desprevenido 41; Ataq +28/+23/+18/+13 cuerpo a cuerpo (2d6+10/19-20, *espada vorpalino sacrilego* +1) y +27 cuerpo a cuerpo (1d4+5, látigo), o +28 cuerpo a cuerpo (1d6+7, 2 golpes); Frente/Alcance 5' x 5'/10'; AE aptitudes sortilegas, enmarañar, miedo; CE *convocar tanar'ri*, *detectar magia*, llamas corporales, muerte agónica, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 30/+3, RC 28, ver lo invisible; AL CM; TS Fort +19, Ref +13, Vol +16; Fue 25, Des 15, Con 21, Int 20, Sab 20, Car 18.

Habilidades y dotes: Arte (forja de armas) +15, Averiguar intenciones +25, Avistar +32, Buscar +25, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +32, Diplomacia +17, Engañar +17, Escondarse +16, Escuchar +31, Escudriñar +21, Intimidar +6, Moverse sigilosamente +6, Saber (los Planos) +18, Tasación +10; Ambidextrismo, Ataque poderoso, Combatir con dos armas, Competencia con arma exótica (látigo), Especialización con un arma (espada), Especialización con un arma (látigo), Esquiva, Hendedura, Impulsar aptitud sortilega, Impulsar resistencia a conjuros, Iniciativa mejorada, Pericia, Soltura con un arma (espada), Soltura con un arma (látigo).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *aura sacrilega*, *azote sacrilego*, *blasfemia*, *desacralizar*, *detectar el bien*, *detectar la ley*, *disipación mayor*, *don de lenguas* (sólo a sí mismo), *leer magia*, *miedo*, *muro de fuego*, *oscuridad profunda*, *pirotecnia*, *profanar*, *símbolo* (cualquiera), *sugestión*, *teleportar sin error* (a sí mismo + máx. 50 lb de objetos) y *telequinesia*; 1/día *implosión y tormenta de fuego*. Nivel de lanzador 20°; salvaciones CD 14 + nivel del conjuro, o 16 + nivel del conjuro para una aptitud sortilega impulsada.

Enmarañar (Ex): el látigo de Severik enmaraña enemigos de un modo muy parecido a un ataque con una red. El látigo tiene un alcance máximo de 40', un incremento de alcance de 10' y 20 puntos de golpe. Si el látigo impacta, Severik debe realizar inmediatamente una prueba de Fuerza enfrentada con el objetivo. Si Severik gana, arrastra a la víctima contra su cuerpo ardiente (ver 'Llamas corporales', a continuación). El objetivo permanece sujeto contra el cuerpo de Severik hasta que escape del látigo.

Miedo (Sb): una criatura que reciba un impacto del ataque de golpe de Severik debe superar una salvación de Voluntad (CD 20) o huir presa del pánico durante 1d6 asaltos.

Convocar tanar'ri (St): una vez por día, Severik puede convocar automáticamente 4d10 gibados, 1d4 hezrou, 1 nálfeshni, 1 glabrezu, 1 márlith o 1 balor.

Detectar magia (Sb): Severik produce continuamente un efecto de detectar magia (nivel de lanzador 20°), como el conjuro.

Habilidades: Severik tiene un bonificador +8 racial a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Llamas corporales (Sb): Severik puede envolver su cuerpo en llamas crepitantes como acción gratuita. No sufre daño alguno, pero todo el que participe en una presa con él sufre 4d6 puntos de daño por fuego cada asalto.

Muerte agónica (Ex): si es muerto, Severik explota en una estallido de luz cegadora que inflige 50 puntos de daño a todo el mundo en un radio de 100' (Reflejos CD 20 mitad).

Rasgos de ajeno: Severik tiene visión en la oscuridad (alcance 60'). No puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de tanar'ri: Severik puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' que tenga un lenguaje. Es inmune a la electricidad y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20 y resistencia al fuego 20.

Ver lo invisible (Sb): Severik produce continuamente un efecto de ver lo invisible (nivel de lanzador 20°), como el conjuro.

Pertenencias: *espada vorpalino sacrilego* +1, *armadura completa fantasmal* +4, látigo.

♣ **Márlith guardias negras (12):** Márlith Grd 10; VD 27; ajeno Grande (caótico, maligno); DG 9d8+45 más 10d10+50; pg 190; Ini +2; Vel 40'; CA 35, toque 11, desprevenida 33; Ataq +25/+20/+15/+10 cuerpo a cuerpo (1d8+7/19-20, *espada larga sacrilega socavadora de fuerzas* +2) y +25 cuerpo a cuerpo (1d8+4/19-20, 2 *espadas largas sacrilegas socavadoras de fuerzas* +2) y +25 cuerpo a cuerpo (1d8+4/x3, 3 *hachas de batalla sacrilegas bebedoras de sangre* +2) y +21 cuerpo a cuerpo (4d6+2, coletazo); Frente/Alcance 5' x 5'/10'; AE agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, ataque furtivo +3d6, castigar al bien 1/día, comandar muertos vivientes 7/día, constreñir 4d6+7, uso de venenos; CE *aura de desesperación*, *bendición oscura*, *combate con múltiples armas mejorado*, *convocar tanar'ri*, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 20/+2, RC 25; AL CM; TS Fort +22, Ref +15, Vol +17; Fue 21, Des 15, Con 21, Int 18, Sab 18, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +19, Avistar +25, Buscar +19, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +19, Diplomacia +8, Engañar +19, Escondarse +14, Escuchar +24, Escudriñar +14, Intimidar +6, Moverse sigilosamente +11, Saber (religión) +6; Apresurar aptitud sortilega, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Combate con múltiples armas, Hendedura, Multidextrismo, Pericia, Romper arma.

Agarrón mejorado (Ex): si una márlith impacta a un oponente Mediano o más pequeño con su ataque de coletazo, inflige daño normal e inicia un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +28). Si impacta con el coletazo, también puede constreñir en el mismo asalto. La márlith tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o simplemente utilizar su cola para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero la márlith no es considerada apresada). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en los asaltos sucesivos automáticamente inflige daño de coletazo y daño de constricción.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *arma mágica*, *aura sacrilega*, *azote sacrilego*, *círculo mágico contra el bien* (sólo a sí misma), *comprensión idiomática*, *detectar el bien*, *detectar la ley*, *detectar magia*, *estallar*, *infligir heridas graves*, *lanzar maldición*, *martillo del caos*, *nube aniquiladora*, *oscuridad*, *pirotecnia*, *polimorfarse*, *profanar*, *proyectar imagen*, *reanimar a los muertos*, *teleportar sin error* (a sí misma más 50 lb de objetos), *telequinesia* y *ver lo invisible*. Nivel de lanzador 13°; salvaciones CD 14 + nivel del conjuro.

Castigar al bien (Sb): una vez al día, cada una de estas márlith puede intentar castigar a una criatura buena con un ataque normal cuerpo a cuerpo, sumando +4 a la tirada de ataque y +10 al daño si el ataque tiene éxito.

Comandar muertos vivientes (Sb): cada una de estas márlith guardias negras puede comandar o reprender muertos vivientes como un clérigo de 8° nivel.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, una márlith puede aplastar a un oponente apresado, infligiendo 4d6 puntos de daño contundente. La criatura constreñida debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) o quedar inconsciente durante el tiempo que permanezca en la cola de la márlith y los 2d4 asaltos siguientes.

Uso de venenos: una márlith guardia negra nunca corre el riesgo de envenenarse accidentalmente cuando aplica veneno a una hoja.

Aura de desesperación (Sb): cada enemigo en un radio de 10' de una márlith guardia negra sufre un penalizador -2 de moral en todos los TS.

Bendición oscura: una márlith guardia negra aplica su bonificador de Carisma a todos los TS (este bonificador ya se ha tenido en cuenta en las estadísticas dadas).

Combate con múltiples armas mejorado (Ex): esta aptitud reduce las penalizaciones por utilizar armas con una mano torpe en 2 tanto para la mano hábil como para las manos torpes. Combinada con las dotes de Multidextrismo y Combate con múltiples armas, esta actitud niega a efectos prácticos todos los penalizadores al ataque por utilizar una o más armas ligeras en las manos torpes.

Convocar tanar'ri (St): una vez por día una márlith guardia negra puede intentar convocar a 4d10 gibados, 1d4 hezrou o 1 nálfeshni con un 50% de probabilidades de éxito; o a 1 glabrezu u otra márlith con un 20% de posibilidades de éxito.

Habilidades: una márlith guardia negra recibe un bonificador +8 racial a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Rasgos de ajeno: una márlith guardia negra tiene visión en la oscuridad (alcance 60'). No puede ser revivida ni resucitada.

Rasgos de tanar'ri: una márlith guardia negra puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' que tenga un lenguaje. Es inmune a la electricidad y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20 y resistencia al fuego 20.

Conjuros preparados (3/3/3/2; salvación CD 14 + nivel del conjuro); 1.º: curar heridas leves, fatalidad (2); 2.º: curar heridas moderadas (2), fuerza de toro; 3.º: alas de demonio, masoquismo, poder del abismo; 4.º: lanza vil, libertad de movimiento.

Pertenencias: coraza +1, 3 espadas sacrílegas socavadoras de fuerzas +2, 3 hachas de batalla sacrílegas bebedoras de sangre +2.

GRAZ'ZT, EL PRÍNCIPE OSCURO

Ajeno Grande (caótico, maligno)

Dados de golpe: 36d8+324 (486 pg)

Iniciativa: +14

Velocidad: 40'

CA: 43 (-1 tamaño, +10 Des, +6 introspectivo, +13 natural, +5 escudo), toque 25, desprevenido 33

Ataques: espadón explosivo ácido +5 +48/+43/+38/+33 cuerpo a cuerpo

Daño: espadón explosivo ácido +5 2d6+13/17-20 más 2d6 ácido más 1 vil

Frente/Alcance: 5' × 5'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, miedo

Cualidades especiales: amo de los objetos, convocar tanar'ri, curación rápida 5, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 15/+6, RC 38, ver lo invisible

Salvaciones: Fort +29, Ref +30, Vol +26

Características: Fue 26, Des 30, Con 28, Int 35, Sab 22, Car 39

Habilidades: Averiguar intenciones +42, Avistar +42, Buscar +48, Concentración +45, Conocimiento de conjuros +30, Diplomacia +58, Disfrazarse +50, Engañar +50, Equilibrio +49, Esconderse +41, Escuchar +42, Escudriñar +48, Falsificar +48, Intimidar +54, Moverse sigilosamente +45, Piruetas +45, Reunir información +50, Saber (arcano) +48, Saber (historia) +30, Saber (religión) +30, Saber (los Planos) +38, Saltar +11, Trepas +25.

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (espadón), Esquiva, Habla oscura, Hendedura, Impacto con armas vil (espadón), Iniciativa mejorada, Pericia, Potenciar aptitud sortílega, Soltura con arma (espadón)

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: Graz'zt más 6 lamias, súcubos o márlith

Valor de desafío: 24

Tesoro: el cuádruple del estándar

Alineamiento: caótico maligno

Avance: —

Uno de los más poderosos demonios de todo el Abismo, Graz'zt es el señor de tres capas de ese plano. Es un demonio alto y oscuramente atractivo, con una brillante piel negra y destellantes ojos verdes. Graz'zt viste con ropajes regios, pero sus orejas ligeramente puntiagudas y sus colmillos amarillentos le señalan como el demonio que es. Lo que más llama la atención son sus dedos: tiene seis dedos negros en cada mano y seis en cada pie.

Se cuentan historias entre la gente común de un infernal de piel oscura que a veces visita a las brujas y las hechiceras, otorgándoles tanto favores sexuales como poderes mágicos. Graz'zt es la verdad tras esa leyenda. Siendo una criatura profundamente erótica y sexual, el Príncipe oscuro nunca va a ninguna parte sin un séquito de monstruos femeninos (normalmente lamias, súcubos o márlith). Es peligrosamente encantador y seductor, y habla con tal elocuencia y esplendor que podría pensarse que es más bien un diablo que un demonio.

Graz'zt ha estado durante mucho tiempo en guerra contra Demogorgon y Orcus por igual. En un punto del pasado llevó la voz cantante en este conflicto, pero fue convocado repentinamente al plano Material por Zagyg, el archimago loco. Allí estuvo aprisionado y subyugado hasta que fue capaz de ganar su libertad al precio de quedar aprisionado en su propio plano durante un tiempo. Nadie sabe si aún está o no bajo esa restricción, y con toda seguridad él no lo va a decir.

El símbolo de Graz'zt es una mano negra con seis dedos.

Combate

Graz'zt posee un vasto repertorio de aptitudes sortílegas, tan amplio que muchos creen que de hecho es un hechicero o mago. No le desagrada lo más mínimo utilizar sus aptitudes sortílegas, y suele tener tratos con muchos magos malignos. No obstante, es igual de mortal en el cuerpo a cuerpo con su espada ácida, y no teme lanzarse al combate. Con frecuencia entra en combate con estas aptitudes activas: *aura sacrílega* (bonificador +4 adicional a la CA, bonificador +4 a las salvaciones), *detectar pensamientos* y *don de lenguas*.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *agarrón distante* de Graz'zt, *blasfemia*, *aura sacrílega*, *azote sacrílego*, *desacralizar*, *detectar el bien*, *detectar la ley*, *detectar pensamiento*, *discernir localización*, *disipación mayor*, *don de lenguas* (sólo sobre sí mismo), *exigencia*, *hechizar a las masas*, *hechizar*

monstruo, imagen múltiple, locura, mirada penetrante, muro de hierro, oscuridad condenatoria, oscuridad profunda, plaga de desdicha, profanar, proyectil mágico, rayo oscuro, respiración acuática, sugestión, teleportar sin error, telequinesia; 2/día: dominar persona, polimorfarse cualquier cosa, polimorfarse a otro; 1/día: atrapar el alma, cambiar de forma, desintegrar, velo. Nivel de lanzador 20; salvaciones CD 24 + nivel del conjuro.

Miedo (Sb): con una burla y una palabra (acción gratuita), Graz'zt puede invocar un efecto de *miedo* (Vol CD 42 niega) a voluntad.

Amo de los objetos (Ex): aunque no es un auténtico lanzador de conjuros, Graz'zt puede utilizar cualquier objeto mágico, incluso objetos de finalización de conjuro como varitas y rollos de pergamino. A diferencia de Demogorgon, Graz'zt no crea objetos.

Convocar tanar'ri (St): una vez por día Graz'zt puede convocar automáticamente a 1d2+1 glabrezus o 1d2 bálor.

Curación rápida (Ex): Graz'zt recupera puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no permite recuperar puntos de golpe perdidos por la desnutrición, la sed o la asfixia, y no permite a Graz'zt volver a hacer crecer o unir partes del cuerpo perdidas.

Rasgos de ajeno: Graz'zt tiene visión en la oscuridad (alcance 60'). No puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de tanar'ri: Graz'zt puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' que tenga un lenguaje. Es inmune a la electricidad y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20 y resistencia al fuego 20.

Ver lo invisible (Sb): las criaturas y objetos invisibles siempre son visibles para Graz'zt, como si tuviese un conjuro de *ver lo invisible* siempre activo.

Pertenencias: Graz'zt esgrime un *espadaño explosivo ácido* +5 de hoja ondulada, y lleva un *escudo grande de metal* custodia del poder demoníaco +3.

Los objetivos de Graz'zt

Graz'zt está decidido a conquistar el Abismo. Desprecia a Demogorgon por haberse otorgado a sí mismo el título de Príncipe de los demonios, ya que él se merece ese título más que cualquier otro. Graz'zt controla Azzagrat, un reino que se extiende a lo largo de tres capas del Abismo. Abarcando las tres capas está la ciudad de Zelatar, dentro de la cual se encuentra el palacio Argénteo, el hogar personal de Graz'zt compuesto por 66 torres de marfil. Desde este lugar Graz'zt planea, desarrollando intrincados planes para derrotar a sus enemigos y obtener más poder.

Graz'zt ama la seducción y la malicia. Aunque no teme la guerra, prefiere engañar y hechizar a sus oponentes más que aplastarlos en la batalla. Disfruta de la idea de que es la criatura más inteligente y astuta del Abismo.

El culto de Graz'zt

El culto de Graz'zt es pequeño, salvo entre ciertas razas monstruosas como las lamias, donde sus cultistas están extendidas y son poderosas. La mayoría de los sacerdotes de Graz'zt son mujeres, a las que se conoce como las Elegidas, y las clérigas de más alto rango en un templo también son siempre mujeres.

Graz'zt disfruta de los sacrificios cruentos realizados en su nombre, y los ritos sexuales realizados en los servicios dedicados a él también son importantes. Sus templos son lugares oscuros y aislados donde las orgías son comunes. Alguna sección del templo suele estar sumida en una oscuridad mágica. Desde allí, los clérigos utilizan *crear muertos vivos* sobre las víctimas de los sacrificios para crear sombras que vigilen el templo.

Los clérigos afiliados con Graz'zt normalmente tienen acceso a los dominios Demoníaco, Mal y Oscuridad. Tienden a llevar ropas negras y prefieren la joyería de plata. La mayoría llevan un cuchillo ondulado de algún tipo.

Cultistas: Anastasia dirige una secta secreta de clérigos y magos que opera en el sótano de una taberna propiedad de uno de los magos. La gente del pueblo cree que hay un aquelarre de brujas en la zona, pero no saben nada más que eso. Isha-Denarthun, por su parte, está a la cabeza de un gran templo en el desierto rodeado por enormes estatuas de Graz'zt. Más de 60 lamias sirven a Graz'zt en él, vigilando y atendiendo el edificio, así como participando en los malignos ritos que se llevan a cabo allí. En el templo, llamado el Hogar de la oscuridad, Isha-Denarthun supervisa numerosos sacrificios vivos, en los cuales las víctimas son

muertas en una enorme cuba de

ácido en una zona de oscuridad permanente. Besmal sirve como intermediaria entre el aquelarre de Anastasia y el Hogar de la oscuridad. Isha-Denarthun está deseosa de trabajar con humanoides que sirvan a su oscuro señor, e incluso está dispuesta a enviar alguna ayuda mágica (en la forma de objetos creados por las lamias en el templo) a cambio de víctimas para sus sacrificios.

➤ **Anastasia, Elegida:** humana Clr 7; VD 7; humanoide Mediano; DG 7d8+14; pg 44; Vel 20; CA 17, toque 12, desprevénida 15; Ataq +7 cuerpo a cuerpo (1d8+1, maza pesada de gran calidad); AE reprender



JJ

mueritos vivos 7/día; AL CM; TS Fort +7, Ref +6, Vol +8; Fue 13, Des 15, Con 14, Int 11, Sab 17, Car 11.

Habilidades y dotes: Arte (pintura) +7, Conocimiento de conjuros +10, Saber (religión) +7, Sanar +9; Conjuración en combate, Expulsión incrementada, Lucha a ciegas, Reflejos rápidos, Siervo de un demonio.

Conjuros preparados (6/6/5/4/2; salvación CD 13 + nivel del conjuro): 0: *crear agua, detectar magia* (2), *leer magia, orientación divina, resistencia*; 1.: *arma mágica, bendecir, curar heridas leves, reloj de la muerte, santuario, visión en la oscuridad**; 2.: *aguante, arma espiritual, inmovilizar persona, oscuridad, rayo oscuro**; 3.: *lanzar maldición, oscuridad profunda** (2), *vestidura mágica*; 4.: *azote sacrílego, oscuridad condenatoria*.

*Conjuro de dominio. **Dominios:** Mal (nivel de lanzador +1 para conjuros malignos), Oscuridad (Lucha a ciegas como dote gratuita).

Pertenencias: coraza de gran calidad, maza pesada de gran calidad, presea de sabiduría +2, rollo de pergamino de ceguera, oscuridad condenatoria y oscuridad profunda.

➤ **Isha-Denarthun, Elegida:** lamia Clr 6; VD 12; bestia mágica Mediana; DG 910+9 más 6d8+6; pg 90; Ini +2; Vel 60'; CA 17, toque 12, desprevenida 12; Ataq +13 toque cuerpo a cuerpo (consunción de Sabiduría, toque), o +16/+11/+6 cuerpo a cuerpo (1d4+1/19-20, daga +1); AE aptitudes sortilegas, consunción de Sabiduría, reprender muertos vivos 5/día; CE visión en la penumbra, visión en la oscuridad 60'; AL CM; TS Fort +12, Ref +10, Vol +13; Fue 10, Des 15, Con 12, Int 13, Sab 16, Car 14.

Habilidades y dotes: Concentración +11, Diplomacia +4, Engañar +14, Esconderse +14, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +8, Saber (religión) +7; Esquiva, Lucha a ciegas, Mancillar conjuro, Movilidad, Siervo de un demonio, Sutileza con un arma (daga), Voluntad de hierro.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *hechizar persona, imagen mayor, imagen múltiple, sugestión*. Nivel de lanzador 9.; salvaciones CD 12 + nivel del conjuro.

Consunción de Sabiduría (Sb): con un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, Isha-Denarthun consume 1 punto de Sabiduría. Intenta utilizar este poder al principio de un encuentro para hacer a los enemigos más susceptibles a *hechizar persona* y *sugestión*.

Conjuros preparados (5/5/5/4; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro): 0: *detectar magia* (2), *leer magia, orientación divina, resistencia*; 1.: *acción aleatoria, bendecir, favor divino, perdición, visión en la oscuridad**; 2.: *estallar, fuerza de toro, inmovilizar persona* (2), *rayo oscuro**; 3.: *ceguera/sordera, círculo mágico contra el bien**, *curar heridas graves, disipar magia*.

*Conjuro de dominio. **Dominios:** Mal (nivel de lanzador +1 para conjuros malignos), Oscuridad (Lucha a ciegas como dote gratuita).

Pertenencias: daga +1, rollo de pergamino de curar heridas moderadas y restablecimiento.

➤ **Besmal:** humana Hcr 7/Sierva de Graz't 6; VD 13; humanoide Mediana; DG 7d4+28 más 6d6+24; pg 90; Ini +1; Vel 30'; CA 13, toque 13, desprevenida 12; Ataq +5/+0 cuerpo a cuerpo (1d4+1/19-20, daga) o +7/+2 a distancia (1d4+1/19-20, daga); AE: *hechizar*, CE Carisma oscuro +2, conjuros traicioneros +3d6, *convocar demonio*, impacto de conjuro +1d6; AL CM; TS Fort +8, Ref +5, Vol +14; Fue 8, Des 13, Con 18, Int 13, Sab 15, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +4, Avistar +8, Conocimiento de conjuros +11, Diplomacia +16, Engañar +16, Escuchar +8, Escudriñar +11, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +9, Saber (ar-

cano) +7; Conjuros penetrantes, Elaborar poción, Inscribir rollo de pergamino, Mancillar conjuro, Siervo de un demonio, Voluntad de hierro.

Hechizar (St): Besmal puede utilizar *hechizar persona* una vez al día (Vol CD 16 niega).

Carisma oscuro (Sb): Besmal puede sumar +2 a su modificador de Carisma como bonificador de mejora. No obstante, el bonificador obtenido en las pruebas de Diplomacia, Empatía animal, Engañar, Interpretar, Reunir información y Trato con animales sólo es aplicable cuando trate con criaturas malignas.

Conjuros traicioneros (Sb): cuando lance un conjuro que cause daño a cualquier número de objetivos que no puedan beneficiarse de su bonificador de Destreza, Besmal puede aumentar la cantidad de daño infligido en +3d6 puntos.

Convocar demonio (St): Besmal puede convocar a un demonio de 5 DG o menos una vez al día. Esto funciona como un conjuro de *convocar monstruo* (nivel de lanzador 15°).

Impacto de conjuro (Sb): si Besmal lanza un conjuro que cause daño contra uno o más objetivos amenazados en combate cuerpo a cuerpo (y por ello distraídos), puede sumar +1d6 puntos de daño a ese conjuro.

Conjuros conocidos (6/8/7/7/6/4; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano del mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasma*; 1.: *armadura de mago, dormir, imagen silenciosa, proyectil mágico, toque gélido*; 2.: *aguante, ceguera/sordera, convocar monstruo II, telaraña*; 3.: *acelerar, círculo mágico contra el bien, rayo relampagueante*; 4.: *dolor líquido, muro de cadenas mortales*; 5.: *teleportar*.

Pertenencias: anillo de protección +2, baraja de ilusiones, rollo de pergamino de acelerar y rayo relampagueante, poción de aguante, daga.

Los sirvientes de Graz't

Graz't siempre está atendido por seis lamias con puntos de golpe máximos. Además, Unhath y Reluhantis, dos márlith, nunca están lejos del príncipe demoníaco cuando está en su oscuro palacio. Cuando marcha, ellas son las que gobiernan el lugar con mano de hierro, cruel y caóticamente. Cuando Graz't volvió de su involuntaria estancia en el plano Material, tuvo que dedicar bastante tiempo para volver a poner en orden su reino. Yattara está a cargo de una pequeña compañía de súcubos que destacan en la infiltración y el espionaje.

➤ **Unhath y Reluhantis** (2): márlith Hcr 6; VD 23; ajeno Grande (caótico, maligno); DG 9d8+45 más 6d4+30; pg 105; Ini +3; Vel 40'; CA 30, toque 12, desprevenida 27; Ataq +16/+11/+6 cuerpo a cuerpo (1d8+5/19-20 más 1d6 ácido, *espada larga explosiva ácida* +1) y +16 cuerpo a cuerpo (1d8+3/19-20, 2 *espadas largas explosivas ácidas* +1) y +16 cuerpo a cuerpo (1d8+3/19-20, 3 *espadas largas sacrílegas* +1) y +16 cuerpo a cuerpo (4d6+2, coletazo); Frente/Alcance 5' x 5'/10'; AE agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, constreñir 4d6+6; CE combate con múltiples armas mejorado, *convocar tanar'ri*, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 20/+2, RC 25; AL CM; TS Fort +13, Ref +11, Vol +15; Fue 19, Des 16, Con 20, Int 19, Sab 18, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +17, Avistar +24, Buscar +17, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +9, Engañar +18, Esconderse +15, Escuchar +24, Escudriñar +14, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +16, Saber (arcano) +6; Apre-surar aptitud sortilega, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Combate

con múltiples armas, Mancillar aptitud sortilega, Multidextrismo, Pericia.

Agarrón mejorado (Ex): si Unhath o Reluhantis impactan a un oponente Mediano o más pequeño con su ataque de coletazo, infligen daño normal e inician un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +28). Si impactan con el coletazo, también pueden constreñir en el mismo asalto. Una márilih tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o simplemente utilizar su cola para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero la márilih no es considerada apresada). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en los asaltos sucesivos automáticamente inflige daño de coletazo y daño de constricción.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: arma mágica, aura sacrilega, azote sacrilego, círculo mágico contra el bien (sólo a sí misma), comprensión idiomática, detectar el bien, detectar la ley, detectar magia, estallar, infligir heridas graves, lanzar maldición, martillo del caos, nube aniquiladora, oscuridad, pirotecnia, polimorfarse, profanar, proyectar imagen, reanimar a los muertos, teleportar sin error (a sí misma más 50 lb de objetos), telequinesia y ver lo invisible. Nivel de lanzador 13; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, Unhath o Reluhantis pueden aplastar a un oponente apresado, infligiendo 4d6 puntos de daño contundente. La criatura constreñida debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) o quedar inconsciente durante el tiempo que permanezca en la cola de la márilih y los 2d4 asaltos siguientes.

Combate con múltiples armas mejorado (Ex): esta aptitud reduce las penalizaciones por utilizar armas con una mano torpe en 2 tanto para la mano hábil como para las manos torpes. Combinada con las dotes de Multidextrismo y Combate con múltiples armas, esta actitud niega a efectos prácticos todos los penalizadores al ataque por utilizar una o más armas ligeras en las manos torpes.

Convocar tanar'ri (St): una vez por día una márilih puede intentar convocar a 4d10 gibados, 1d4 hezrou o 1 nalfeshni con un 50% de probabilidades de éxito; o a 1 glabrezu u otra márilih con un 20% de posibilidades de éxito.

Habilidades: una márilih recibe un bonificador +8 racial a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Rasgos de ajeno: Unhath y Reluhantis tienen visión en la oscuridad (alcance 60'). No pueden ser revividas ni resucitadas.

Rasgos de tanar'ri: Unhath y Reluhantis pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' que tenga un lenguaje. Son inmunes a la electricidad y el veneno, y tienen resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20 y resistencia al fuego 20.

Conjuros conocidos (6/8/6/4; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro): 0: detectar magia, leer magia, llamada, luces danzantes, mano del mago, rayo de escarcha, sonido fantasma; 1.: armadura de mago, escudo, hechizar persona, toque gélido; 2.: fuerza de toro, rayo oscuro; 3.: rayo relampagueante.

Pertenencias: 3 espadas largas sacrilegas +1, 3 espadas largas explosivas ácidas +1, varita de rayos relampagueantes (25 cargas), componentes de conjuros malignos (corazón humano conservado, cerebro humano y corazón de diablo).

♣ **Yattara:** súcubo Pcr 6; VD 15; ajeno mediano (caótica, maligna); DG 6d8+6 más 6d6+6; pg 60; Ini +4; Vel 30', volar 50' (regular);

CA 25, toque 16, desprevenida 25; Ataq +11 cuerpo a cuerpo (1d3+1, 2 garras) o +15/+10 cuerpo a cuerpo (1d6+2/19-20, espada corta de la sutileza +2) y +6 cuerpo a cuerpo (1d3, garra); AE aptitudes sortilegas, ataque furtivo +3d6, consunción de energía; CE convocar tanar'ri, don de lenguas, esquivar asombrosa (bonificador de Des a la CA; no puede ser flanqueada), evasión, formar alternativa, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 20/+2, RC 12, trampas; AL CM; TS Fort +8, Ref +14, Vol +9; Fue 12, Des 18, Con 13, Int 16, Sab 15, Car 21.

Habilidades y dotes: Avistar +22, Buscar +15, Concentración +10, Diplomacia +7, Disfrazarse* +17, Engañar +17, Equilibrio +6, Escapismo +16, Escondarse +16, Escuchar +22, Intimidar +7, Montar (caballo) +10, Moverse sigilosamente +16, Piruetas +10, Saber (arcano) +9, Saltar +3, Usar objeto mágico +11; Ataque elástico, Esquivar, Movilidad, Sutileza con un arma (espada corta).

Aptitudes sortilegas: A voluntad: clariaudiencia/clarividencia, detectar el bien, detectar pensamientos, excursión etérea (a sí misma + 50 lb de objetos), fatalidad, hechizar monstruo, oscuridad, profanar, sugestión y teleportar sin error (a sí misma + 50 lb de objetos); 1/día: azote sacrilego. Nivel de lanzador 12; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro.

Consunción de energía (Sb): Yattara puede consumir la energía de un mortal al que logre seducir para que cometa un acto de pasión, o simplemente dando un beso a la piel de su víctima. Si la víctima no desea que la besen, el súcubo deberá iniciar una presa (bonificador de presa +11), lo que dará lugar a un ataque de oportunidad. El beso o abrazo del súcubo inflige un nivel negativo; y la víctima deberá tener éxito en una prueba de Sabiduría (CD 15) para darse siquiera cuenta de ello. Por cada nivel negativo otorgado, Yattara sana 5 puntos de daño. Si la cantidad de curación es mayor que el daño que hubiera recibido, cualquier exceso se transforma en puntos de golpe temporales. Si el nivel negativo no ha sido quitado (con un conjuro como *restablecimiento*) antes de que hayan transcurrido 24 horas, el oponente afectado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) para quitarlo. El fallo implica que el nivel (o DG) del oponente se ve reducido en uno.

Convocar tanar'ri (St): una vez al día Yattara puede intentar convocar a 1 bálor con un 10% de posibilidades de éxito.

Don de lenguas (Sb): Yattara tiene una aptitud de don de lenguas permanente similar al conjuro (nivel de lanzador 12).

Evasión (Ex): si Yattara resulta expuesta a cualquier efecto que normalmente le permitiría un TS para medio daño (como una *bola de fuego*), no sufre ningún daño si supera el TS.

Forma alternativa (Sb): Yattara puede adoptar cualquier forma humanoide de tamaño Pequeño o Mediano como acción estándar. Esta aptitud es similar al conjuro *polimorfarse*, pero sólo permite formas humanoides.

Habilidades: *mientras esté utilizando Forma alternativa, Yattara obtiene un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Disfrazarse.

Rasgos de ajeno: Yattara tiene visión en la oscuridad (alcance 60'). No puede ser revivida ni resucitada.

Rasgos de tanar'ri: Yattara puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' que tenga un lenguaje. Es inmune a la electricidad y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20 y resistencia al fuego 20.

Pertenencias: espada corta de sutileza +1, anillo de protección +2, poción de gracia felina, poción de aguante, poción de fuerza de toro.

JUIBLEX, EL SEÑOR SIN ROSTRO

Ajeno Grande (caótico, maligno)

Dados de golpe: 26d8+468 (585 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30', preparar 30'

CA: 37 (-1 tamaño, +3 Des, +10 introspectivo, +15 natural), toque 22, desprevenido 34

Ataques: golpetazo +39 cuerpo a cuerpo

Daño: golpetazo 3d8+21 y 2d6 ácido

Frente/Alcance: 5' × 5'/10'

Ataques especiales: ácido, agarrón mejorado, ahogar, aptitudes sortilegas, círculo de frío, constreñir 3d8+21 más 2d6 ácido, crear limo, envolver

Cualidades especiales: amorfo, círculo de oscuridad, convocar cienos, convocar tanar'ri, inmunidades, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 30/+5, RC 30, vista ciega 120'

Salvaciones: Fort +33, Ref +18, Vol +24

Características: Fue 39, Des 16, Con 47, Int 24, Sab 24, Car 20

Habilidades: Alquimia +20, Averiguar intenciones +33, Avistar +33, Buscar +33, Concentración +44, Conocimiento de conjuros +33, Diplomacia +26, Engañar +31, Escondarse +25, Escuchar +33, Intimidar +35, Intuir la dirección +33, Moverse sigilosamente +29, Nadar +40, Saber (arcano) +33, Saber (religión) +20, Saber (los Planos) +20, Tregar +22

Dotes: Apresurar aptitud sortilega, Amigo de las sabandijas, Ataque poderoso, Habla oscura, Impulsar aptitud sortilega, Reflejos de combate, Voluntad de hierro

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 20

Tesoro: cuádruple del estándar

Alineamiento: caótico maligno

Avance: —

Juiblex, conocido como el Señor sin rostro, es un repugnante demonio de limo y cieno. Incluso la mayoría de los demonios lo rehuyen, y se dice que los príncipes demoníacos se refieren a él con desprecio como el "señor de nada". Es uno de los señores demoníacos más débiles, lo cual no impide que sea un enemigo terrible. Él encarna muchas de las horribles aptitudes de los diferentes limos, cienos y pudines, y también controla impresionantes poderes mágicos.

El dominio de Juiblex le pertenece por derecho de conquista: ha expulsado a todo del valle Fétido salvo a los limos y cienos que abundan en él. No obstante, unos pocos demonios (principalmente hez-

rou) le tienen lealtad y le llevan víctimas para que sean cazadas por Juiblex y su cenagosa progenie y se alimenten de ellas.

Juiblex suele tener la apariencia de un cono de 9' de alto de gelatina y limo estriado de negro, verde y una desagradable mezcla de marrón, amarillo y gris. Otras veces Juiblex no parece ser más que un charco burbujeante de cieno animado. En cualquier forma, unos ojos rojos titilantes que miran en todas las direcciones cubren completamente a Juiblex.

El símbolo de Juiblex, que prácticamente nunca se utiliza, es un pseudópodo goteando limo.

Combate

La táctica favorita de Juiblex es envolver a varios enemigos a la vez estando invisible y atacando al primero con un conjuro de *contagio*, además de todos los otros ataques.

Ácido (Ex): Juiblex segrega un ácido que disuelve rápidamente la materia orgánica y el metal. Cualquier impacto cuerpo a cuerpo inflige daño por ácido. El toque ácido de Juiblex causa 50 puntos de daño por asalto a los objetos de madera o metal. La armadura y ropas de los oponentes se disuelven y se vuelven inútiles inmediatamente salvo que superen una salvación de Reflejos (CD 41). El ácido puede disolver la roca, infligiendo 20 puntos de daño por asalto de contacto. Un arma de metal o madera que golpee a Juiblex se disuelve inmediatamente salvo que supere una salvación de Reflejos (CD 41).

Agarrón mejorado (Ex): si Juiblex impacta a un oponente Mediano o más pequeño con un ataque de golpetazo, causa daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportu-

nidad (bonificador de presa +44). Si impacta con el golpetazo, también puede constreñir en el mismo asalto. Juiblex tiene la opción de llevar a cabo la presa de manera normal, o simplemente utilizar su pseudópodo para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a la prueba de presa, pero Juiblex no es considerado apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba con éxito de presa que realice durante los asaltos subsiguientes automáticamente inflige daño de golpetazo y daño por ácido.

Ahogar (Ex): un personaje que necesite aire para respirar y quede envuelto en la horrible forma semilíquida y ácida de Juiblex debe realizar una prueba de Constitución (CD 10) cada asalto para aguantar la respiración. Cada asalto, la CD aumenta en 1. En cuanto falle una prueba, el personaje queda inconsciente (0 pg). El siguiente asalto baja a -1 pg y está moribundo. El asalto posterior a este el personaje se ahoga y muere.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *aura sacrilega*, *azote sacrilego*, *blasfemia*, *contagio*, *desacralizar*, *detectar el bien*, *detectar la ley*, *detectar pensa-*

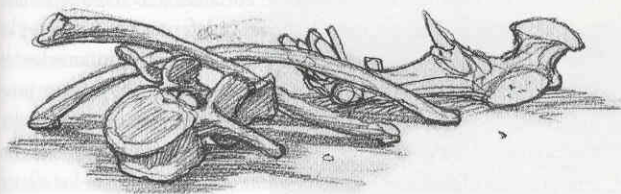


mientos, disipación mayor, don de lenguas (sólo sobre sí mismo), inmovilizar monstruo, invisibilidad, leer magia, miedo, oscuridad absoluta, oscuridad profunda, profanar, puerta en fase, teleportar sin error, telequinesia, toque de Juiblex (sin coste de corrupción), visión verdadera; 1/día: arrasar, enturbiar. Nivel del lanzador 20°; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro.

Círculo de frío (St): si Juiblex así lo desea, puede exudar un frío helado de tal modo que todos los que se encuentren a 10' o menos de él sufren 6d6 puntos de daño de frío cada asalto (Fort CD 41 mitad). Esta zona de frío se mueve con él. Puede producir o retirar este efecto como acción gratuita.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, Juiblex puede aplastar a un oponente apresado, infligiendo 3d8+21 puntos de daño más 2d6 puntos de daño por ácido. Las ropas y armadura del oponente sufren un penalizador -4 a las salvaciones de Reflejos contra el ácido.

Crear limo (St): una vez cada dos asaltos, Juiblex puede expulsar un recubrimiento de limo verde a cualquier parte en un radio de 20' de sí mismo (incluyendo a un objetivo, para lo que realiza un ataque de toque a distancia con un bonificador de +28) como acción gratuita.



Envolver (Ex): Juiblex puede limitarse a derramar su cuerpo sobre una criatura de tamaño Grande o menor como acción estándar. Este ataque afecta a tantos oponentes como pueda cubrir su cuerpo. Cada objetivo puede, o bien realizar un ataque de oportunidad contra Juiblex, o bien intentar una salvación de Reflejos (CD 37) para evitar ser envuelto. Un TS con éxito indica que el objetivo ha sido empujado hacia atrás o hacia un lado (decisión del objetivo) por el avance de Juiblex. Una criatura envuelta sufre los ataques de ácido y ahogar de Juiblex, y es considerada apresada y atrapada dentro de su cuerpo. Juiblex no puede realizar un ataque de golpetazo en el mismo asalto en el que intente envolver; pero cada criatura envuelta sufre automáticamente daño de golpetazo en ese asalto y en cada asalto subsiguiente en el que permanezca atrapada.

Amorfo (Ex): las armas contundentes y el daño de impacto no tienen efecto sobre Juiblex. Es capaz de escurrirse por espacios que normalmente no podrían acomodar a una criatura mayor que Meneda debido a su composición gelatinosa.

Círculo de oscuridad (St): Juiblex puede crear una zona en torno a él con un oscuridad completa de 10' de radio en el interior de la cual nadie es capaz de ver. Este oscuridad mágica especial puede ser disipada (como un conjuro de un lanzador de 20° nivel), pero ningún conjuro de luz puede contrarrestarla. Esta zona se mueve con Juiblex.

Convocar cienos (St): una vez al día, Juiblex puede convocar automáticamente a 1d6 cienos grises, 1d4 gelatinas ocreas o 1d2 pudines negros.

Convocar tanar'ri (St): una vez al día Juiblex puede convocar automáticamente a 3d10 gibados o a 1 hezrou.

Inmunidades (Ex): Juiblex es inmune a la parálisis, aturdimiento, polimorfismo y los impactos críticos, ya que no tiene anatomía discernible.

Rasgos de tanar'ri: Juiblex puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' y que posea un lenguaje. Es inmune a la electricidad y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20 y resistencia al fuego 20.

Los objetivos de Juiblex

Juiblex no traza planes ni urde intrigas. Se contenta simplemente con existir, destruyendo, matando y corroyendo cualquier cosa que puede apresar con sus tentáculos. Odia todo, y sólo disfruta con la destrucción.

El culto de Juiblex

Aunque unas pocas almas enloquecidas (y algún abolez ocasional) reverencian al Señor sin rostro, no hay un culto organizado de Juiblex. Por ejemplo, Duvamil es una nativa del plano Material. Reverencia a Juiblex, aunque su señor no es consciente de ella, a pesar de lo cual su devoción por el Señor sin rostro le proporciona repugnantes poderes con los cuales aterroriza a la tierra, causando el caos y la aflicción por el propio placer de hacerlo, en el nombre del demonio al que reverencia.

➤ **Duvamil:** gnomas Pcr 5/Gue 5/Sierra de Juiblex 6; VD 15; humanoide Pequeño; DG 5d6+15 más 4d10+12 más 6d10+18; pg 149; Ini +7; Vel 20'; CA 20, toque 14, desprevención 20; Ataq +14/+9/+ cuerpo a cuerpo (1d2+, mano con garra) y +14 cuerpo a cuerpo (1d2+1, mano con garra), o +20/+15/+10 a distancia (1d6+4/x3, arco corto compuesto reforzador +2 [bonificador +1 de Fuerza] con flechas +1); AE ataque furtivo +3d6, contagio, limo nauseabundo, toque corrosivo, vómito corrosivo; CE alterar el propio aspecto, convocar cieno, convocar demonio, esquivar asombrosa (bonificador de Des a la CA), evasión, rasgos de gnomo, trampas; AL CM; TS Fort +13, Ref +13, Vol +9; Fue 14, Des 16, Con 17, Int 12, Sab 14, Car 7.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +11, Avistar +4, Buscar +8, Disfrazarse +8, Equilibrio +5, Escapismo +12, Escondarse +15, Escuchar +4, Intimidar +10, Inutilizar mecanismo +9, Montar (caballo) +6, Moverse sigilosamente +6, Nadar +6, Piruetas +10, Saltar +8, Tasaación +7, Trepas +13; Ambidextrismo, Amigo de las sabandijas, Combate con dos armas, Deformidad (manos con garras), Deformidad voluntaria, Disparo a bocajarro, Esquivar, Iniciativa mejorada, Siervo de un demonio.

Contagio (Sb): una vez al día, Duvamil puede extender una enfermedad, de un modo similar al conjuro *contagio* (nivel de lanzador 10°).

Limo nauseabundo (Ex): Duvamil segrega un limo de olor repugnante que recubre su cuerpo en una fina capa. Cualquiera a 5' o menos debe realizar un TS de Fortaleza (CD 19) o recibir un penalizador -1 de circunstancia en las tiradas de ataque y pruebas de habilidades.

Toque corrosivo (Ex): tres veces al día, Duvamil puede segregar con su mano un limo cáustico que causa 2d6 puntos de daño. Una vez que lo ha segregado, puede realizar un ataque para hacer que el limo corrosivo dañe a un enemigo, infligiendo daño sin armas normal así como daño por el limo.

Vómito corrosivo (Ex): una vez al día Duvamil puede escupir una gota de fluido cáustico en una línea de 5' de ancho y 30' de largo una vez al día. El vómito corrosivo inflige 8d6 puntos de daño de ácido a cualquiera en su camino (Ref CD 19 mitad).

Alterar el propio aspecto (Sb): Duvamil puede cambiar su apariencia y forma como si estuviese utilizando un conjuro de *alterar el propio aspecto* (nivel de lanzador 4°) a voluntad.

Convocar cieno (St): Duvamil puede convocar un recubrimiento de limo verde, un cieno gris, una gelatina ocrea o un cubo gelatinoso, como si hubiese lanzado conjuro de *convocar monstruo* (nivel de lanzador 6°).

Convocar demonio (St): Duvamil puede convocar a un demonio de 5 DG o menos una vez al día. En todo lo demás esta aptitud funciona como un conjuro de convocar monstruo (nivel de lanzador 15°).

Evasión (Ex): si Duvamil se ve expuesta a cualquier efecto que normalmente le permitiría un TS de Reflejos para medio daño (como una bola de fuego), no sufre daño alguno si supera su TS.

Rasgos de gnomo: Duvamil tiene visión en la penumbra que le permite ver al doble de distancia que un humano en condiciones de escasa iluminación. También tiene un bonificador +2 racial en las salvaciones contra ilusiones, un bonificador +1 racial en las tiradas de ataque contra kóbolds y trasgoides, y un bonificador +4 de esquiva contra los gigantes.

Pertenencias: *armadura de cuero tachonado* +3, *arco corto compuesto reforzado* (bonificador +1 de Fuerza) +2, 20 flechas +1.

Los sirvientes de Juiblex

Juiblex tiene muchos "sirvientes" entre los limos, pudines, cienos y gelatinas, aunque ninguno es en realidad lo suficientemente inteligente como para servir al señor demoníaco voluntariamente. Menos uno.

Sombra hambrienta es el mayor pudín negro conocido. Fue poseído por un demonio hezrou bajo las órdenes de Juiblex, tras lo cual se lanzó sobre la fusión un conjuro de *aprisionar posesor*, haciéndola permanente. Durante siglos el demonio ha habitado dentro del pudín, y los dos se han convertido realmente en uno solo en las inmundas profundidades del Abismo. Ahora, Sombra hambrienta es el sirviente principal de Juiblex, ayudándole a patrullar la capa del Abismo en la que ambos moran, en busca de comida.

➤ **Sombra hambrienta:** fusión única de pudín negro avanzado/demonio; VD 18; aberración Gargantuesca; DG 30d10+210; pg 540; Ini -3; Vel 20', trepar 20'; CA 3, toque 3, desprevenido 3; Ataq +25 cuerpo a cuerpo (2s6+10/19-20, golpetazo); Frente/Alcance 5' por 20'/10'; AE ácido, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, constreñir 2d8+10 más 2d6 ácido, hedor; CE inmunidades, RD 20/+3, RC 27, vista ciega 60'; AL CM; TS Fort +17, Ref +9, Vol +14; Fue 25, Des 4, Con 24, Int 12, Sab 14, Car 11.

Habilidades y dotes*: Avistar +42, Buscar +34, Concentración +40, Conocimiento de conjuros +34, Esconderse +18, Escuchar +43, Intimidar +10, Moverse sigilosamente +30, Trepas +25; Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Hendedura, Lucha a ciegas, Reflejos rápidos, Siervo de un demonio, Voluntad de hierro.

Ácido (Ex): Sombra hambrienta segrega un ácido digestivo que disuelve el material orgánico y los metales rápidamente. Cualquier impacto cuerpo a cuerpo inflige daño por ácido. El toque ácido del pudín causa 50 puntos de daño por asalto a los objetos de madera o metal. La armadura y ropas de los oponentes se disuelven y se vuelven inútiles inmediatamente salvo que superen una salvación de Reflejos (CD 32). El ácido puede disolver la roca, infligiendo 20 puntos de daño por asalto de contacto.

Un arma de metal o madera que golpee a Sombra hambrienta se disuelve inmediatamente salvo que supere una salvación de Reflejos (CD 32).

Agarrón mejorado (Ex): si Sombra hambrienta impacta a un oponente Mediano o más pequeño con un ataque de golpetazo, causa daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +41). Si impacta con el golpetazo, también puede constreñir en el mismo asalto. Tras ello Sombra hambrienta tiene la opción de llevar a cabo la presa de

manera normal, o simplemente utilizar su pseudópodo para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a la prueba de presa, pero Sombra hambrienta no es considerado apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba con éxito de presa que realice durante los asaltos subsiguientes automáticamente inflige daño de golpetazo y daño por ácido.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *animar los objetos*, *azote sacrilego*, *blasfemia*, *círculo mágico contra el bien*, *convocar plaga o enjambre*, *detectar el bien*, *detectar magia*, *disipar el bien*, *flamear*, *intermitencia*, *martillo del caos*, *oscuridad profunda*, *profanar y teleportar sin error* (a sí mismo + máx 50 lb de objetos); 3/día: *forma gaseosa*. Nivel de lanzador 13°; salvaciones CD 10 + nivel del conjuro.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, Sombra hambrienta puede aplastar a un oponente apresado, infligiendo 2d8+10 puntos de daño más 2d6 puntos de daño por ácido. Las ropas y armadura del oponente sufren un penalizador -4 a las salvaciones de Reflejos contra el ácido.

Hedor (Ex): Sombra hambrienta produce un limo tóxico y maloliente cuando lucha. Cualquier criatura salvo los tanar'ri en un radio de 10' deben superar una salvación de Fortaleza (CD 32) o sufrir unas terribles náuseas. Las víctimas quedarán indefensas por las toses y los vómitos mientras permanezcan en la zona afectada y durante los 1d4 asaltos siguientes. Una criatura que supere su salvación sufre un penalizador -2 de moral en las tiradas de ataque, aunque no puede resultar afectada por el hedor de Sombra hambrienta de nuevo en 24 horas. Un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno* eliminará los efectos.

***Habilidades y dotes:** Sombra hambrienta obtiene habilidades y dotes como su componente demoníaco.

Inmunidades: Sombra hambrienta es inmune al veneno, dormir, parálisis, aturdimiento y polimorfismo, y no se ve afectado por los golpes críticos.

Vista ciega (Ex): Sombra hambrienta es ciego, pero todo su cuerpo es un primitivo órgano sensorial que pueden detectar a las presas por el olfato y la vibración. Esta aptitud le permite discernir objetos y criaturas en un radio de 60'. Sombra hambrienta normalmente no necesita realizar pruebas de Avistar o Escuchar para percatarse de la presencia de criaturas dentro del alcance de su vista ciega.

ORCUS, PRÍNCIPE DEMONÍACO DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Ajeno Grande (caótico, maligno)

Dados de golpe: 37d8+592 (758 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 20', volar 40' (regular)

CA: 47 (-1 tamaño, +7 Des, +6 introspectiva, +20 natural, +5 desvío), toque 27, desprevenido 40

Ataques: *varita de Orcus* (gran clava sacrilega caótica +6) +57/+52/+47/+42 cuerpo a cuerpo y garra +45 cuerpo a cuerpo y cuernos +45 cuerpo a cuerpo y aguijón +45 cuerpo a cuerpo

Daño: *varita de Orcus* (gran clava sacrilega caótica +6) 1d10+27/19-20, garra 1d6+7, cuernos 2d6+7, aguijón 1d3+7 más veneno

Frente/Alcance: 5' x 5'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros, veneno

Cualidades especiales: *convocar muerto viviente*, *convocar tanar'ri*, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 20/+7, RC 41, ver lo invisible

Salvaciones: Fort +36, Ref +27, Vol +26

Características: Fue 39, Des 25, Con 43, Int 29, Sab 22, Car 21

Habilidades: Alquimia +46, Averiguar intenciones +43, Avistar +43, Buscar +46, Concentración +53, Conocimiento de conjuros

+46, Diplomacia +40, Engañar +42, Escapismo +26, Escondarse +24, Escuchar +43, Escudriñar +46, Falsificar +27, Intimidar +46, Moverse sigilosamente +43, Saber (arcano) +41, Saber (religión) +41, Saber (los Planos) +45, Saber (muertos vivos) +46

Dotes: Ambidextrismo, Apresurar conjuro, Ataque poderoso, Crítico mejorado (gran clava), Fabricar cetro, Habla oscura, Hendedura, Inscribir rollo de pergamino, Soltura con un arma (gran clava), Soltura con una escuela de magia (Nigromancia).

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: Orcus más 1d6 vampiros o liches

Valor de desafío: 28

Tesoro: cuádruple del estándar

Alineamiento: caótico maligno

Avance: —

Orcus es un enorme e hinchado príncipe demoníaco, hinchado de resentimiento, cólera y desdén. Después de que una disminución de sus conflictos contra Demogorgon y Graz'zt le generara una cierta complacencia, Orcus fue muerto y después. Pero después se alzó de entre los muertos (un demonio muerto viviente) y adoptó el nombre de Tenebroso durante un tiempo, escondiéndose en la sombras y aguardando para llevar a cabo su venganza. Ahora se ha vuelto a hacer con

su anterior posición y vuelve a residir en Naratyr, su terrible ciudad fortaleza en Thanatos, la capa del Abismo sobre la que gobierna. De nuevo Orcus se encuentra enfrentado por la dominación con muchos de los otros señores demoníacos.

Orcus ya no se contenta con hacerse cada vez más viejo y gordo alimentándose de larvas en su castillo. Ahora concentra su furia y odio en la absoluta destrucción de sus enemigos y en extender la aflicción y el caos entre los mortales. Como un demonio renacido en todos los sentidos, Orcus es más terrible y más peligroso que nunca.

Orcus odia tanto a Demogorgon como a Graz'zt. Le molesta el poder de ambos y ansía sus reinos. Orcus dirige una horda de muertos vivos, así como ejércitos de demonios que asolan los campos del Abismo que cruzan.

Probablemente debido a que tiene un "ámbito" más identificable, aunque repugnante, Orcus es adorado como una deidad con más frecuencia que los otros príncipes demoníacos. Aunque Demogorgon puede ser en realidad más poderoso, Orcus probablemente está más próximo al ascenso al verdadero nivel divino.

Con sus 15' de alto, Orcus es un demonio impresionante. Su cabeza tiene cierto parecido con la de un carnero, y sus piernas acaban

en pezuñas hendidas. Alas de murciélago completan la imagen del demonio arquetípico. De hecho, cuando los plebeyos piensan en demonios, probablemente estén pensando en alguna terrible imagen de Orcus que hayan visto en algún momento.

Orcus es bien conocido en algunos círculos por su varita, un artefacto de poder maléfico. Dicha varita (que más bien debería considerarse un cetro) está hecha de hierro negro y obsidiana, y está coronada con

una calavera. Tiene terribles poderes (ver la sección 'Artefactos' en el Capítulo 6) y es un arma horrenda por derecho propio. El cetro negro con una calavera también sirve como símbolo del príncipe.

Combate

Orcus confía enormemente en su varita durante el combate, prefiriendo con diferencia lanzarse al cuerpo a cuerpo y matar a sus enemigos con el artefacto. Suele entrar en batalla con *aura sacrilega* (que le proporciona un bonificador +4 a las salvaciones) activa sobre sí mismo y cualquier sirviente que pueda llevar con él.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *abrazo de Orcus*, *aura sacrilega*, *azote sacrilego*, *blasfemia*, *crear muertos vivos*, *crear muertos vivos mayores*, *debilidad mental*, *desacralizar*, *detectar el bien*, *detectar la ley*, *detectar pensamiento*, *disipación mayor*, *don de lenguas* (sólo sobre sí mismo), *hechizar persona*, *leer magia*, *miedo*, *muro de fuego*, *oscuridad profunda*, *parar el corazón*, *profanar*, *rayo relampagueante*, *reanimar a los muertos*, *sugestión*, *teleportar sin error*, *telequinesia*, 1/día: *cambiar de forma*, *detener el tiempo*, *símbolo* (cualquiera). Nivel de lanzador 20°; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro.

Conjuros: Orcus lanza conjuros como un mago de 13.º nivel especializado en la escuela de Nigromancia. También puede lanzar conjuros que normalmente están limitados a los muertos vivos. Naratyr tiene cientos de libros de conjuros, por lo que Orcus tiene acceso a cualquier conjuro de mago que desee preparar, salvo aquellos de su escuela prohibida (Adivinación):

Conjuros preparados (5/8/7/7/6/4/3; salvación CD 19 + nivel del conjuro, o 21 + nivel del conjuro para conjuros de Nigromancia; 0: *atontar*, *detectar magia*, *mano del mago*, *perturbar muertos vivos*, *sonido fantasma*; 1.º: *alterar el propio aspecto*, *armadura de mago*, *causar miedo*, *contacto electrificante*, *escudo*, *proyector mágico*, *rayo de debilitamiento*, *toque gélido*; 2.º: *contorno borroso*, *espantar*, *fuerza de toro*, *invisibilidad*, *mano espectral*, *oscuridad*, *toque de necrófago*; 3.º: *acelerar* (2), *bola de fuego*, *círculo mágico contra el bien*, *desplazamiento*, *detener muertos vivos*, *toque vampírico*; 4.º: *arrebato emocional*, *asesino fantasmal*, *atormentar*, *contagio*, *enervación*, *lanzar maldición*, *venganza macabra*; 5.º: *dominar persona*, *in-*



AS

movilizar monstruo, muro de hierro, nube aniquiladora, pesadilla, transmutación; 6.º: círculo de muerte, desintegrar, disipación mayor, mejora ectoplásmica; 7.º: dedo de la muerte, deseo limitado, jaula de fuerza.

Veneno (Ex): Orcus transmite su veneno (Fort CD 44) con cada ataque de aguijón con éxito. El daño inicial es de 1d6 puntos de daño de Fuerza, y el secundario de 2d6 puntos de daño de Fuerza.

Convocar muerto viviente (St): una vez por día Orcus puede convocar automáticamente a 4d10 tumularios, 1d8 espectros o 1d3 vampiros o mohrgs.

Convocar tanar'ri (St): una vez por día Orcus puede convocar automáticamente a 1d6 vrcos, 1d4 hezrou o 1 glabrezu, o tiene un 80% de posibilidades de convocar a un nalfeshni, 1 márilih o 1 bálor.

Rasgos de ajeno: Orcus tiene visión en la oscuridad (60' de alcance). No puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de tanar'ri: Orcus puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' y que posea un lenguaje. Es inmune a la electricidad y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20 y resistencia al fuego 20.

Ver lo invisible (Sb): las criaturas y objetos invisibles siempre son visibles para Orcus, como si tuviese constantemente activo un efecto de *ver lo invisible* (nivel de lanzador 20.º).

Pertenencias: la *varita de Orcus* es un artefacto que funciona como una *gran clava sacrílega caótica* +6 que suma un bonificador +5 de desvío a la CA del esgrimidor y obliga a cualquier criatura viva tocada por él a realizar una salvación de Fortaleza (CD 20) o morir instantáneamente. También tiene otros poderes (ver su descripción en el Capítulo 6).

Los objetivos de Orcus

Orcus es en muchos aspectos una figura contradictoria. No se deleita con los que están a su cargo (los muertos vivientes), y no se ha autoproclamado "Príncipe de los muertos vivientes" por devoción o lealtad. Si hay algo que desprecie el señor demoníaco es a los muertos vivientes. Siente como mínimo desdén por ellos, y los utiliza sin que medie pensamiento ni consideración alguna. Por supuesto, Orcus también desprecia a los vivos. Odia a todas las cosas, y siempre está lleno de furia, revulsión y odio. Sólo ansía el poder para sí mismo y extender la miseria y la destrucción para todos los demás.

Algunas veces Orcus permite que su varita sea encontrada por un mortal para desencadenar un mayor caos y mal entre los habitantes del plano Material. Este devaneo dura siempre poco tiempo (un año o dos a lo sumo) antes de que el hinchado príncipe se aburra y reclame su artefacto, normalmente junto con el alma de quienquiera que la esgrima en ese momento.

Orcus está en constante estado de guerra con sus rivales Demogorgon y Graz'zt. Casi la totalidad del tiempo se libran auténticas batallas entre sus ejércitos de muertos vivientes y demonios, y las hordas de monstruos y demonios de Graz'zt. Los enfrentamientos con Demogorgon suelen tener un aspecto más sutil, como el asesinato y el sabotaje. Esto normalmente es así porque tanto sus ejércitos al completo como los de Demogorgon están enfrentándose simultáneamente a las fuerzas de Graz'zt. No obstante, a veces las legiones de Orcus y de Demogorgon se encuentran en el curso de sus enfrentamientos contra Graz'zt, momento en que se atacan brutalmente al tiempo que luchan contra las legiones del Príncipe oscuro.

El culto de Orcus

El culto de Orcus está muy extendido, con un número apreciablemente mayor de seguidores entre los humanoides de los que los demás prínci-

pes demoníacos pueden presumir. En especial los orcos, semiorcos, ogros y gigantes reverencian a Orcus, así como un gran número de humanos corruptos y despreciables. Sus templos suelen estar ocultos, y sus adoradores forman sociedades secretas que viven en comunidades por lo demás normales. Otro grupo de sus templos son terribles fortalezas llenas de muertos vivientes, donde inmundos señores cometen atrocidades y hacen la guerra en el nombre del príncipe demoníaco. A veces toda una tribu de orcos presta devoción al Príncipe de los muertos vivientes, pero estos individuos son rechazados incluso por los otros orcos.

Orcus demanda sacrificios vivos como parte de sus rituales. La sangre y los cráneos son una parte importante de la imaginería utilizada en su adoración. Los ídolos y los altares suelen estar rodeados por una pila de cráneos, o contruidos sobre ella. Los muertos vivientes inteligentes nunca sirven voluntariamente a Orcus (es más probable que veneren a las deidades Vecna o Erythnul). No obstante, muchos vampiros, liches y otras criaturas muertas vivientes se ven forzados a ponerse a su servicio por pactos oscuros o magia de compulsión.

Los sacerdotes y los seguidores especialmente influyentes de Orcus son llamados Señores de la calavera. A veces un único Señor de la calavera obtiene tanto poder e influencia entre los seguidores de Orcus que adopta la posición de Rey o Reina de la calavera.

Es común que los seguidores de Orcus lleven cetros negros coronados con un cráneo, no para hacer creer a nadie que llevan la *varita de Orcus* real, sino para representar y recordar a los demás el terrible poder de su señor. También suelen llevar máscaras de calaveras y ropas negras con capuchas, o bien tocados con cuernos de carnero y túnicas plateadas.

Los clérigos tutelados por Orcus normalmente tienen acceso a los dominios de Caos, Mal y Muerte.

Cultistas: quizás uno de los más poderosos e infames sacerdotes de Orcus vivo hoy en día sea un humano inusual llamado Quah-Nomag. Debido a que sus antepasados incluyen a un ogro, es Grande y tiene puntuaciones de características diferentes de las de un humano normal. También tiene un bonificador +3 de armadura natural.

Quah-Nomag no sólo es una criatura despreciable en virtualmente todos los aspectos, sino que fue una pieza clave en devolver a Orcus a la vida. El clérigo maligno utilizó un obscuro ritual en el plano Astral que restauró a Orcus. Como recompensa, a Quah-Nomag se le han concedido muchas bendiciones de Orcus, aunque el Príncipe de los muertos vivientes ya está cansado de la arrogancia y pavoneos sobre su importancia del clérigo desde que completó con éxito el ritual. A pesar de que conserva sus poderes y título, es probable que Quah-Nomag no pueda contar con la gratitud de Orcus para siempre.

➤ **Quah-Nomag, el Rey calavera:** humano varón único (con sangre de ogro) Clr 14/Siervo de Orcus 3; VD 17; humanoide Grande; DG 14d8+70 más 3d8+15; pg 197; Ini +0; Vel 20'; CA 30, toque 9, desprevención 30; Ataq +25/+20/+15 cuerpo a cuerpo (1d10+13/19-20, *mangual pesado almacenaconjuros vil* +4); Frente/Alcance 5' × 5'/10'; AE hedor de carroña, reprender muertos vivientes 9/día, *toque aterrador*; CE alas de demonio, enfermedad; AL NM; TS Fort +17, Ref +5, Vol +16; Fue 29, Des 10, Con 20, Int 9, Sab 18, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Concentración +17, Conocimiento de conjuros +3, Escondarse -10, Escuchar +5, Saber (arcano) +1, Saber (religión) +7, Preparar +8; Amado por los liches, Corromper conjuro, Expulsión incrementada, Mancillar conjuro, Marca del mal, Siervo de un demonio, Soltura con una escuela de magia (Nigromancia).

Hedor de carroña (Ex): cuando así lo desea, Quah-Nomag puede emitir un terrible olor en un radio de 10'. Las criaturas vivas en

ese radio (excluyendo al propio Quah-Nomag) deben superar una salvación de Fortaleza (CD 18) o recibir un penalizador -2 en todas las tiradas de ataque, tiras de daño con armas, TS, pruebas de habilidades y pruebas de características durante 3 asaltos. Además, las criaturas muertas vivientes sin mente dentro del radio del hedor creen que Quah-Nomag es un muerto viviente.

Toque aterrador (St): tres veces por día, Quah-Nomag puede utilizar *causar miedo*. Nivel de lanzador 10°; salvación CD 13.

Alas de demonio: una vez por día, Quah-Nomag puede sacar unas enormes alas de demonio que se extienden desde su espalda y que le permiten volar a una velocidad de 20' con maniobrabilidad regular. Las alas duran un máximo de 1 hora.

Enfermedad: Quah-Nomag está actualmente afectado por la *podredumbre del alma*.

Conjuros preparados (6/7/7/6/5/4/3/2; salvaciones CD 14 + nivel del conjuro, o 16 + nivel del conjuro para los conjuros de Nigromancia): 0: *anular la luz, crear agua, detectar magia, leer magia, resistencia* (2); 1: *escudo de la fe, favor divino, invisibilidad ante los muertos vivientes, orden imperiosa, perdición, protección contra el bien**; 2: *aguantar, campanas fúnebres, estallar, inmovilizar persona, profanar, rayo oscuro, silencio*; 3: *abrazo de Orcus, círculo de náusea, disipar magia, oscuridad profunda, ple-garia, protección contra los elementos, reanimar a los muertos**; 4: *azote sacrílego**; 5: *curar heridas críticas, custodia contra la muerte, garras del salvaje, oscuridad condenatoria, parar el corazón*; 6: *círculo de fatalidad, descarga flammífera, rematar a los vivos**; 7: *resistencia a conjuros, visión verdadera*; 8: *barrena de cuchillas, crear muertos vivientes**; 9: *nube del aqueyena, sanar*; 10: *blasfemia, destrucción**; 11: *plaga de desdicha*; 12: *aura sacrílega**; 13: *plaga de desdicha mancillada*.

*Conjuros de dominio. **Dominios:** Mal (nivel de lanzador +1 para conjuros malignos), Muerte (toque mortal mata a una criatura con menos de 14d6 pg; 1/día).

Pertenencias: *mangual pesado almacenaconjuros vil +4* (infligir heridas graves), *armadura completa +3*, *escudo grande de acero +5*, *rollo de pergamino de curar heridas críticas*, *rollo de pergamino de crear muertos vivientes mayores*, 3 dosis de *bacaran*.

Los sirvientes de Orcus

Orcus tiene muchos sirvientes, la mayoría de ellos muertos vivientes, aunque un grupo de demonios también le sirven. La mayoría de sus sirvientes no duran lo suficiente como para alcanzar una posición de poder.

Kauvra es una vampiresa que sirve como emisaria de la voluntad de Orcus en Thanatos. Sus accesos de furia son terriblemente conocidos, así como la larga lista de criaturas a las que ha matado sin ayuda de nadie. Por su parte, los poderes arcanos de Harthun hacen de él el perfecto visir para el Príncipe de los muertos vivientes, y actualmente desempeña esa posición como mano derecha de Orcus.

➤ **Kauvra:** vampiresa semiorca Brb 16; VD 18; muerto viviente Mediano; DG 16d12; pg 93; Ini +7; Vel 30; CA 31, toque 17, desprevención 31; Ataq +24 cuerpo a cuerpo (1d6+12, golpetazo) o +27/+22/+17/+12 cuerpo a cuerpo (1d12+14/×3, *gran hacha sacrílega* +2); AE absorción de sangre, consunción de energía, dominación; CE crear engendro, curación rápida 5, esquiva asombrosa (bonif. de Des a la CA, no puede ser flanqueado), forma alternativa, forma gaseosa, furia mayor 5/día, hijos de la noche, movimiento rápido, rasgos de muerto viviente, RD 15/+1, RD 2/-, resistencia a la electricidad 20, resistencia al frío 20, resistencia a la expulsión +4, trepar cual arácnido; AL CM; TS Fort +10, Ref +10, Vol +8; Fue 26, Des 16, Con -, Int 13, Sab 17, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +11, Avistar +13, Buscar +9, Engañar +13, Escondarse +8, Escuchar +18, Intimidar +22, Moverse sigilosamente +12, Saltar +20, Supervivencia +18, Tregar +21; Alerta, Ataque poderoso, Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Romper arma, Siervo de un demonio, Soltura con un arma (gran hacha).

Absorción de sangre (Ex): Kauvra puede succionar sangre de una víctima viva con sus colmillos realizando una prueba de apresar con éxito (bonificador de presa +24). Si sujeta a un oponente, Kauvra absorbe sangre, infligiendo 1d4 puntos de consunción de Constitución cada asalto en el que mantenga sujeto a su oponente.

Consunción de energía (Sb): cualquier criatura viva golpeada por el ataque de golpetazo de Kauvra sufre dos niveles negativos. Por cada nivel negativo otorgado, Kauvra cura 5 puntos de daño. Si la cantidad de curación es mayor que el daño recibido, obtiene cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Si un nivel negativo no ha sido quitado (con un conjuro como *restablecimiento*) antes de que hayan pasado 24 horas, el oponente afectado debe superar una salvación de Fortaleza (CD 23) para quitarlo. El fallo implica que el nivel (o DG) del oponente se ve reducido en uno.

Dominación (Sb): Kauvra puede aplastar la voluntad de un oponente simplemente mirándole a los ojos. Esta aptitud es similar a un ataque de mirada, salvo en que Kauvra debe emplear una acción estándar para utilizarla, y en que los que simplemente la miren no resultan afectados. Cualquier objetivo de Kauvra debe superar inmediatamente una salvación de Vol (CD 23) o caer al instante bajo su influencia como si un conjuro de *dominar persona* hubiese sido lanzado por un hechicero de nivel 12°. Esta aptitud tiene un alcance de 30'.

Crear engendro (Sb): un humanoide o humanoide monstruoso muerto por el ataque de consunción de energía de Kauvra se alza como un engendro vampírico si tenía 4 o menos DG, y como un vampiro si tenía 5 o más DG. En cualquiera de los casos, el vampiro o engendro está bajo las órdenes de Kauvra y permanece esclavizado hasta la muerte de esta.

Curación rápida (Ex): Kauvra se cura 5 puntos de daño cada asalto mientras tenga al menos 1 punto de golpe. Si es reducida a 0 puntos o menos, Kauvra asume automáticamente forma gaseosa e intenta escapar. Debe alcanzar su ataúd antes de 2 horas o ser completamente destruida (Kauvra puede viajar hasta 9 millas en 2 horas). Una vez que ha descansado en su ataúd, Kauvra despierta con 1 punto de golpe tras 1 hora, tras lo cual vuelve a curarse a un índice de 5 puntos de vida por asalto.

Forma alternativa (Sb): Kauvra puede asumir la forma de un murciélago, murciélago terrible o lobo terrible como acción estándar. Esta aptitud es similar a un conjuro de *polimorfarse* lanzada por un hechicero de nivel 12°, salvo en que sólo puede asumir una de las formas indicadas en cada uso de la aptitud. Kauvra puede permanecer en esa forma hasta que asuma otra o hasta el siguiente amanecer.

Forma gaseosa (Sb): como acción estándar Kauvra puede asumir forma gaseosa a voluntad, como el conjuro lanzado por un hechicero de 5.º nivel, pero puede permanecer gaseosa indefinidamente, con una velocidad de 20' y maniobrabilidad perfecta.

Furia mayor (Ex): mientras Kauvra está enfurecida se producen los siguientes cambios: CA 29, toque 15, desprevención 29; Ataq +27 cuerpo a cuerpo (1d6+15 golpetazo), o +30/+25/+20/+15 cuerpo a cuerpo (1d12+18/×2, *gran hacha sacrílega* +2); TS Vol +11; Fue 32; Tregar +24, Saltar +23. Su furia dura 3 asaltos y (al ser un muerto viviente) no queda fatigada después.

Hijos de la noche (Sb): una vez por día Kauvra puede llamar a una manada de 4d8 ratas terribles, un enjambre de 10d10 murciélagos, o una manada de 3d6 lobos como acción estándar. Estas criaturas llegan en 2d6 asaltos y sirven a Kauvra durante 1 hora.

Rasgos de muerto viviente: Kauvra es inmune a los efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, salvo que también funcione sobre los objetos. No esta sujeta a los impactos críticos, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo. Kauvra no puede ser revivida, y la resurrección sólo funciona si la desea. Kauvra tiene visión en la oscuridad (alcance 60').

Resistencia a la expulsión (Ex): Kauvra es considerado como un muerto viviente con 20 Dados de Golpe a efectos de los intentos de expulsar, reprender, comandar y reforzar.

Tregar cual arácnido (Ex): Kauvra puede tregar por superficies verticales como si estuviese utilizando un conjuro de *tregar cual arácnido*.

Pertenencias: gran hacha sacrílega +, coraza +3, anillo de protección +4.

Habilidades: Kauvra obtiene un bonificador +8 racial en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Engañar, Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente.

➤ **Harthun:** liche humano Hcr 19; VD 21; muerto viviente Mediano; DG 19d12; pg 132; Ini +1; Vel 30'; CA 21, toque 16, desprevenido 20; Ataq +9 toque cuerpo a cuerpo (1d8+5, toque, salvación Vol CD 25 mitad); AE aura de miedo, toque paralizante; CE inmunidades, rasgos de muerto viviente, RD 15/+1, resistencia a la expulsión +4; AL CM; TS Fort +6, Ref +9, Vol +15; Fue 11, Des 13, Con —, Int 15, Sab 15, Car 25.

Habilidades y dotes: Alquimia +18, Averiguar intenciones +10, Avistar +10, Buscar +10, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +15, Esconderse +10, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +10, Oficio (embalsamador) +19, Saber (arcano) +23, Saber (los Planos) +3; Conjurar en silencio, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo, Maximizar conjuro, Reflejos rápidos, Siervo de un demonio, Soltura con una escuela de magia (Nigromancia), Voluntad de hierro.

Aura de miedo (Sb): Harthun está rodeado por una terrible aura de muerte y mal. Cualquier criatura con menos de 5 DG en un radio de 60' que le mire debe superar una salvación de Vol (CD 26) o ser afectado por un efecto similar al de un conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 19°).

Toque paralizante (Sb): cualquier criatura viva que Harthun toque debe superar una salvación de Fortaleza (CD 26) o quedar paralizado permanentemente. Quitar parálisis o cualquier conjuro que pueda quitar una maldición puede liberar a la víctima (ver el conjuro *quitar maldición*). El efecto no puede ser disipado. Cualquiera paralizado por Harthun parece estar muerto; sólo una prueba de Avistar (CD 20) con éxito, o una prueba de Sanar (CD 15) revelan que la víctima sigue estando viva.

Inmunidades (Ex): Harthun es inmune al frío, la electricidad, el polimorfismo y los efectos enajenadores.

Rasgos de muerto viviente: Harthun es inmune a los efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, salvo que también funcione sobre los objetos. No esta sujeto a los impactos críticos, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de característica, la consun-

ción de energía ni la muerte por daño masivo. Harthun no puede ser revivido, y la resurrección sólo funciona si la desea. Harthun tiene visión en la oscuridad (alcance 60').

Resistencia a la expulsión (Ex): Harthun es considerado como un muerto viviente con 23 Dados de Golpe a efectos de los intentos de expulsar, reprender, comandar y reforzar.

Conjuros conocidos (6/8/8/8/7/7/7/6/4; salvaciones CD 17 + nivel del conjuro, o 19 + nivel del conjuro para conjuros de Nigromancia); 0: *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *luz*, *mano del mago*, *perturbar muertos vivientes*, *preservar órgano*, *rayo de escarcha*, *sonido fantasma*; 1: *armadura de mago*, *convocar monstruo I*, *dormir*, *escudo*, *proyector mágico*; 2: *contorno borroso*, *invisibilidad*, *levitar*, *terribles carcajadas de Tasha*, *ver lo invisible*; 3: *arma muerta*, *círculo mágico contra el bien*, *dissipar magia*, *inmovilizar persona*; 4: *hechizar monstruo*, *invisibilidad mejorada*, *lanzar maldición*, *venganza macabra*; 5: *cono de frío*, *llamar pesadilla*, *muro de hierro*, *teleportar*; 6: *acelerar a las masas*, *contingencia*, *mirada penetrante*; 7: *bola de fuego de explosión retardada*, *dado de la muerte*, *invisibilidad de masas*; 8: *eviscerar*, *horrible marchitamiento*, *robar vida*; 9: *cambiar de forma*, *palabra de poder mortal*.

Pertenencias: capa de Carisma +6, bastón de pestilencia (45 cargas), anillo de conjuro vil, anillo de protección +5, varita de piel pétrea (48 cargas), rollo de pergamino de *rociada prismática*, rollo de pergamino de *la carne a la piedra*.

YEENOGHU, PRÍNCIPE DEMONIACO DE LOS GNÓLLS

Ajeno Grande (caótico, maligno)

Dados de golpe: 33d8+363 (511 pg)

Iniciativa: +13

Velocidad: 40'

CA: 42 (-1 tamaño, +9 Des, +6 introspectivo, +18 natural), toque 24, desprevenido 33

Ataques: *mangual triple* +5 Enorme +51/+46/+41/+36 cuerpo a cuerpo

Daño: *mangual triple* +5 Enorme 1d12+24/19-20 (por cada una de 1d3 cabezas)

Frente/Alcance: 5' × 5'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: *convocar gnoll*, *convocar necrario*, *convocar tanar'ri*, curación rápida 5, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 15/+6, RC 32, olfato, ver lo invisible

Salvaciones: Fort +29, Ref +27, Vol +25

Características: Fue 37, Des 28, Con 32, Int 26, Sab 25, Car 25

Habilidades: Averiguar intenciones +40, Avistar +40, Buscar +27, Concentración +44, Diplomacia +11, Empatía animal +24, Equilibrio +46, Escapismo +42, Esconderse +38, Escuchar +40, Intimidar +40, Intuir la dirección +40, Montar (caballo terrible) +11, Moverse sigilosamente +42, Piruetas +46, Saber (naturaleza) +41, Saltar +50, Supervivencia +26, Trato con animales +28, Tregar +36

Dotes: **Ataque poderoso**, Esquiva, Gran hendedura, Habla oscura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Rastrear, Romper arma, Soltura con un arma (mangual triple)

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 22

Tesoro: cuádruple del estándar

Alineamiento: caótico maligno

Avance: —

Es posible que Yeenoghu fuese en algún momento del pasado un gnoll mortal. O quizás lo que suceda es que al ser un demonio bestial y salvaje, simplemente viera cierta afinidad con los gnolls. En cualquier caso, este príncipe demoníaco se considera a sí mismo el patrón de los gnolls, y realmente muchos gnolls le rinden homenaje.

Yeenoghu es muy poderoso, pero no al mismo nivel que Demogorgon u Orcus en términos de poder personal o influencia y ejércitos. Yeenoghu controla una capa del Abismo a la cual, en un alarde de originalidad, llama el Reino de Yeenoghu. Allí caza a demonios menores y otras criaturas mientras planea su próximo ataque contra capas con gobernantes débiles, con la esperanza de lograr conquistarlas.

Un éxito que Yeenoghu logró hace mucho tiempo fue la subyugación de la entidad demoníaca que se llamaba a sí misma el Rey de los necrófagos. En el pasado un vasallo de Orcus, el Rey de los necrófagos controlaba su propia capa menor del Abismo. La horda de gnolls de Yeenoghu invadió y conquistó esa capa y a su gobernante. El Rey de los necrófagos juró lealtad a Yeenoghu y le rinde homenaje hasta hoy. No obstante, la capa del Abismo no pudo ser conservada por Yeenoghu, porque no tenía un ejército lo suficientemente grande como para defender al mismo tiempo la nueva conquista y la capa que ya ocupaba. El Rey de los necrófagos gobierna en ella de nuevo, pero ahora es un vasallo de Yeenoghu más que un servidor de Orcus. Hasta ahora la atención de Orcus ha estado en otras partes, y no ha hecho ningún movimiento contra el Príncipe de los gnolls.

Yeenoghu tiene la apariencia de un gigantesco gnoll descarnado de 12' de alto. Un pelaje amarillento de aspecto sarnoso recubre algunas zonas de su cuerpo, mientras que una pálida carne gris es visible en las zonas donde el pelaje ha desaparecido. Sus ojos ambarinos son grandes y prominentes.

El símbolo de Yeenoghu es un mangual de triple cabeza.

Combate

Bestial y directo, lo más probable es que Yeenoghu cargue directamente al combate aullando y gritando epítetos en lugar de hacer cualquier otra cosa más sutil. Normalmente se prepara para la batalla con un conjuro de fuerza de toro, así como una *auna sacrí-*

lega. Por ello su Fuerza es normalmente superior a la dada arriba (y por lo tanto sus bonificadores y al ataque y al daño serán también mayores), y su CA y TS tienen un bonificador +4 contra personajes buenos.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auna sacrílega*, *azote sacrílego*, *blasfemia*, *colmillo mágico mayor*, *detectar el bien*, *detectar la ley*, *detectar pensa-*

mientos, *disipación mayor*, *don de lenguas* (sólo sobre sí mismo), *fuerza de toro*, *oscuridad profunda*, *profanar*, *sugestión*, *teleportar sin error*, *telequinesia*; 1/día: *cambiar de forma*, *expansión de salvajismo*. Nivel de lanzador 20; salvaciones CD 17 + nivel del conjuro.

Curación rápida (Ex): Yeenoghu recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no permite recuperar puntos de golpe perdidos por la desnutrición, la sed o la asfixia, y no permite a Yeenoghu volver a hacer crecer o unir partes del cuerpo perdidas.

Convocar gnolls (St): una vez por día, Yeenoghu puede convocar automáticamente 11d6 gnolls o 3d5 guerreros gnoll de 5.º nivel.

Convocar necrófagos (St): una vez por día, Yeenoghu puede convocar automáticamente a 1d6+6 necrófagos. Estos necrófagos especiales tienen puntos de golpe máximos y un bonificador +5 profano en su resistencia a la expulsión, CA y tiradas de ataque y daño.

Convocar tanar'ri (St): una vez por día Yeenoghu puede convocar automáticamente a 1d2+1 vros.

Olfato (Ex): Yeenoghu puede detectar a enemigos que se acercan, olfatear enemigos ocultos y rastrear por el sentido del olfato.

Rasgos de ajeno: Yeenoghu tiene visión en la oscuridad (60' de alcance). No puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de tanar'ri: Yeenoghu puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' y que posea un lenguaje.

Es inmune a la electricidad y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20 y resistencia al fuego 20.



Ver lo invisible (Sb): las criaturas y objetos invisibles siempre son visibles para Yeenoghu, como si tuviese constantemente activo un efecto de *ver lo invisible* (nivel de lanzador 20°).

Pertenencias: Yeenoghu esgrime un *mangual triple* +5 Enorme. Esta es una arma exótica única. Cada vez que logra un impacto, tira 1d3 para ver cuántas de las cabezas golpean al objetivo. Cada cabeza inflige 1d12+24 puntos de daño. Si más de una cabeza golpea al mismo objetivo, la víctima debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 17) o quedar paralizada durante 2d6 asaltos. Si le golpean las tres cabezas, también debe realizar una salvación de Vol (CD 17) o quedar *confuso* durante 10 asaltos.

Los objetivos de Yeenoghu

Yeenoghu sabe que no tiene el poder de Demogorgon u Orcus, así que por el momento se contenta con subyugar a demonios y entidades menores.

A Yeenoghu le gustaría ver que su pueblo predilecto, los gnolls, prosperan. Cuando puede, actúa en su beneficio, pero esta atención no es completamente firme. Más generalmente Yeenoghu potencia la expansión del salvajismo y la barbarie sobre la civilización. Cuando envía a su horda de gnolls a atacar y conquistar a enemigos en el Abismo, su intención siempre es atacar primero las ciudades y transformarlas en ruinas humeantes. Incluso si consiguiera dominar otra capa entera, Yeenoghu nunca reconstruiría las ciudades.

El culto de Yeenoghu

El culto de Yeenoghu es común entre los gnolls, pero extremadamente raro entre otras razas.

Yeenoghu exige que sus sirvientes realicen sacrificios vivos y se los dediquen en ritos bestiales. Sus templos siempre están situados lejos de cualquier área civilizada, normalmente en alguna zona salvaje rocosa y escarpada (preferiblemente en una cueva o caverna bajo tierra). El altar es un bloque de piedra basto, incrustado de sangre y cartílagos. Los rituales dedicados a Yeenoghu incluyen cánticos guturales y (en las raras ocasiones en que se llevan a cabo en el exterior) aullidos a la luna. Siempre se realizan de noche.

Sus sacerdotes llevan túnicas de un marrón oscuro, normalmente con toques de amarillo mugriento. Si los sacerdotes no son gnolls, estas ropas suelen estar recubiertas de pelaje. Los sacerdotes de Yeenoghu nunca lavan sus túnicas, por lo que la cantidad de manchas de sangre (tanto de sacrificios como de batallas) en ellas es un signo de experiencia, que se lleva con honra. Los clérigos tutelados por Yeenoghu normalmente tienen acceso a los dominios Bestial, Caos y Demoníaco.

Rezwal es un gnoll típico que reverencia a Yeenoghu como su deidad tutelar. Dirige un pequeño culto dedicado a Yeenoghu y sirve como compañero constante del líder de la tribu. Lleva los cráneos de sus últimas víctimas en torno a su cintura y colgando de tiras de cuero sujetas a su mangual.

➤ **Rezwal:** gnoll varón Clr 6; VD 7; humanoide mediano; DG 2d8+2 más 6d8+6; pg 47; Ini +2; Vel 20'; CA 19, toque 12, desprevenido 17; Ataq 8 cuerpo a cuerpo (1d8+2/×3, *mangual ligero* +1), o +9 a distancia (1d8, ballesta de gran calidad con virotes de gran calidad); AE prender muertos vivos 2/día; CE olfato, visión en la oscuridad 60'; AL CM; TS Fort +9, Ref +4, Vol +8; Fue 13, Des 14, Con 12, Int 7, Sab 16, Car 9.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Concentración +3, Escuchar +6, Piruetas +0, Uso de cuerdas +3; Ataque poderoso, Competencia con arma marcial (mangual ligero), Conjurar en silencio, Siervo de un demonio, Soltura con un arma (mangual ligero).

Conjuros preparados (5/5/5/4; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro): 0: *crear agua, curar heridas menores, detectar magia, orientación divina, resistencia*; 1°: *acción aleatoria, arma mágica, colmillo mágico**, *favor divino, perdición*; 2°: *aguante, estallar, fuerza de toro**, *inmovilizar persona, oscuridad*; 3°: *colmillo mágico mayor**, *curar heridas graves, inmovilizar persona en silencio, plegaria*.

***Conjuro de dominio.** Dominios: Bestial (aptitud de olfato), Guerra (Competencia con arma marcial [mangual ligero] y Soltura con un arma [mangual ligero] como dotes adicionales).

Olfato (Ex): Rezwal puede detectar a los enemigos que se acercan, olfatear enemigos ocultos y rastrear por el sentido del olfato.

Pertenencias: coraza +1, mangual ligero +1, ballesta de gran calidad, 20 virotes de gran calidad, rollo de pergamino de *reloj de la muerte*, rollo de pergamino de *curar heridas graves*.

Los sirvientes de Yeenoghu

Yeenoghu siempre tiene con él un séquito de sesenta y seis gnolls con puntos de golpe máximos, pero esta guardia de honor es básicamente un asunto de apariencia. Su Garra de furia es un grupo de trece guerreros gnoll, cada uno de nivel 10°.

➤ **Guerreros gnoll (13):** gnoll mchos y hembras Gue 10; VD 11; humanoide mediano; DG 2d8+6 más 10d10+30; pg 106; Ini +1; Vel 30'; CA 17, toque 11, desprevenido 16; Ataq +20/+15/+10 cuerpo a cuerpo (1d10+13/×3, *alabarda* +2), o +14/+9/+4 a distancia (1d6+2/×3, *arco corto* +1 con *flechas* +1); CE visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS Fort +13, Ref +4, Vol +4; Fue 22, Des 12, Con 16, Int 9, Sab 12, Car 9.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +2, Avistar +4, Esconderse +2, Escuchar +4, Saltar +14; Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Embestida mejorada, Especialización con un arma (alabarda), Impacto sin arma mejorado, Lucha a ciegas, Rastrear, Reflejos de combate, Soltura con un arma (alabarda), Soltura con una habilidad (Saltar).

Pertenencias: armadura de cuero tachonado +2, alabarda +2, arco corto +1, 20 flechas +1.

➤ **El Rey de los necrófagos:** necrófago infernal varón único; VD 10; muerto viviente Grande; DG 18d12; pg 117; Ini +4; Vel 30'; CA 15, toque 13, desprevenido 11; Ataq +12 cuerpo a cuerpo (1d8+5 más parálisis, mordisco) y +11 cuerpo a cuerpo (1d6+2 más parálisis, 2 garras); Frente/Alcance 5' × 5'/10'; AE castigar al bien 1/día, parálisis; CE crear engendro, rasgos de muerto viviente, RD 10/+3, RC 2, resistencia a la expulsión +6, resistencia al frío 20, resistencia al fuego 20; AL CM; TS Fort +6, Ref +10, Vol +15; Fue 21, Des 18, Con -, Int 18, Sab 18, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Buscar +13, Diplomacia +6, Escapismo +9, Esconderse +8, Escuchar +14, Intimidar +9, Intuir la dirección +5, Moverse sigilosamente +14, Saber (los Planos) +9, Saltar +10, Tregar +10; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Ataque de torbellino, Desarme mejorado, Esquiva, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Sutilidad con un arma (mordisco).

Castigar al bien (Sb): una vez por día, el Rey de los necrófagos puede realizar un ataque normal para infligir +19 puntos de daño adicional contra un enemigo bueno.

Parálisis (Ex): cualquiera golpeado por el ataque de mordisco o garra del Rey de los necrófagos debe superar una salvación de Fortaleza (CD 23) o quedar paralizado durante 1d6+2 minutos. Los elfos son inmunes a esta parálisis.

Crear engendro (Sb): en la mayoría de los casos, el Rey de los necrófagos devora a sus víctimas. No obstante, de vez en cuando deja que los cuerpos de sus víctimas humanoides yacían en el lugar donde cayeron, para alzarse como necrófagos en 1d4 días. Lanzar *protección contra el mal* en un cuerpo antes del final de este tiempo evita la transformación.

Rasgos de muerto viviente: el Rey de los necrófagos es inmune a los efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, salvo que también funcione sobre los objetos. No está sujeto a los impactos críticos, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo. El Rey de los necrófagos no puede ser revivido, y la resurrección sólo funciona si la desea. El Rey de los necrófagos tiene visión en la oscuridad (alcance 60').

Resistencia a la expulsión (Ex): el Rey de los necrófagos es considerado como un muerto viviente de 24 Dados de Golpe a efectos de los intentos de expulsar, reprender, comandar y reforzar.

Pertenencias: coraza +2, anillo de invisibilidad.

ARCHIDIABLOS

Como los príncipes demoníacos, los archidiablos son los mayores de su clase, y totalmente únicos. No obstante, a diferencia de sus contrapartidas demoníacas, los archidiablos están organizados en una jerarquía estricta, y sólo en muy raras ocasiones entablan una guerra abierta entre ellos. En su lugar, intrigan y planean en intrincadas telarañas de política, duplicidad y traición.

Los archidiablos también son conocidos como los señores del Infierno, los duques (o archiduques) del Infierno, y como los señores de las Nueve capas. Juntos gobiernan todas las capas de los Nueve infiernos. Cada archidiablo tiene su propio palacio oscuro, sus legiones de diablos y monstruos y sus maquinaciones para obtener más poder. Los diferentes archidiablos continuamente forjan y rompen alianzas entre ellos y con otros poderes planarios en su búsqueda de un mayor poder y control.

El más grande todos los archidiablos es Asmodeo, que gobierna sobre todos los demás desde las profundidades de la propia Sima. Ha controlado los Infiernos desde el momento en que el primer registro fue escrito, aunque hay rumores de señores de la Sima todavía más antiguos, con nombres como Satán o Lucifer. Estos seres, no obstante, desaparecieron hace mucho tiempo.

No hace demasiado (al menos tal y como se miden las cosas en el Infierno), Asmodeo fue el cerebro del Ajuste de cuentas, cuando el aspecto del Infierno cambió de forma realmente dramática. Los archidiablos Belzebuth y Mefistófeles combatieron por el gobierno. Con la ayuda de un señor llamado Geryon, Asmodeo convenció a los ejércitos de ambos bandos para que se volvieran contra sus amos. Todos los demás archidiablos cayeron bajo las armas de sus propias tropas y Asmodeo reinstauró a la mayoría de ellos, con la excepción de Moloch, que fue remplazado por la condesa de las sagas, y Geryon, cuya posición fue tomada por Levistus (¿quién sino el amo de todo el Infierno sería capaz de traicionar al único archidiablo que permaneció fiel a él?).

Actualmente Bel, Mammon, Levistus y la condesa de las sagas no tienen aliados reales, pero esto puede cambiar. La política en el Infierno tiene su propio modo de entenderse, y es muy probable que los dia-

blos vuelvan a dividirse en dos frentes en el futuro. Una cosa es segura: hay más hostilidad y miedo hacia Asmodeo de los que hubo nunca.

Con la excepción de Bel, los archidiablos no se preocupan mucho por la Guerra de la sangre. Los generales del Infierno son un consejo de diablos de la sima conocidos como los Ocho oscuros, poderosos guerreros que ayudaron a Asmodeo a lograr la victoria durante el Ajuste de cuentas.

BEL, SEÑOR DE LA PRIMERA CAPA

Ajeno Grande (maligno, legal)

Dados de golpe: 26d8+286 (403 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40', volar 60' (regular)

CA: 42 (-1 tamaño, +3 Des, +5 desvío, +15 introspectivo, +20 natural), toque 22, desprevenido 39

Ataques: *espadón flamígero* +3 Enorme +44/+39/+34/+29 cuerpo a cuerpo y 2 alas +35 cuerpo a cuerpo y mordisco +35 cuerpo a cuerpo y coletazo +35 cuerpo a cuerpo

Daño: *espadón flamígero* +3 Enorme 2d8+25/19-20 más 1d6 fuego más 1 vil, ala 1d4+7, mordisco 2d6+7 más veneno más enfermedad, coletazo 2d4+7

Frente/Alcance: 5' × 5'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, aura de miedo, constreñir 2d4+22, enfermedad, veneno

Cualidades especiales: *convocar baatezu*, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 30/+5, regeneración, RC 30

Salvaciones: Fort +26, Ref +18, Vol +23

Características: Fue 40, Des 16, Con 32, Int 27, Sab 27, Car 25

Habilidades: Arte (forja de armas) +21, Averiguar intenciones +34, Avistar +34, Buscar +34, Concentración +37, Conocimiento de conjuros +34, Diplomacia +15, Disfrazarse +33, Engañar +33, Esconderse +25, Escuchar +34, Intimidar +37, Intuir la dirección +21, Moverse sigilosamente +29, Saber (arcano) +34, Saber (nobleza y realeza) +21, Saber (los Planos) +21, Saltar +41, Trepar +41

Dotes: Ataque poderoso, Gran hendedura, Habla oscura, Hendedura, Impacto con armas vil (espadón), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espadón)

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 20

Tesoro: cuádruple del estándar

Alineamiento: legal maligno

Avance: —

Bel es uno de los señores de los Nueve infiernos más recientes y el actual gobernante de Averno, la primera capa, y es el único archidiablo que pasa más tiempo dedicado a la Guerra de la sangre que a las intrigas políticas propias del Infierno. Aunque se alzó desde los niveles inferiores por su propias habilidades y poder (y sus victorias sobre los demonios), el antiguo diablo de la sima no disfruta del apoyo de ninguno de los otros señores del Infierno. No obstante, Bel es tenido en gran estima por los Ocho oscuros, y su influencia no debe ser tomada a la ligera.

Se cree que Zariel, la anterior gobernante del Averno, todavía permanece en la ciudadela de Bronce de Bel, donde Bel le va extrayendo su poder para aumentar el suyo propio.

Bel tiene la apariencia de un diablo de la sima con enormes alas de murciélago. Sus colmillos gotean un líquido verde y escamas rojas cubren su descomunal cuerpo. La hoja de su espada tiene un filo

irregular y brilla por el calor. El símbolo de Bel es una boca con colmillos mordiendo la hoja de un espada.

Combate

Bel es un táctico experto, y no participa en una batalla si no es bajo sus propias condiciones. Le encantan las emboscadas y las traiciones, las fintas y las contrafintas. En combate personal, confía en su espadón Enorme desconcertantemente curvado.

Agarrón mejorado (Ex): si Bel impacta a un oponente Mediano o más pequeño con su ataque de coletazo, inflige daño normal e inicia un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +45). Si impacta con el coletazo, también puede constreñir en el mismo asalto. Bel tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o utilizar su cola para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero Bel no es considerado apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en los asaltos sucesivos automáticamente inflige daño de coletazo y daño de constricción.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: animar a los muertos, aura sacrílega, blasfemia, bola de fuego, círculo mágico contra el bien, crear muertos vivientes, desacralizar, detectar el bien, detectar magia, disipar magia, flamear, fuego infernal, hechizar persona, imagen mayor, inmovilizar persona, invisibilidad mejorada, muro de fuego, polimorfarse, profanar, sugestión, teleportar sin error; 1/día: deseo, símbolo (cualquiera), tromba de meteoritos. Nivel de lanzador 19°; salvaciones CD 17 + nivel del conjuro.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, Bel puede crear un aura de miedo en un radio de 20'. Esta aptitud es por lo demás idéntica a un conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 15°; Vol CD 30). Si la salvación tiene éxito, esa criatura no puede ser afectada de nuevo por el aura de miedo de Bel durante 24 horas. Otros baatezu son inmunes al aura.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, Bel puede aplastar a un oponente apresado, infligiendo 2d4+22 puntos de daño.

Enfermedad (Ex): incluso si una criatura mordida por Bel se salva de su veneno, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 4) o contraer escalofríos diabólicos. El periodo de incubación es de 1d4 días, y la enfermedad inflige 1d6 puntos de daño de Fuerza. La víctima debe superar tres TS de Fortaleza seguidos para recuperarse (ver 'Enfermedades' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Veneno (Ex): Bel transmite su veneno (salvación Fort CD 34) con cada ataque de mordisco con éxito. El daño inicial es 1d6 puntos de daño de Constitución; el daño secundario es la muerte.

Convocar baatezu (St): dos veces por día Bel puede convocar automáticamente a 3 lémures, ósyluths o barbazus, o 2 erinias, cornugones o gelugones.

Rasgos de ajeno: Bel no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: Bel puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Bel es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Bel sufre daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +3 de mejora.

Pertenencias: espadón flamígero +3 que obtiene un bonificador +5 de mejora en las tiradas de ataque y daño cuando es utilizado contra demonios. Este es un legado de la Guerra de la sangre, y Bel ha acabado literalmente con miles de demonios con él. Además, nunca va sin un anillo de protección +5.

Los objetivos de Bel

Entre los archidiablos del Infierno, Bel suele ser llamado el Pretendiente. Se piensa que Asmodeo permitió su ascensión sólo porque significaría tener a un señor menos intrigando contra él.

Los rumores apuntaban a que Bel estaría tan ocupado luchando contra los demonios que no tendría tiempo para tramar planes ni contra sus superiores ni, lo que era aún más importante, contra su patrón.

Bel simplemente quiere asegurar su posición. Ha hecho intentos de aliarse con Belzebuth y Mefistófeles, pero estos le han rechazado. Sus traicioneros actos contra la antigua señora del Averno, Zariel, todavía están demasiado frescos en su memoria.

El culto de Bel

No hay adoradores de Bel. Existen todavía inos pocos cultos dispersos de Zariel, pero ninguno de ellos ha transferido su devoción al usurpador.



Los sirvientes de Bel

Bel, como dirigente militar que es, siempre está rodeado de otros diablos poderosos e inclinados a la guerra. En particular, tiene dos guerreros cornugón, Yeddikadir y Nalebranc, que producen miedo incluso en diablos supuestamente más poderosos. En secreto, Yeddikadir está también al servicio de Belial, pero sólo para tener vigilado a Bel, no para traicionarle... al menos todavía.

➤ **Yeddikadir y Nalebranc (2):** cornugón macho Gue 8; VD 18; ajeno Grande (maligno, legal); DG 11d8+44 más 8d10+32; pg 175; Ini +2; Vel 20'; volar 50' (regular); CA 33, toque 13, desprevenido 31; Ataq +24 cuerpo a cuerpo (1d4+6, 2 garras) y +23 cuerpo a cuerpo (1d4+3, mordisco) y +23 cuerpo a cuerpo (1d3+3 más herida, cola), o +27/+22/+17/+12 cuerpo a cuerpo (1d6+10 más 1 vil más aturdimiento, látigo +2) y +23 cuerpo a cuerpo (1d4+2, mordisco) y +23 cuerpo a cuerpo (1d3+3 más herida, cola); Frente/Alcance 10' po 10'/15'; AE aptitudes sortilegas, aturdimiento, aura de miedo, herida; CE convocar baatezu, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 20/+2, regeneración 5, RC 24; AL LM; TS Fort +17, Ref +11, Vol +11; Fue 22, Des 14, Con 19, Int 14, Sab 14, Car 15.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +16, Concentración +16, Diplomacia +6, Engañar +16, Escondarse +11, Escuchar +14, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +17, Saltar +10, Trepar +12; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (látigo), Especialización con un arma (látigo), Esquiva, Hendedura, Impacto con armas vil (látigo), Mancillar aptitud sortilega, Romper arma, Soltura con un arma (cola), Soltura con un arma (látigo), Soltura con un arma (mordisco).

— **Aptitudes sortilegas:** a voluntad: círculo mágico contra el bien, detectar el bien, detectar magia, detectar pensamientos, disipar el bien, disipar el caos, flamear, hechizar persona, imagen mayor, pirotecnia, profanar, reanimar a los muertos, sugestión y teleportar sin error (a sí mismo + máx 50 lb de objetos); 3/día: bola de fuego y rayo relampagueante; 1/día muro de fuego. Nivel de lanzador 12.; salvaciones CD 12 + nivel del conjuro.

Aturdimiento (b): cada vez que Yeddikadir o Nalebranc aciertan con un ataque de látigo, el oponente debe superar una salvación de Fortaleza (CD 17) o quedar aturrido durante 1d4 asaltos.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, cada uno de estos cornugones puede crear un área de miedo de 5' de radio. Este efecto es por lo demás idéntico a un conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 12.; salvación CD 17). Si la salvación tiene éxito, esa criatura no puede resultar afectada de nuevo por el aura de miedo de ese cornugón durante 24 horas. Otros baatezu son inmunes al aura.

Herida (ex): una herida producida por el ataque de cola de Yeddikadir o de Nalebranc sangra causando 2 puntos adicionales de daño por asalto posterior. Múltiples heridas de este tipo de ataques producen una pérdida de sangre acumulativa (2 heridas, 4 puntos de daño por asalto, por ejemplo). La pérdida de sangre sólo puede ser detenida por una prueba de Sanar (CD 10) con éxito, o la aplicación de un conjuro de *curar* o alguna otra magia de curación (*sanar*, *círculo curativo* o similar).

Convocar baatezu (St): una vez por día, un cornugón puede intentar convocar a 2d10 lémmures o 1d6 barbazus con unas posibilidades de éxito del 50%, 1d6 hamatulas con un 35% de posibilidades de éxito, o 1 cornugón con un 20% de posibilidades de éxito.

Rasgos de ajeno: Yeddikadir y Nalebranc no pueden ser revividos ni resucitados.

Rasgos de baatezu: Yeddikadir y Nalebranc pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, pueden ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Yeddikadir y Nalebranc son inmunes al fuego y el veneno, y tienen resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Yeddikadir y Nalebranc sufren daño normal del ácido y de las armas sagradas y benditas con un modificador de mejora de al menos +2.

DISPATER, SEÑOR DE LA SEGUNDA CAPA

Ajeno Mediano (maligno, legal)

Dados de golpe: 34d8+442 (595 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 30'

CA: 45 (+3 Des, +7 escudo, +25 natural), toque 13, desprevenido 42

Ataques: maza pesada +6 +55/+50/+45/+40 cuerpo a cuerpo

Daño: maza pesada +6 1d8+20 más 1 vil

Frente/Alcance: 5' por 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, aura de miedo, de la carne al hierro, herrumbre

Cualidades especiales: convocar baatezu, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 20/+7, regeneración 8, RC 38

Salvaciones: Fort +32, Ref +22, Vol +26

Características: Fue 39, Des 16, Con 37, Int 31, Sab 24, Car 31

Habilidades: Abrir cerraduras +37, Alquimia +44, Arte (fabricación de armaduras) +44, Arte (fabricación de armas) +44, Buscar +44, Concentración +47, Conocimiento de conjuros +44, Diplomacia +44, Engañar +44, Escuchar +41, Escudriñar +44, Intimidar +50, Inutilizar mecanismo +44, Moverse sigilosamente +37, Saber (arcano) +44, Saber (arquitectura e ingeniería) +44, Tasación +44, Trepar +48

Dotes: Apresurar aptitud sortilega (x2), Ataque poderoso, Gran hendedura, Habla oscura, Hendedura, Impacto con armas vil (maza pesada), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (maza pesada)

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 26

Tesoro: cuádruple del estándar

Alineamiento: legal maligno

Avance: —

Dispater es el duque de Hierro, el señor de la ciudad de Hierro de Dis. Su hogar es la torre de Hierro, una inexpugnable fortaleza construida para proteger a un archidiablo paranoico.

Dispater es la precaución y el pensamiento cuidadoso encarnados. Nunca actúa sin pensar, nunca abandona su torre (salvo que así se lo ordene Asmodeo), y en cualquier momento siempre tiene al menos nueve planes alternativos diferentes y rutas de escape. No obstante, sin importar la situación, Dispater mantiene constantemente un barniz de calma y unos modales educados. Nunca muestra rabia ni desdén, lo cual le hace el más encantador de todos (y el más peligroso).

Dispater mide unos 7' de alto. Tiene pelo negro y pequeños cuernos. Su piel es fría al tacto y parece metal, resistiendo los golpes como él. Dispater siempre va vestido con las más ricas ropas, y lleva su

cetno como insignia de su oficio y como una terrible maza a un mismo tiempo. También suele llevar un escudo mágico de hierro.

El símbolo de Dispater es una torre negra de hierro en un campo rojo.

Combate

Dispater es extremadamente conservador y cuidadoso. En las batallas siempre piensa de modo defensivo, y mantiene a sus enemigos a distancia utilizando *muro de hierro* o *muro de cadenas mortales* mientras convoca refuerzos.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: atormentar, aura sacrilega, blasfemia, círculo mágico contra el bien, crear muertos vivos, desacralizar, detectar el bien, detectar magia, disipación mayor, hechizar monstruo, imagen mayor, llamar pesadilla, localizar criatura, localizar objeto, muro de cadenas mortales, muro de hierro, ola de consternación, parar el corazón, pirotecnia, polimorfarse, profanar, reanimar a los muertos, sugestión, teleportar sin error, visión verdadera; 1/día: cautiverio, cuerpo férreo, deseo, símbolo (cualquiera). Nivel de lanzador 20; salvaciones CD 20 + nivel del conjuro.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, Dispater puede crear un aura de miedo en un radio de 20'. Por lo demás funciona como el conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 15; salvación CD 37). Si la salvación tiene éxito, esa criatura no puede ser afectada por el aura durante 24 horas. Otros baatezu son inmunes al aura.

De la carne al hierro (Sb): si Dispater realiza un ataque de toque con éxito con su mano en lugar de con su maza, puede hacer que la carne se convierta en hierro. El objetivo tocado debe intentar un TS de Fortaleza (CD 40) para resistir el efecto, que es en todo similar a la petrificación, salvo en que la víctima se convierte en hierro, no en piedra.

Herrumbre (Sb): si Dispater realiza un ataque de toque con éxito con su mano en lugar de con su maza, puede hacer que cualquier metal tocado se corra, deshaciéndose en pedazos y volviéndose inútil inmediatamente. El tamaño del objeto no es relevante (una armadura completa se oxida tan rápido como una espada). Los objetos de metal no mágicos (incluyendo las criaturas convertidas en hierro por la aptitud de la carne al hierro de Dispater) no tienen TS contra este efecto. La armadura mágica, un arma mágica o cualquier otro objeto mágico hecho de metal debe superar una salvación de Reflejos (CD 40) o disolverse.

Un arma de metal que cause daño a Dispater también se corroe inmediatamente. Las armas de madera, roca u otros materiales no metálicos no resultan afectadas.

Convocar baatezu (St): dos veces por día Dispater puede convocar automáticamente a 5 ósluths o barbazus, 3 erínias, cornugones o gelugones, o 1 diablo de la sima.

Rasgos de ajeno: Dispater no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: Dispater puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Dispater es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Dispater sufre daño normal de las armas sagradas y benditas con un modificador de mejora de al menos +5.

Pertenencias: el cetro de Dispater es un artefacto menor, una maza pesada +6 que actúa como un *cetro de gobierno* y puede castigar al bien tres veces por día (infligiendo +20 puntos de daño adicionales a una criatura buena). Dispater suele llevar un *escudo grande de hierro* +5.

Los objetivos de Dispater

Dispater es anciano incluso desde el punto de vista de los archidiablos, y ha aprendido mucho durante sus milenios de gobierno y control. Es cauto y lento en actuar. A lo largo de la mayoría de su tiempo como uno de los señores de las Nueve capas ha estado aliado con Mefistófeles. Como su aliado, Dispater desprecia a Belzebuth y actúa contra él siempre que puede.

El principal objetivo de Dispater en estos momentos y en el futuro próximo es lograr la caída de su enemigo Belzebuth. Todos sus planes y acciones se centran en esta meta. De un modo similar, Belzebuth maquina contra Dispater, por lo que el duque de Hierro con frecuencia dedica su tiempo y su atención a defenderse contra las maquinaciones de su enemigo.

El culto de Dispater

Muchos seres veneran a Dispater, especialmente los trasgos, grandes trasgos y otros humanoides dados a la guerra, quienes reverencian su naturaleza inexpugnable e indestructible.

Los templos de Dispater son fortalezas por derecho propio. Son fácilmente defendibles (y con frecuencia ocultas), con muchas rutas secretas de escape que den a los sacerdotes que la defienden opciones de retirada. Todas las doctrinas de Dispater implican estar preparado para las contingencias y tener siempre opciones. Aunque los seguidores de Dispater tienen un modo de ser defensivo hasta el punto de cerrarse sobre sí mismos, nunca permiten que se les acorrale.

Los clérigos afiliados con los objetivos de Dispater llevan ropas grises y máscaras de hierro. Esgrimen mazas de hierro y normalmente llevan armadura pesada. Suelen tener acceso a los dominios Diabólico, Guerra y Mal.

Cultistas: el semielfo Thorolf se yergue alto y poderoso, con regios ropajes acordes a su posición como sumo sacerdote de Dispater, en un templo situado en las afueras de una pequeña ciudad. Junto al templo hay un mausoleo utilizado por los habitantes locales para guardar a sus muertos. Este lugar de los muertos está controlado por



QH/JE

un culto de Dispater, pero nadie parece oponerse debido a que los nigromantes y otros que podrían reanimar a los muertos consideran este lugar inaccesible para ellos.

Nadie se ha percatado de que Thorolf es un necrófilo. Se escapa de su papel dirigente en la iglesia para entrar en el mausoleo de vez en cuando y realizar actos sexuales. Incluso los otros adoradores de Dispater ignoran esto, y Thorolf acabaría rápidamente con cualquiera que pudiese descubrirlo.

➤ **Thorolf:** semielfo Clr 6/Gue 6; VD 12; humanoide Mediano; DG 6d8 más 6d10; pg 74; Ini +5; Vel 30; CA 20, toque 11, desprevenido 19; Ataq +15/+10 cuerpo a cuerpo (1d8+6/19-0, maza pesada +2); AE reprender muertos vivos 5/día; CE rasgos de semielfo; AL LM; TS Fort +10, Ref +5, Vol +9; Fue 15, Des 12, Con 11, Int 11, Sab 15, Car 15.

Habilidades y dotes: Arte (metalurgia) +9, Avistar +3, Buscar +4, Escuchar +3, Escudriñar +6, Saltar +6, Supervivencia +3; Ataque poderoso, Crítico mejorado (maza pesada), Discípulo de las tinieblas, Especialización con un arma (maza pesada), Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Lucha a ciegas, Mancillar conjuro, Reflejos de combate, Soltura con un arma (maza pesada).

Rasgos de semielfo: Thorolf es inmune a los conjuros y efectos mágicos de dormir. Puede ver al doble de distancia que un humano en condiciones de escasa iluminación. Thorolf tiene además un bonificador +1 racial a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (ya incluido en las estadísticas dadas).

Conjuros preparados (5/5/5/3; salvaciones CD 12 + nivel del conjuro): 0: crear agua, detectar magia, leer magia, luz, resistencia; 1.º: bendecir, cola de diablo*, curar heridas leves, dolor del corazón, favor divino; 2.º: arma espiritual*, explosión de sonido, fuerza de toro, inmovilizar persona, silencio; 3.º: luz abrasadora, plegaria, vestidura mágica*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Diabólico (bonificador +6 a una prueba de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar o Intimidar 1/día), Guerra (Soltura con un arma [maza pesada]).

Pertenencias: maza pesada +2, escudo grande de acero fortificante leve +2, cota de mallas élfica, rollo de pergamino de patas arácnidas, rollo de pergamino de muro de cieno, poción de gracia felina.

Los sirvientes de Dispater

Dentro de la torre de Hierro, Dispater obtiene un bonificador +20 divino a la CA, resistencia a conjuros y todos los TS, haciéndole prácticamente invulnerable. Por ello casi nunca deja el lugar, confiando en sus sirvientes (la mayoría erinias) para que lleven a cabo sus deseos o hablen por él. La jefa de todas sus erinias es Ustyhrin-ja, una discípula horriblemente cubierta de cicatrices. Esta es ferozmente leal a Dispater, y en las últimas semanas acabó personalmente con tres erinias que había descubierto que eran en realidad espías de Belzebuth. Este hecho la ha vuelto aún más paranoica y desconfiada de todos menos de su amo.

La torre de Hierro tiene un nuevo guardián: Talos. Al contrario de lo que alguna gente cree, Dispater no ha creado a Talos. El legendario gólem de hierro es muy antiguo, y cómo llegó a estar al servicio de Dispater es un misterio.

➤ **Ustyhrin-ja:** erinia Gue 1/Discípula de Dispater 10; VD 18; ajeno maligno (maligna, legal); DG 6d8+6 más 1d10+1 más 10d10+10; pg 119; Ini +1; Vel 30, volar 50' (regular); CA 25 (toque 12, desprevenida 24); Ataq +7/+22/+17/+12 cuerpo a cuerpo (1d8+6 más 1d6 eléctrico/15-20, espada larga explosiva eléctrica +4), o +18 a distancia (enmarañar, cuerda); AE aptitudes sortilegas, contacto herrumbroso, convocar

baatezu, convocar erinia, don de lenguas, enmarañar (con cuerda), hechizar persona; CE conocimiento de los mecanismos, cuerpo férreo, hierro cortante, hierro cortante mayor, piel férrea, poder del hierro +2, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 10/+1, RC 12; AL LM; TS Fort +15, Ref +13, Vol +14; Fue 16, Des 13, Con 13, Int 15, Sab 14, Car 20.

Habilidades y dotes: Avistar +15, Buscar +13, Concentración +12, Disfrazarse +21, Escapismo +17, Esconderse +19, Escuchar +20, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +14; Ataque poderoso, Deformidad voluntaria, Discípulo de las tinieblas, Hendedura, Pericia, Soltura con un arma (espada larga).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: azote sacrilego, círculo mágico contra el bien (sólo a sí misma), flamear, hechizar monstruo, imagen mayor, invisibilidad (sólo a sí misma), poliformarse, profanar, reanimar a los muertos, sugestión y ver lo invisible. Nivel de lanzador 8.º; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro.

Ustyhrin-ja también puede utilizar *teleportar sin error* (sobre sí misma + máx. 50 lb de objetos) a voluntad. Nivel de lanzador 12.º.

Contacto herrumbroso (St): una vez por día, Ustyhrin-ja puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *contacto herrumbroso* (nivel de lanzador 15.º).

Enmarañar (Ex): Ustyhrin-ja lleva consigo una fuerte cuerda de 50' de largo que enmaraña a oponentes de cualquier tamaño como un conjuro de *animar una cuerda* (nivel de lanzador 16.º). Ustyhrin-ja puede arrojar la cuerda 30' sin penalizador de distancia.

Hechizar persona (Sb): Ustyhrin-ja puede hechizar a una criatura humanoide con una mirada. Esto no es un ataque de mirada, y el objetivo no tiene por qué ver sus ojos. La aptitud tiene un alcance de 60'; un oponente afectado debe superar una salvación de Vol (CD 18) o volverse completamente leal a Ustyhrin-ja. La víctima hará cualquier cosa para protegerla, incluso si esto implica matar a sus compañeros o enfrentarse a una muerte segura. Esta aptitud es por lo demás similar a un conjuro de *hechizar persona* (nivel de lanzador 8.º).

Conocimiento de los mecanismos (Ex): Ustyhrin-ja puede encontrar trampas hechas en su mayor parte de metal como podría un pícaro. Además, obtiene un bonificador +2 de competencia cuando realice una prueba de Inutilizar mecanismo sobre dispositivos hechos principalmente de metal.

Convocar baatezu (St): una vez por día Ustyhrin-ja puede intentar convocar a 2d10 lémmings con un 50% de posibilidades de éxito, o a 1d barbazus con un 35% de posibilidad de éxito.

Convocar erinias (St): Ustyhrin-ja puede convocar automáticamente a 1d4 erinias una vez por día. Esta aptitud funciona en todos los demás aspectos como un conjuro de *convocar monstruo*.

Cuerpo férreo (St): una vez por día, Ustyhrin-ja puede obtener los beneficios del conjuro *cuerpo férreo* (nivel de lanzador 18.º).

Don de lenguas (Sb): Ustyhrin-ja tiene una aptitud permanente de don de lenguas (nivel de lanzador 12.º).

Pertenencias: espada larga explosiva eléctrica +4, escudo gran de metal +2, anillo de protección +1, orbe de las tormentas, cuerda.

Hierro cortante (Ex): una vez por día, Ustyhrin-ja puede sumar un bonificador +3 divino a las tiradas de daño de todos los ataques con éxito que realice ese asalto.

Hierro cortante mayor (Ex): una vez por día, Ustyhrin-ja puede sumar un bonificador +6 divino a las tiradas de daño de todos los ataques con éxito que realice en ese asalto. Este bonificador no se apila con el proporcionado por hierro cortante; ambas aptitudes van separadas.

Piel férrea (St): una vez por día, Ustyhrin-ja puede utilizar *piel pétrea* (nivel de lanzador 15.º) sobre sí misma.

Poder del hierro (Sb): cuando utilice un arma de hierro o acero, Ustyhrin-ja obtiene un bonificador +2 introspectivo en las tiradas de ataque y daño. Además, su rango de amenaza es triplicado como si estuviese utilizando un arma afilada. Estos ajustes ya están incluidos en las estadísticas dadas.

Rasgos de ajeno: Ustyhrin-ja no puede ser revivida ni resucitada.

Rasgos de baatezu: Ustyhrin-ja puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Ustyhrin-ja es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

➤ **Talos, el gólem de hierro triple:** VD 22, constructo Enorme; DG 54d10; pg 297; Ini -2; Vel 20'; CA 35, toque 6, desprevenido 35; Ataq +53 cuerpo a cuerpo (4d6+15, dos golpetazos); Frente/Alcance 10' por 10'/15'; AE arma de aliento; CE inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 50/+3, vulnerabilidad a la herrumbre; AL N; TS Fort +18, Ref +16, Vol +18; Fue 41, Des 7, Con - Int -, Sab 11, Car 1.

Arma de aliento (Sb): como acción gratuita, Talos puede exhalar una nube de gas venenoso (Fort CD 37; daño inicial 2d4 de Constitución, daño secundario muerte) que llena un cubo de 10' directamente enfrente de él y dura 1 asalto. Una vez que ha utilizado su arma de aliento, no puede hacerlo de nuevo durante 1d4+1 asaltos.

Inmunidad a la magia (Ex): Talos es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales, salvo lo que se explica a continuación. Un efecto de electricidad lo ralentizará (como el conjuro de *ralentizar*) durante 3 asaltos, sin TS. Un efecto de fuego rompe cualquier efecto de ralentizar sobre Talos y le cura 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que habría infligido normalmente. Talos no realiza TS contra los efectos del fuego.

Rasgos de constructo: Talos es inmune a los efectos enajenadores, veneno, dormir, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos, y a cualquier otro efecto que requiera una salvación de Fortaleza salvo que también funcione sobre los objetos. No está sujeto a los impactos críticos, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo. No puede curarse, pero puede ser sanado mediante la reparación. Talos no puede ser revivido ni resucitado. Tiene visión en la oscuridad (alcance 60').

Vulnerabilidad a la herrumbre (Ex): Talos es afectado de manera normal por los ataques de herrumbre, como el de Dispaten o un conjuro de *contacto herrumbroso*.

MAMMON, SEÑOR DE LA TERCERA CAPA

Ajeno Enorme (maligno, legal)

Dados de golpe: 34d8+408 (561 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40'

CA: 44 (-2 tamaño, +3 Des, +11 introspectivo, +22 natural), toque 22, desprevenido 41

Ataques: lanza corta +4 Gargantuesca +50/+45/+40/+35 cuerpo a cuerpo y mordisco +40 cuerpo a cuerpo y coletazo +40 cuerpo a cuerpo

Daño: lanza corta +4 Gargantuesca 2d8+23 más 1 vil/×3, mordisco 2d8+6 más veneno, coletazo 2d6+6

Frente/Alcance: 20' por 5'/15'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, aura de miedo, constreñir 2d6+19, toque de avaricia, veneno

Cualidades especiales: convocar baatezu, forma alternativa, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 15/+6, regeneración 8, RC 35

Salvaciones: Fort +31, Ref +22, Vol +29

Características: Fue 36, Des 17, Con 35, Int 30, Sab 31, Car 27

Habilidades: Averiguar intenciones +44, Avistar +44, Buscar +44, Concentración +46, Conocimiento de conjuros +44, Diplomacia +50, Disfrazarse +42, Engañar +42, Esconderse +29, Escuchar +44, Falsificar +44, Germanía +48, Intimidar +46, Moverse sigilosamente +37, Oficio (librero) +44, Saber (arcano) +44, Saber (los Planos) +44, Tasación +44

Dotes: Ataque múltiple*, Ataque poderoso, Gran hendedura, Habla oscura, Hendedura, Impacto vil con arma (lanza corta), Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (lanza corta)

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 25

Tesoro: cuádruple del estándar

Alineamiento: legal maligno

Avance: —

Mammon, el señor de la tercera capa del Infierno, ha sido durante mucho tiempo un intrigante hambriento de poder. Es el epítome del egoísmo, la avaricia y la lujuria. El archidiablo vive en un palacio de oro y gemas incrustadas que algunos señalan parece más una tumba que un hogar. El palacio de Mammon está dentro de la ciudad de Minauros, que se hunde eternamente en un interminable pantano fétido.

La forma natural de Mammon fue en el pasado la de un hinchado diablo de la sima y, aunque sigue pudiendo adoptar esa forma, Asmodeo le ha alterado para que su forma natural sea la de una serpiente Enorme con un musculoso torso humanoide con dos enormes brazos y una gigantesca cabeza humanoide. Su boca tiene dientes puntiagudos y dos largos colmillos de serpiente.

El símbolo de Mammon es un par de manos escamosas rojas abiertas encerrando un gema negra con forma de diamante.

Combate

Mammon utiliza su tamaño y su poder para aplastar a sus enemigos, abrumándolos y superándolos de un manera directamente brutal. Disfruta hechizando a sus enemigos para que crean que es su aliado y después traicionarlos con un devastador ataque por sorpresa.

Agarrón mejorado (Ex): si Mammon acierta a un oponente Mediano o más pequeño con su ataque de coletazo, inflige daño normal e inicia un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +55). Si impacta con el coletazo, también puede constreñir en el mismo asalto. Mammon tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o simplemente utilizar su cola para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero a Mammon no se le considera apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en los asaltos sucesivos automáticamente inflige daño de coletazo y daño de constricción.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *aura sacrilega*, *blasfemia*, *bola de fuego*, *cautivar*, *círculo mágico contra el bien*, *desacralizar*, *detectar el bien*, *detectar magia*, *discernir ubicación*, *disipar magia*, *flamear*, *hechizar monstruo*, *imagen mayor*, *inmovilizar persona*, *muro de fuego*, *profanar*, *sugestión*, *teleportar sin error*, *tormenta de fuego infernal*, *ver lo invisible*; 1/día: *asesino fantasmal*, *deseo*, *símbolo (desesperación)*. Nivel de lanzador 20%; salvaciones CD 18 + nivel del conjuro.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, Mammon puede crear un aura de miedo en un radio de 20'. Por lo demás funciona como el conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 15., salvación CD 35). Si la salvación tiene éxito, esa criatura no puede ser afectada por el aura durante 24 horas. Otros baatezu son inmunes al aura.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, Mammon puede aplastar a un oponente apresado, infligiendo 2d6+19 puntos de daño aplastante.

Toque de avaricia (Sb): cualquier criatura a la que Mammon toque con sus manos debe tener éxito en una salvación de Vol (CD 35) o quedar abrumada por la avaricia. La criatura ataca a otra criatura al azar en un radio de 60' (posiblemente a Mammon) e intenta arrebatarse sus objetos más valiosos lo más rápido que pueda. Este efecto dura 1d4 asaltos, y por lo demás es considerado como una *sugestión*. Mammon puede decidir no utilizar este efecto si así lo desea.

Veneno (Ex): Mammon transmite su veneno (salvación Fortaleza CD 39) con cada ataque de mordisco con éxito. El daño inicial y secundario son iguales (1d6 puntos de consunción de Constitución).

Forma alternativa (Sb): A voluntad, Mammon puede adoptar la forma de un diablo de la sima como si estuviese utilizando un conjuro de *cambiar de forma*. Puede permanecer en esta forma alternativa indefinidamente.

Convocar baatezu (St): tres veces por día Mammon puede convocar automáticamente a 4 barbazus o hamatulas; o bien puede intentar convocar a 3 cornugones, 2 gelugones o 1 diablo de la sima con un 80% de posibilidades de éxito.

Rasgos de ajeno: Mammon no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: Mammon puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Mammon es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Mammon sufre daño normal de las armas sagradas y benditas con un modificador de mejora de al menos +4. *Pertenencias:* Mammon utiliza una lanza corta +4 Gargantuesca.

Dotes: *Mammon es incapaz de utilizar su dote de Ataque múltiple en su forma normal debido a que carece del requisito de tres armas naturales. Si puede emplearla en su forma de diablo de la sima.

Los objetivos de Mammon

Mammon desea el poder; ansía un lugar y posición por encima de los que tiene actualmente, ya que no siente ningún afecto por Minauros, la capa que gobierna actualmente. En el pasado aliado de Dispater y Mefistófeles, fue muy rápido en traicionar a ambos al final del Ajuste de cuentas, y por ello ningún archidiablo confía en él.

Para conservar su posición actual se dice que Mammon tuvo que arrojarle vergonzosamente a los pies de Asmodeo, quien le cambió de forma, quizá para castigarle o tal vez como un signo de que Mammon había cambiado su conducta y de que no volvería a traicionar a Asmodeo de nuevo.

Actualmente Mammon busca apoyos en forma de cultistas, sirvientes y aliados. Aunque la mayoría de los principales actores en la lucha por el dominio de los Nueve infiernos hacen oídos sordos a sus ruegos, algunos de los seres que están en segunda fila en cuanto a influencia, como la reina bruja Zbavra, han entrado en la corte de Mammon.

El culto de Mammon

Los cultistas que adoran a Mammon acuden a él como deidad tutelar de la avaricia y la lujuria. Sus seguidores pueden ser encontrados entre los egoístas y crueles de la mayoría de las razas humanoides, así como entre no humanoides como contempladores, azotamientos y dragones malignos. Los templos de Mammon tradicionalmente exhiben enormes riquezas y tesoros (y tienen los guardias, custodias y trampas apropiados para defenderlos). Los altares a Mammon normalmente están cubiertos de oro y joyas. Cuando un sacrificio es muerto y ofrecido a Mammon, se hace con una hoja de oro o enjoyada.

Los clérigos afiliados con Mammon, llamados los Codiciosos, llevan ropas con bordados de oro y muchas joyas también de oro. Normalmente tienen acceso a los dominios de Avaricia, Diabólico y Mal. La mayoría de estos individuos son muy ricos, habiendo obtenido una gran cantidad de dinero y poder de los planes malignos, la explotación y la coacción.

Cultistas: Dorban Piedrahumo vive en una comunidad enana y utiliza la fortuna de su familia para pagar a ladrones y asesinos que mejoren su posición eliminando a sus enemigos. Por otra parte, Ruulam es un marginado de la sociedad de los azotamientos, y vive entre los drow, enseñándoles la senda de Mammon y aprovechándose de su avaricia.

✦ **Dorban Piedrahumo:** enano Clr 8; VD 8; humanoide Mediano; DG 8d8+40; pg 90; Ini +1; Vel 15'; CA 22, toque 11, desprevenido 21; Ataq +10/+5 cuerpo a cuerpo (1d8+3, maza pesada +1); AE reprender muertos vivos 4/día; CE rasgos de enano; AL LM; TS Fort +11, Ref +3, Vol +11; Fue 14, Des 12, Con 20, Int 12, Sab 20, Car 12.

Habilidades y dotes: Arte (fabricación de joyas) +14, Arte (mampostería) +3, Arte (metalurgia) +3, Avistar +7, Conocimiento de conjuros +8, Diplomacia +12, Escuchar +7, Falsificar +3, Tasación +3; Alerta, Lucha a ciegas, Soltura con un arma (maza pesada).

Rasgos de enano: Dorban obtiene un bonificador +1 en las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides, un bonificador +2 en las salvaciones de Vol contra conjuros y aptitudes sortilegas, un bonificador +2 en las salvaciones de Fortaleza contra todos los venenos, un bonificador 4 de esquiva contra gigantes, y un bonificador +2 racial en las pruebas de Arte, Oficio o Tasación relacionadas con la piedra o el metal (ya incluidos en las estadísticas dadas). Tiene visión en la



oscuridad con un alcance de 60'. Dorban también tiene afinidad con la piedra (bonificador +2 racial en las pruebas para percatarse de trabajos de mampostería inusuales; puede realizar una prueba para detectarlos como si estuviese buscando cuando pase a 10' de él, y puede utilizar la habilidad de Buscar para encontrar trampas tal y como haría un pícaro; puede intuir la profundidad a la que se encuentra).

Conjuros preparados (6/7/5/5/4; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro): 0: curar heridas menores, detectar magia (2), orientación divina, resistencia; 1.: causar miedo, curar heridas leves, niebla de oscurecimiento, orden imperiosa, perdición, protección contra el bien*, soportar los elementos; 2.: aguante, atraer regalo*, auxilio, estallar, socavar fuerzas; 3.: agostar, apertura, curar heridas graves, lanzar maldición, masoquismo; 4.: azote sacrilego*, curar heridas críticas, garras del salvaje, parar el corazón.

*Conjuro de dominio. Dominios: Avaricia (bonificador +2 a las pruebas de Abrir cerraduras, Hurtar y Tasación), Mal (nivel de lanzador +1 con los conjuros malignos).

Pertenencias: maza pesada +1, armadura completa de pinchos venenosa +1, escudo grande de acero de gran calidad, varita de curar heridas leves (24 cargas), broche de escudo, 4 dosis de bacaran.

➤ **Ruulam:** azotamientos varón Clr 5; VD 13; aberración mediana; DG 8d8+16 más 5d8+10; pg 92; Ini +5; Vel 30; CA 17, toque 11, desprevenido 16; Ataq +11 cuerpo a cuerpo (1d4+2, 4 tentáculos); AE agarrón mejorado, explosión mental, extracción, poderes psiónicos, reprender muertos vivos 12/día; CE RC 25, telepatía, visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS Fort +9, Ref +5, Vol +16; Fue 15, Des 13, Con 14, Int 18, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Arte (orfebre) +7, Avistar +12, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +10, Diplomacia +11, Engañar +10, Esconderse +7, Escuchar +12, Intimidar +12, Moverse sigilosamente +6, Saber (arcano) +8, Saber (local) +9, Saber (religión) +8, Sanar +12, Tasación +6; Alerta, Conjurar en combate, Esquivar, Expulsión incrementada, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (tentáculo), Sutileza con un arma (tentáculo).

Agarrón mejorado (Ex): si Ruulam impacta a un oponente de tamaño de Pequeño a Grande con un ataque de tentáculo, inflige daño normal y une ese tentáculo a la cabeza del oponente sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +7). Puede agarrar a una criatura Enorme o mayor, pero sólo si puede alcanzar de algún modo la cabeza del enemigo. Después de una prueba de apresar con éxito, Ruulam puede intentar unir sus restantes tentáculos con una única prueba de presa. El oponente puede escapar con una única prueba con éxito de presa o de Escapismo, pero Ruulam obtiene un bonificador +2 de circunstancia por cada tentáculo que tenga pegado al principio del turno del oponente.

Explosión mental (St): este ataque es un cono de 60'. Cualquiera atrapado en su interior debe superar una salvación de Vol (CD 19) o quedar aturdido durante 3d4 asaltos. Los azotamientos suelen cazar utilizando este poder y después arrastrando consigo a una o dos de sus víctimas aturdidas para alimentarse de ellas.

Extracción (Ex): un azotamientos que comience su turno con sus cuatro tentáculos pegados y mantenga a su presa inmovilizada con éxito, extrae automáticamente su cerebro, matando instantáneamente a la criatura.

Poderes psiónicos (St): a voluntad: desplazamiento de plano, detectar pensamientos, hechizar monstruo, levitar, proyección astral, sugestión. Nivel de lanzador (o manifestador) 8.; salvaciones CD + nivel del conjuro (o poder).

Telepatía (Sb): Ruulam puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje.

Conjuros preparados (5/6/4/3; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro): 0: curar heridas menores, detectar magia (2), orientación divina, resistencia; 1.: curar heridas leves, cola de diablo*, detectar el bien, escudo de la fe, fatalidad, perdición; 2.: aguante, inmovilizar persona, ojo de diablo*, rayo oscuro; 3.: ceguera/sordera, disipar magia, ego de diablo*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Avaricia (bonificador +2 a las pruebas de Abrir cerraduras, Hurtar y Tasación), Diabólico (bonificador +5 a las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar e Intimidar 1/día).

Pertenencias: brazaletes de armadura +3, capa de resistencia.

Los sirvientes de Mammon

Este archidiablo tiene un ejército diabólico, compuesto principalmente de ósyluths y hamatulas, dirigidos por gelugones. También dirige una pequeña unidad de poderosos azotamientos que le sirven como recolectores de información. Mammon posee una pesadilla con puntos de golpe máximos y una manada de canes del Infierno más grandes de lo normal. Lleva a estas criaturas consigo cuando adopta la forma de diablo de la sima y caza por su dominio.

Zbavra comenzó como una clériga de Hextor, y finalmente fue a los Nueve infiernos para servirle directamente. Sin embargo empezó a intervenir en las intrigas políticas del Infierno y pronto encontró que su ansia de poder e influencia la hacían ascender por la jerarquía. De hecho, pronto se dio cuenta de que era uno de los mortales más influyentes del Infierno. Ahora se ha unido a Mammon, con la esperanza de que una alianza con un archidiablo la hará avanzar aún más. Vive en Minauros y acude regularmente a la corte de Mammon.

➤ **Canes del Infierno de Mammon (13):** can del Infierno avanzado; VD 6; ajeno Grande (maligno, fuego, legal); DG 12d8+36; pg 90; Ini +4; Vel 40; CA 16, toque 9, desprevenido 16; Atq +16 cuerpo a cuerpo (2d6+7 más 1 vil, mordisco); Frente/Alcance 5' × 5'/10'; AE arma de aliento; CE olfato, rasgos de ajeno, subtipo de fuego; AL LM; TS Fort +11, Ref +8, Vol +8; Fue 21, Des 11, Con 17, Int 6, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +15*, Buscar +5, Esconderse +16, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +20, Supervivencia +0; Ataque natural vil, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Rastrear.

Arma de aliento (Sb): una vez cada 2d4 asaltos, un can del Infierno puede exhalar un cono de fuego de 30' para 1d6+1 puntos de daño (Reflejos CD 19 mitad). El ardiente aliento también prende cualquier material inflamable dentro del cono. Los canes del Infierno pueden utilizar su arma de aliento mientras muerden.

Olfato (Ex): los canes del Infierno puede detectar a los enemigos que se acerquen, olfatear a enemigos ocultos y rastrear mediante el sentido del olfato.

Subtipo de fuego (Ex): un can del Infierno es inmune al daño de fuego, pero sufre doble daño del frío salvo que se permita un TS para medio daño. En ese caso, la criatura sufre medio daño si tiene éxito y doble daño si falla.

Habilidades: un can del Infierno recibe un bonificador +5 racial a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. *También recibe un bonificador +8 racial a las pruebas de Avistar y Supervivencia cuando rastrea mediante el olfato, debido a su agudo sentido del olfato.

➤ **Zbavra, la Reina bruja:** humana Clr5/Hcr 9/Discípula de Mammon 5; VD 19; humanoide Mediano; DG 5d8+5 más 9d4+9 más 5d6+5; pg 92; Ini +3; Vel 30; CA 22, toque 16, desprevenida 19; Ataq +12/+7/+2 cuerpo a cuerpo (1d4+1/19-20, daga); AE comandar



muestran vivos 8/día; CE convocar ósyluth, desviar ataque, hacer trampas, mentir, RC 21, robar; AL LM; TS Fort +9, Ref +11, Vol +18; Fue 12, Des 16, Con 12, Int 12, Sab 19, Car 20.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +11, Buscar +5, Concentración +11, Diplomacia +7, Engañar +7, Escudriñar +13, Falsificar +9, Germanía +14, Hurtar +11, Intimidar +13, Reunir información +6, Saber (arcano) +9, Sanar +12, Tasación +7; Ampliar conjuro, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Desenvainado rápido, Discipulo de las tinieblas, Fabricar objeto maravilloso, Inscribir rollo de pergamino, Soltura con una habilidad (Germanía).

Convocar ósyluth (St): Zbavra puede convocar a un ósyluth una vez al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *convocar monstruo* (nivel de lanzador 15°).

Desviar ataque (Ex): tres veces por día, Zbavra puede manejar las circunstancias de un combate de tal modo que un ataque cuerpo a cuerpo de un oponente que fuese dirigido a él resulte realmente dirigido hacia otro personaje dentro del alcance del atacante. El nuevo blanco debe ser también un enemigo del atacante. Si no hay ningún otro enemigo dentro del alcance, la maniobra falla.

Hacer trampas (St): Zbavra puede utilizar *hacer trampas* (nivel de lanzador 5°) cinco veces al día.

Mentir (Sb): Zbavra obtiene un bonificador +4 de competencia en las pruebas de Engañar y una RC 16 contra conjuros que revelan las falsedades, como *zona de verdad* o *discernir mentiras*, incluso cuando no se permita resistencia a conjuros normal.

Robar (St): Zbavra obtiene un bonificador +4 de competencia en las pruebas de Abrir cerraduras y Hurtar. Además, una vez por día puede llamar a un único objeto que no esté en posesión de nadie y que no pese más de 5 libras hasta ella como si estuviese usando *telequinesia* (nivel de lanzador 5°).

Conjuro de clérigo preparados (5/5/4/3; salvaciones CD 14 + nivel del conjuro): 0: curar heridas menores, detectar magia, remendar, resistencia, virtud; 1°: bendecir, curar heridas leves, olor de corazón, escudo de la fe, protección contra el bien*; 2°: aguante, estallar*, inmovilizar persona, pena en silencio; 3°: contagio*, disipar magia, sadismo.

*Conjuro de dominio. Dominios: Destrucción (Castigar para +4 al ataque y +5 al daño 1/día), Mal (nivel de lanzador +1 para conjuros malignos).

Conjuros conocidos de hechicero (8/7/7/5; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro): 0: abrir/cerrar, detectar magia, luces danzantes, luz, mano del mago, prestidigitación, sonido fantasma, rayo de escarcha; 1°: armadura de mago, cambiar el propio aspecto, dormir, escudo, zarcillos lingüales; 2°: apertura, contorno borroso, levitar, rayo oscuro; 3°: acelerar, rayo relampagueante, volar; 4°: invisibilidad mejorada, polimorfarse.

Pertenencias: anillo de protección +3, brazales de armadura +5, amuleto de armadura natural +1, toga de resistencia a conjuros, varita de piel pétrea (40 cargas), varita de vestidura mágica (19 cargas), daga, componentes de conjuro malignos (corazón de elfo preservado, cerebro de yugoth y corazón de dragón rojo).

BELIAL/FIERNAL, SEÑORES DE LA CUARTA CAPA

Ajenos Medianos (malignos, legales)

Dado de golpe: 36d8+288 (450 pg)

Iniciativa: +11

Velocidad: 30', volar 60' (perfecta)

CA: 40 (+7 Des, +6 introspectivo, +17 natural), toque 23, desprevencido 33

Ataques: ronca +4 +50/+45/+40/+35 cuerpo a cuerpo (Belial); filo flamígero +46/+41/+36/+31 toque cuerpo a cuerpo (Fierna)

Daño: ronca +4 2d4+13 más 1 vil/x3 (Belial), filo flamígero 2d8+20 fuego/15-20 (Fierna)

Frente/Alcance: 5' por 5'/5' (10' con la ronca)

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, aura de miedo

Cualidades especiales: convocar baatezu, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 15/+6, regeneración 7, RC 36

Salvaciones: Fort +28, Ref +29, Vol +29

Características: Fue 29, Des 25, Con 27, Int 28, Sab 28, Car 39

Habilidades: Averiguar intenciones +45, Avistar +45, Buscar +45, Concentración +44, Conocimiento de conjuros +45, Diplomacia +58, Disfrazarse +50, Engañar +50, Equilibrio +13, Escapismo +16, Escondarse +25, Escuchar +45, Escudriñar +27, Germanía +50, Intimidar, Moverse sigilosamente +25, Piruetas +29, Reunir información +50, Saber (arcano) +27, Saber (nobleza y realeza) +45, Saber (religión) +27, Saber (los Planos) +27, Saltar +13, Tasación +27

Dotes (Belial): Apresurar aptitud sortilega, Desarme mejorado, Esquiva, Habla oscura, Impacto vil con arma (ronca), Iniciativa mejorada, Pericia, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (ronca)

Dotes (Fierna): Apresurar aptitud sortilega, Azote de mortales, Crítico mejorado (cimitarra), Esquiva, Habla oscura, Iniciativa mejorada, Mancillar aptitud sortilega, Pericia, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (cimitarra)

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 24

Tesoro: cuádruple del estándar

Alineamiento: legal maligno

Avance: —

Técnicamente es la dama Fierna la que gobierna la cuarta capa de la Sima, conocida como Phlegethos. No obstante, la mayoría de los demonios saben que Belial, su padre y anterior gobernante de la capa, es el que realmente maneja los asuntos tras las bambalinas (NdC: en el MdP dijimos que eran hermanos [p119]. Fue un gazapo nuestro. Disculpado). Fierna se ha ganado una reputación como consumidora insaciable de varones con poca medida o discriminación, pero en realidad su padre tampoco es mejor, saciando sus oscuras necesidades con cautivas, esclavas u otras diablas. Algunos dicen que la relación entre Fierna y Belial se ha consumado de manera incestuosa.

Fierna vive en un ardiente palacio de roca bruta, profundas cavernas y estanques de magma. En su corazón se encuentran elegantes salones de mármol, y decoración cubierta de joyas. Nadie excepto Fierna y sus compañeros más próximos tienen permitida la entrada en ellos, ya que es ahí donde su padre pasa todo su tiempo.

Tanto Fierna como su padre son humanoides altos y morenos, con pequeños cuernos en la frente. Ambos son muy atractivos y sexuales, con ardientes ojos rojos. Visten con galas dignas de reyes. Belial siempre lleva su ronca, pero Fierna nunca esgrime un arma, confiando en su ataque de filo flamígero. El símbolo que ambos suelen utilizar es un par de brillantes ojos rojos sobre una ronca en posición horizontal, todo ello rodeado por una cola roja que acaba en una retorcida púa.

Combate

Las estadísticas y descripción de habilidades son para Belial y Fierna por igual, salvo en lo que se indica. Fierna normalmente acude a la batalla con *escudo de fuego* y *círculo mágico contra el bien* activos. Belial

prefiere su ronca y entra en la lucha con *ver lo invisible*, círculo mágico contra el bien y aura sacrilega activos.

Aptitudes sortilegas (Belial): a voluntad: aura sacrilega, blasfemia, círculo mágico contra el bien, detectar el bien, detectar magia, disipación mayor, flamear, geas/empeño, hechizar monstruo, imagen mayor, localizar criatura, localizar objeto, muro de fuego, oscuridad profunda, profanar, revivir a los muertos, restablecimiento mayor, sugestión, teleportar sin error, tormenta de fuego infernal, ver lo invisible; 1/día: deseo, dominar monstruo, símbolo (dolor). Nivel de lanzador 20°; salvaciones CD 24 + nivel del conjuro.

Aptitudes sortilegas (Fierna): a voluntad: bola de fuego, círculo mágico contra el bien, detectar el bien, detectar magia, disipar magia, escudo de fuego, filo flamígero (doble daño), flamear, muro de fuego, sugestión, teleportar sin error, tormenta de fuego infernal; 1/día: deseo, tormenta de fuego, tromba de meteoritos. Nivel de lanzador 20°; salvaciones CD 24 + nivel del conjuro.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, Belial y Fierna pueden crear un aura de miedo en un radio de 20'. Por lo demás funciona como el conjuro de miedo (nivel de lanzador 15°, salvación CD 42). Si la salvación tiene éxito, esa criatura no puede ser afectada por el aura durante 24 horas. Otros baatezu son inmunes al aura.

Convocar baatezu (St): tres veces al día, tanto Belial como Fierna pueden convocar automáticamente a 5 barbazus o hamatulas. De manera alternativa, Belial (pero no Fierna) puede convocar a 1 diablo de la sima.

Rasgos de ajeno: Belial y Fierna no pueden ser revividos ni resucitados.

Rasgos de baatezu: Belial y Fierna pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, pueden ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Belial y Fierna son inmunes al fuego y al veneno, y tienen resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Belial y Fierna sufren daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +4 de mejora.

Pertenencias: la ronca +4 de Belial es un artefacto menor que hace que aquellos a los que golpea sientan terribles dolores que les consumen 2 puntos de Destreza. Un impacto con éxito también impone un penalizador -4 en los tiros de ataque, pruebas de habilidades y pruebas de características (Fort CD 24 niega). Este último efecto puede ser eliminado con un conjuro de *sanar* o de *romper encantamiento*.

Los objetivos de Belial/Fierna

Fierna no tiene ningún interés en gobernar, obtener poder o tomar parte en las complicadas intrigas políticas del Infierno. En lugar de ello está mucho más interesada en aprovecharse de su posición y ri-

quezas para vivir una existencia de comodidad y placer. Por ello no siente el más mínimo rencor porque su padre haga en realidad todo el "trabajo" y ella se limite a decir lo que él quiere que diga.

Belial fue enemigo de Geryon y Moloch, los cuales fueron depuestos en el Ajuste de cuentas. También odia a Mammon. No obstante, en la actualidad tiene puestas sus miras en las capas quinta y sexta del Infierno. Siente que si puede superar a Levistus podrá derrotar fácilmente a la condesa Saga poco después.

Belial ha sido un aliado de Belzebuth durante siglos, e incluso durante el Ajuste de cuentas. Mantienen su relación más en secreto en estos días, pero Belial acudirá al lado de Belzebuth si este le necesita. No obstante, si esto llega a suceder alguna vez Mefistófeles probablemente intentaría utilizar a Fierna contra su padre (sea como aliado o, si eso es imposible, como rehén).

El culto de Belial/Fierna

Nadie adora a Fierna, pero unos pocos mortales rinden homenaje a Belial, a quien ven como el patrón de la dominación, los secretos, las supercherías y la seducción. Sus símbolos son una ronca de dos picos y una atractiva cara de varón con rasgos morenos y pequeños cuernos.

Los clérigos tutelados por Belial normalmente tienen acceso a los dominios de Mal, Saber y Superchería, y a veces utilizan su arma predilecta, la ronca. Visten de rojo y negro. Los clérigos varones, que predominan, suelen llevar barba. Los templos de Belial normalmente están en elegantes torres o salones de mármol, donde se puede mantener la apariencia de decoro y elegancia. Los altares cubiertos de sangre de Belial son circulares, rodeados por velas rojas y negras.

Cultistas: Dinbar es un masoquista al que le encanta secuestrar gnomas para después obligarlas a que le inflijan dolor a él en perversos escenarios sexuales, tras lo cual las mata y las descuartiza. Es un solitario, y muy reservado en lo demás.

➤ **Dinbar:** gnomo Clr 16; VD 16; humanoide pequeño; DG 16d8+32; pg 116; Ini +1; Vel 15'; CA 24, toque 12, despre-

venido 23; Atq +17/+12/+7 cuerpo a cuerpo (16+3, maza ligera de gran calidad), o +15 a distancia (1d8/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE aptitudes sortilegas, reprender muertos vivos 7/día; CE enfermedad, rasgos de gnomos; AL LM; TS Fort +12, Ref +6, Vol +16; Fue 17, Des 12, Con 14, Int 12, Sab 22, Car 18.

Habilidades y dotes: Avistar +9, Concentración +21, Escondarse +5, Escuchar +8, Oficio (escriba) +9, Saber (arcano) +6, Saber (religión) +6, Sanar +21; Apresurar conjuro, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo, Marca del mal, Potenciar conjuro.



MC

Enfermedad: Dinbar está actualmente infectado con podredumbre del alma.

Rasgos de gnomo: Dinbar tiene visión en la penumbra, que le permite ver al doble de distancia que un humano en condiciones de escasa iluminación. También tiene un bonificador +2 racial en las salvaciones contra ilusiones, un bonificador +1 racial en las tiradas de ataque contra kóbolds y trasgoides, y un bonificador +4 de esquiva contra gigantes.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *luces danzantes*, *prestidigitación*, *sonido fantasma*. Nivel de lanzador 1.; salvación CD 15.

Conjuros preparados (6/8/8/7/6/6/5/4/3; salvaciones CD 16 + nivel del conjuro); 0: *anular la luz*, *curar heridas leves* (2), *detectar magia*, *remendar*, *virtud*; 1.: *cambiar el propio aspecto**, *escudo de la fe*, *fatalidad*, *favor divino*, *pena*, *perdición*, *soportar los elementos*, *suspender enfermedad*; 2.: *aguante*, *curar heridas moderadas*, *estallar*, *fuerza de toro*, *inmovilizar persona*, *invisibilidad**, *ola de consternación*, *silencio*; 3.: *agostar*, *clarividencia/clariaudiencia**, *disipar magia*, *lanzar maldición*, *localizar objeto*, *masoquismo*, *protección contra los elementos*; 4.: *arma mágica mayor*, *confusión**, *curar heridas críticas*, *convocar monstruo IV*, *exorcismo*, *libertad de movimiento*; 5.: *apretar el corazón*, *descarga flamígera*, *rematar a los vivos*, *resistencia a conjuros*, *romper encantamiento*, *visión verdadera**; 6.: *barrera de cuchillas*, *dañar* (2), *doble engañoso**, *sanar*; 7.: *aprisionar el alma*, *controlar el clima*, *descarga flamígera potenciada*, *pantalla**; 8.: *campo anti-magia*, *descarga flamígera apresurada*, *polimorfear cualquier cosa**.

*Conjuros de dominio. Dominios: Saber (Saber es una habilidad de clase, y los conjuros de Adivinación tienen +1 nivel de lanzador), Superchería (Disfrazarse, Engañar y Escondarse son habilidades de clase).

Pertenencias: *coraza +3*, *escudo grande de metal +2*, *anillo de visión de rayos X*, *yelmo de telepatía*, *craneoscuro*, *perla de poder* (4.º nivel), *maza ligera de gran calidad*, *ballesta ligera de gran calidad*, 19 virotes de ballesta.

Los sirvientes de Belial/Fierna

Gazra es el compañero constante y consorte de Fierna. Mientras que ella se deleita en las piscinas llenas de magma, él se encarga de muchos de los mundanos asuntos de estado que ella ignora. Levistus (mediante sus sirvientes) ha intentado pasar a Gazra a su bando en muchas ocasiones. Finalmente es posible que el diablo de la sima acabe sucumbiendo a las tentadoras ofertas de Levistus, aunque de momento es leal a Fierna. No obstante, si alguna vez ella dejase de dirigir su afecto hacia él, las cosas podrían cambiar. Gazra siente celos y odio hacia Belial, pero mantiene estos sentimientos ocultos.

➤ **Gazra:** diablo de la sima avanzado; VD 18; ajeno Enorme (maligno, legal); DG 26d8+182; pg 299; Ini +4; Vel 40', volar 60' (regular); CA 35, toque 8, desprevenido 35; Ataq +35 cuerpo a cuerpo (2d4+11 más 1 vil, 2 garras) y +30 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 alas) y +30 cuerpo a cuerpo (2d6+5 más veneno más enfermedad, mordisco) y +30 cuerpo a cuerpo (2d6+5, coletazo); Frente/Alcance 5' × 10'/15'; AE agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, aura de miedo, constreñir 2d6+16, enfermedad, veneno; CE convocar baatezu, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 25/+2, regeneración 5, RC 30; AL LM; TS Fort +22, Ref +15, Vol +20; Fue 33, Des 11, Con 25, Int 20, Sab 20, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +34, Buscar +34, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +34, Diplomacia +12, Disfrazarse +31, Engañar +32, Escondarse +12, Escuchar +34, Intimidar +7, Moverse

sigilosamente +29, Saber (arcano) +34, Saltar +36, Tregar +36; Ataque natural vil (garra), Apresurar aptitud sortilega, Ataque poderoso, Corromper aptitud sortilega, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada.

Agarrón mejorado (Ex): si Gazra impacta a un oponente Mediano o más pequeño con su ataque de coletazo, inflige daño normal e inicia un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +45). Si impacta con el coletazo, también puede constreñir en el mismo asalto. Gazra tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o simplemente utilizar su cola para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero Gazra no es considerado apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en los asaltos sucesivos automáticamente inflige daño de coletazo y daño de constricción.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *animar a los muertos*, *aura sacrilega*, *blasfemia*, *bola de fuego*, *círculo mágico contra el bien*, *crear muertos vivientes*, *desacralizar*, *detectar el bien*, *detectar magia*, *disipar magia*, *flamear*, *hechizar persona*, *imagen mayor*, *inmovilizar persona*, *invisibilidad mejorada*, *muro de fuego*, *pirotecnia*, *polimorfarse*, *profanar*, *sugestión*, *teleportar sin error* (él mismo más 50 lb de objetos); 1/día: *símbolo* (cualquiera), *tromba de meteoritos*. Nivel de lanzador 17.; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro.

Una vez por año Gazra puede utilizar *deseo*. Nivel de lanzador 20.º.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, Gazra puede crear un aura de miedo en un radio de 20'. Esta aptitud es por lo demás idéntica a un conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 15.; Vol CD 26 niega). Si la salvación tiene éxito, esa criatura no puede ser afectada de nuevo por el aura de miedo de Gazra durante 24 horas. Otros baatezu son inmunes al aura.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, Gazra puede aplastar a un oponente apresado, infligiendo 2d6+16 puntos de daño.

Enfermedad (Ex): incluso si una criatura afectada se salva del veneno de Gazra, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 30) o contraer escalofríos diabólicos. El periodo de incubación es de 1d4 días, y la enfermedad inflige 1d6 puntos de daño de Fuerza. La víctima debe superar tres TS de Fortaleza seguidos para recuperarse (ver 'Enfermedades' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Veneno (Ex): Gazra transmite su veneno (salvación Fort CD 30) con cada ataque de mordisco con éxito. El daño inicial es 1d6 puntos de daño de Constitución; el daño secundario es la muerte.

Convocar baatezu (St): dos veces por día Gazra puede convocar automáticamente a 2 léumures, ósyluths o barbazus, o 1 erinia, cornugón o gelugón.

Rasgos de ajeno: Gazra no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: Gazra puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Gazra es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Gazra sufre daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +3 de mejora.

Pertenencias: *brazales de armadura +4*, *anillo de evasión*.

LEVISTUS, SEÑOR DE LA QUINTA CAPA

Ajeno Mediano (maligno, legal)**Dados de golpe:** 33d8+330 (478 pg)**Iniciativa:** +12**Velocidad:** 40' (actualmente 0')**CA:** 40 (+8 Des, +7 introspectivo, +15 natural), toque 25, desprevenido 32**Ataques:** estoque +4 +46/+41/+36/+31 cuerpo a cuerpo**Daño:** estoque +4 1d6+16 más 2d6 impacto preciso/15-20**Frente/Alcance:** 5' por 5'/5'**Ataques especiales:** aptitudes sortilegas, toque de amnesia**Cualidades especiales:** ataque acrobático, convocar baatezu, evasión, impacto preciso, parada de conjuros, parada elaborada, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 15/+6, regeneración 5, RC 37**Salvaciones:** Fort +28, Ref +26, Vol +30**Características:** Fue 26, Des 26, Con 31, Int 27, Sab 34, Car 29**Habilidades:** Concentración +43, Conocimiento de conjuros +41, Diplomacia +46, Disfrazarse +42, Engañar +42, Esconderse +41, Equilibrio +45, Escuchar +45, Germanía +45, Interpretar +42, Intimidar +46, Moverse sigilosamente +41, Piruetas +45, Saber (arcano) +41, Saber (los planos) +41, Saltar +45**Notes:** Ataque elástico, Crítico mejorado (estoque), Desarme Mejorado, Esquiva, Habla oscura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Soltura con un arma (estoque)**Clima/Terreno:** cualquiera terrestre y subterráneo**Organización:** solitario**Valor de desafío:** 24**Tesoro:** cuádruple del estándar**Alineamiento:** legal maligno**Avance:** —

El príncipe Levistus (como se llama a sí mismo) es una criatura anciana. Ha gobernado la quinta capa del Infierno, Estigia, durante eones. Era conocido en muchos planos como un espadachín de enorme poder, que ponía fin a muchos conflictos mediante un duelo personal, que siempre tenía como resultado la muerte de su oponente. Levistus fue un intrigante y un traidor también: el archidiablo pícaro, como era llamado a veces, no tenía aliados. A pesar de ello su poder era impresionante.

En el oscuro pasado, Levistus intentó volver a la consorte de Asmodeo, una diablesa llamada Bensozia, contra su amante. Cuando ella se negó, Levistus la mató.

De un modo nada sorprendente, cuando Asmodeo descubrió lo que había hecho Levistus se enfureció, y aprisionó a Levistus en los hielos de Estigia. La mayoría pensó que nunca volverían a ver al príncipe. Un diablo llamado Geryon tomó su lugar en Estigia y gobernó sobre ella durante siglos.

Finalmente, Geryon fue depuesto durante el Ajuste de cuentas y Asmodeo puso a Levistus de nuevo al control de Estigia, pero sin embargo, no le liberó de su prisión de hielo. Ahora Levistus gobierna desde el interior del hielo, completamente inmóvil, lo cual es un final irónico para alguien que se enorgullecía de su destreza y gracia.

Aunque no es visible bajo el inmenso glaciar que le aprisiona, Levistus tiene la apariencia de un humanoide de 6' de alto, con una piel extremadamente pálida, pelo negro y una perilla. Podría prácticamente pasar por humano si no fuese por sus ojos totalmente negros y sus dientes puntiagudos. De nuevo en una posición elevada, Levistus lleva finos ropajes sedosos y sueltos y porta un brillante estoque.

Aunque fue diferente en el pasado, el símbolo actual de Levistus es una espada delgada incrustada en un bloque de hielo.

Combate

Para luchar contra Levistus, al menos de modo normal, los enemigos deben primero llegar de algún modo hasta él. Probablemente esto implicaría liberarlo de su prisión. Mientras esté atrapado en el hielo, las únicas aptitudes que Levistus puede utilizar son *aura sacrilega*, *clarividencia/clariaudiencia*, *convocar baatezu*, *deseo*, *escudriñamiento*, *exigencia* e *imagen mayor*. No puede moverse ni realizar ataques físicos de ningún tipo mientras esté atrapado en el hielo. A todos los efectos no tiene puntuación de Fuerza ni Destreza mientras permanezca en su prisión.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *aura sacrilega*, *blasfemia*, *cautivar*, *círculo mágico contra el bien*, *clarividencia/clariaudiencia*, *desacralizar*, *detectar el bien*, *detectar magia*, *disipar magia*, *escudriñamiento*, *exigencia*, *hechizar monstruo*, *imagen mayor*, *inmovilizar persona*, *localizar criatura*, *localizar objeto*, *muro de hielo*, *profanar*, *sugestión*, *teleportar sin error*, *tormenta de hielo*, *ver lo invisible*; 1/día: *deseo*, *símbolo (dolor)*. Nivel de lanzador 20; salvaciones CD 19 + nivel del conjuro.

Toque de amnesia (Sb): si Levistus realiza un ataque de toque con éxito contra un enemigo, este debe realizar una salvación de Vol (CD 35) u olvidar todos los detalles de su pasado (las habilidades no se pierden, sólo los recuerdos). Además, el objetivo queda aturdido durante 1d4+1 asaltos. Si la salvación tiene éxito, sólo se borran los recuerdos del último año y el objetivo queda aturdido durante 1 asalto. Un conjuro de *restablecimiento mayor* restaura los recuerdos perdidos de este modo.

Ataque acrobático (Ex): si Levistus ataca saltando al menos 5' sobre su oponente, se deja caer desde al menos 5' sobre su oponente o se balancea en una cuerda u objeto similar para alcanzar a su oponente, obtiene un bonificador +2 en las tiradas de ataque y daño.

Convocar baatezu (St): dos veces por día Levistus puede convocar automáticamente a 2 gelugones, o puede intentar convocar a un diablo de la sima con un 85% de posibilidades de éxito. Levistus puede forzar a los diablos convocados a que aparezcan en cualquier parte que pueda ver, incluyendo lugares que vea mediante *escudriñamiento* o *clarividencia*.

Evasión (Ex): si está expuesto a un efecto que normalmente le permitiría intentar un TS de Reflejos para medio daño (como una *bola de fuego*), Levistus no sufre ningún daño si tiene éxito en la salvación.

Impacto preciso (Ex): Levistus tiene la aptitud golpear con precisión con un arma ligera de una mano perforante, sumando +2d6 a su tirada de daño normal. Cuando realice un impacto preciso, Levistus no puede atacar con un arma en su otra mano.

Parada de conjuros (Sb): esta aptitud funciona como el conjuro de *retorno de conjuros* (nivel del lanzador 10^o). Levistus puede utilizar esta aptitud una vez por día.

Parada elaborada (ex): si Levistus elige combatir a la defensiva o realiza una acción de defensa completa en combate, obtiene un bonificador +8 de esquiva a su CA, además de los bonificadores otorgados por esas acciones.

Rasgos de ajeno: Levistus no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: Levistus puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Levistus es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Levistus sufre daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +4 de mejora.

Pertenencias: Levistus tenía un *estoque* +4 cuando fue aprisionado. Si escapa, indudablemente buscará una hoja más poderosa.

Los objetivos de Levistus

Más que ninguna otra cosa, Levistus desea ser liberado de su prisión helada. La montaña de hielo dentro de la que está atrapado tiene una milla de largo. Desde el exterior él es simplemente un punto negro en el interior del hielo. El hielo que le atrapa no resulta afectado por un *deseo* o *milagro*. Levistus no puede teleportarse o ser convocado fuera del hielo de ningún modo. El hielo debe ser destruido, bien rompiéndolo y picándolo físicamente o derritiéndolo con fuego (incluido el fuego mágico).

Levistus odia a todos los otros señores del Infierno, y ellos le odian a él. Si alguna vez obtiene la libertad, lo más probable es que Levistus trabaje en alguna intriga que sea perjudicial para todos ellos, y especialmente para Asmodeo. Levistus no está especialmente agradecido a Asmodeo por devolverle el control de Estigia. No puede ver más allá de su necesidad de venganza por haber sido aprisionado en el hielo.

El culto de Levistus

El culto de Levistus, formado por matones y pícaros, siempre ha sido muy reducido. Es la deidad tutelar de la venganza y la traición. Sus seguidores raras veces se reúnen, y por ello tiene pocos templos. La mayoría de los clérigos suelen llevar materiales que les sirvan como un santuario portátil. Estos materiales siempre incluyen un pequeño caldero de hierro en el que hierven agua y echan trozos de hielo como parte de la ceremonia.

Los clérigos que adoran a Levistus, también llamados Espadas descontroladas, no suelen tener aspecto de sacerdotes. Llevan ropas sedosas y extravagantes y portan el arma predilecta del archidiablo, un estoque. Tienen más aspecto de bucaneros que de zelotes. Los dominios Diabólico, Mal y Superchería son los más comunes entre los clérigos que tienen a Levistus como patrón.

Cultistas: Rosette ha pasado años en los caminos, viajando de un grupo de cultistas a otro. Intenta unirse a las caravanas medianas siempre que le es posible.

➤ **Rosette la Espada descontrolada:** mediana Pcr 5/Clr 6; VD 11; humanoide Pequeño; DG 5d6+10 más 6d8+12; pg 74; Ini +3; Vel 20'; CA 17, toque 14, desprevenida 17; Ataq +11/+6 cuerpo a cuerpo (1d4/19-20, daga), o +13 a distancia (1d8+1/19-20, *ballesta ligera* +1); AE ataque furtivo +3d6, reprender muertos vivos 3/día; CE esquiva asombrosa (bonificador de Des a la CA), Evasión, rasgos de

mediano, trampas; AL LM; TS Fort +10, Ref +11, Vol +12; Fue 10, Des 17, Con 14, Int 15, Sab 19, Car 11.

Habilidades: Arte (escultura) +10, Avistar +13, Buscar +8, Conocimiento de conjuros +5, Diplomacia +2, Engañar +7, Escondarse +7, Escuchar +6, Falsificar +10, Germanía +12, Intimidar +2, Inutilizar mecanismo +10, Moverse sigilosamente +5, Reunir información +5, Saltar +11, Sanar +13, Tregar +10, Usar objeto mágico +8, Uso de cuerdas +9; Conjuración en silencio, Desenvainado rápido, Soltura con un arma (ballesta ligera), Sutileza con un arma (daga).

Conjuros preparados (5/5/5/4; salvaciones CD 14 + nivel del conju-

ro): 0: anular la luz, crear agua, curar heridas menores, detectar magia, resistencia; 1.º: escudo de la fe, favor divino, fatalidad, perdición, protección contra el bien*; 2.º: aguante, curar heridas moderadas, ojo de diablo*, ola de consternación, silencio; 3.º: atormentar, ceguera/sodera, disipar magia, ego de diablo*.

*Conjuro de dominio.

Dominios: Diabólico (bonificador +5 a las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar e Intimidar, 1/día), Mal (nivel de lanzador +1 con los conjuros malignos).

Rasgos de mediano: Rosette tiene un bonificador +2 de moral a los TS contra miedo, un bonificador +1 racial a todos los TS, y un bonificador +1 racial a los ataques con armas arrojadas. También tiene un bonificador +2 racial a las pruebas de Escuchar, Moverse sigilosamente, Saltar y Tregar (ya tenido en

cuenta en las estadísticas dadas).

Pertenencias: armadura de cuero +1, ballesta ligera +1, 12 virotes, 2 dosis de veneno perdición de la vida, varita de convocar monstruo IV (38 cargas), capa de resistencia +1, rollo de pergamino de fuego infernal, componentes de conjuro maligno (2 dedos de enano).

Los sirvientes de Levistus

Erridon Alaka es un hechicero gelugón. Él y Zanth, un pícaro semiinfernal, junto con un felino del Infierno llamado Trinity, sirven como las manos y voz de Levistus más allá del sólido hielo en el que está atrapado. Mediante un ritual arcano, Erridon y Levistus están vinculados telepáticamente todo el tiempo. Erridon le dice a Zanth lo que Levistus quiere, y ambos interactúan con los otros cumpliendo la voluntad del archidiablo.

Zanth sólo come carne de niños de alineamiento bueno, un raro lujo en el Infierno. Por ello, una de sus debilidades son los demonios meno-



res que capturan y matan niños para él (los cuales trabajan para Mefistófeles y con frecuencia influyen sus acciones de una manera sutil).

➤ **Erridon Alaka:** gelugón Hcr 7; VD 20; ajeno Grande (maligno, legal); DG 12d8+60 más 7d4+35; pg 180; Ini +1; Vel 40'; CA 31, toque 13, desprevenido 30; Ataq +20 cuerpo a cuerpo (1d8+6, 2 garras) y +15 cuerpo a cuerpo (2d4+3, mordisco) y +15 cuerpo a cuerpo (3d4+3 más frío, cola); Frente/Alcance 10' por 10'/15'; AE aptitudes sortilegas, aura de miedo, frío; CE *convocar baatezu*, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 20/+2, regeneración +5, RC 25; AL LM; TS Fort +15, Ref +11, Vol +19; Fue 23, Des 13, Con 21, Int 2, Sab 22, Car 21.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +20, Avistar +21, Buscar +23, Concentración +27, Conocimiento de conjuros +27, Diplomacia +9, Disfrazarse +19, Engañar +22, Esconderse -3, Escuchar +22, Escudriñar +13, Moverse sigilosamente +20, Saber (arcano) +27, Saltar +19, Trepas +20; Ataque poderoso, Corromper aptitud sortilega, Corromper conjuro, Esquiva, Hendedura, Inscribir rollo de pergamino.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *aura sacrílega*, *círculo mágico contra el bien*, *cono de frío*, *detectar el bien*, *detectar magia*, *hechizar monstruo*, *imagen mayor*, *muro de hielo*, *polimorfarse*, *profanar*, *reanimar a los muertos*, *sugestión*, *teleportar sin error* (a sí mismo + máx. 50 lb de objetos) y *volar*. Nivel de lanzador 13.; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, Erridon puede crear un aura de miedo en un radio de 10'. Esta aptitud es por lo demás idéntica a un conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 13.; Vol CD 21 niega). Si la salvación tiene éxito, esa criatura no puede ser afectada de nuevo por el aura de miedo de Erridon durante 24 horas. Otros baatezu son inmunes al aura.

Frío (Ex): un golpe de la cola de Erridon transmite un frío que entumece a la víctima. El oponente debe superar una salvación de Fortaleza (CD 21) o quedar afectado durante 1d6 asaltos como si le hubieran lanzado un conjuro de *ralentizar*.

Convocar baatezu (St): una vez por día Erridon puede intentar convocar 2d10 lemures o 1d6 barbazus con un 50% de probabilidades de éxito, 2d4 ósyluths o 1d6 hamatulas con un 35% de posibilidades de éxito, o 1 gelugón con un 20% de posibilidades de éxito.

Rasgos de ajeno: Erridon no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: Erridon puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Erridon es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Erridon sufre daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +2 de mejora. **Conjuros conocidos** (6/8/7/5; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro); 0: *anular la luz*, *atontar*, *leer magia*, *mano del mago*, *mirada desconcertante*, *remendar*, *resistencia*; 1.: *armadura de mago*, *escudo*, *impacto verdadero*, *proyector mágico*, *traspasar herida*; 2.: *fuerza de toro*, *invisibilidad*, *sadismo*; 3.: *desplazamiento*, *lanza vil*.

Pertenencias: *bastón de escarcha* (35 cargas), *anillo de visión de rayos X*, *anillo de protección* +3, *rollo de pergamino de invisibilidad*, *rollo de pergamino de traspasar herida*, *rollo de pergamino de escudo*, componentes de conjuro malignos (corazón humano preservado, cerebro humano, corazón de demonio).

➤ **Zanth:** semihumano semiinfernal Pcr 13; VD 14; ajeno Mediano; DG 13d6+39; pg 84; Ini +9; Vel 30'; CA 21, toque 15, desprevenido 21; Ataq +11 cuerpo a cuerpo (1d6+2, mordisco) y +6 cuerpo a cuerpo

(1d4+2, 2 garras), o +12/+7 cuerpo a cuerpo (1d6+2/19-20, espada corta de gran calidad), o +16/+11 a distancia (1d6+4 más 1d6 electricidad más 2d6 sacrílego/x3, *arco corto compuesto reforzado* [bonificador +2 de Fuerza] *electrizante* +1 con *flechas vertedoras de maldiciones sacrílegas* +1); AE aptitudes sortilegas, ataque furtivo +7d6; CE esquiva asombrosa (bonificador de Des a la CA, no puede ser flanqueado, +1 contra trampas), evasión, inmunidad al veneno, mente escurridiza, rasgos de ajeno, resistencia al ácido 20, resistencia a la electricidad 20, resistencia al frío 20, resistencia al fuego 20, trampas, visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS Fort +7, Ref +13, Vol +6; Fue 14, Des 20, Con 17, Int 11, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +16, Buscar +12, Descifrar escritura +8, Diplomacia +6, Disfrazarse +15, Engañar +16, Esconderse +12, Escuchar +16, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +19, Piruetas +8, Reunir información +16, Saltar +4, Sanar +9, Trepas +17; Discípulo de las tinieblas, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *aura sacrílega*, *oscuridad*, *veneno*; 1/día: *azote sacrílego*, *blasfemia*, *contagio*, *desacralizar*, *profanar*. Nivel de lanzador 13.; salvaciones CD 12 + nivel del conjuro.

Evasión (Ex): si está expuesto a un efecto que normalmente le permitiría intentar un TS de Reflejos para medio daño (como una bola de fuego), Zanth no sufre ningún daño si tiene éxito en la salvación.

Mente escurridiza: si Zanth resulta afectado por un encantamiento y falla su TS, 1 asalto después puede intentar su TS de nuevo. Sólo obtiene esta única posibilidad adicional de tener éxito en el TS.

Rasgos de ajeno: Zanth no puede ser revivido ni resucitado.

Pertenencias: *armadura de cuero tachonado* +2, *arco corto compuesto reforzado* [bonificador +2 de Fuerza] *electrizante* +1, *flechas vertedoras de maldiciones sacrílegas* +1, *capa arácnida*, *potión de gracia felina*, *potión de levitar*, *potión de ver lo invisible*, espada corta de gran calidad.

LA CONDESA DE LAS SAGAS, SEÑORA DE LA SEXTA CAPA

Ajeno Mediano (maligno)

Dados de golpe: 33d8+231 (379 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 20', VI 60' (regular)

CA: 42 (+8 Des, +6 introspectiva, +18 natural), toque 24, desprevenida 34

Ataques: *espadón bebedor de sangre flamígero* +5 +49/+44/+39/+34 cuerpo a cuerpo y mordisco +41 cuerpo a cuerpo

Daño: *espadón bebedor de sangre flamígero* +5 2d6+20 más 1d6 fuego/19-20, mordisco 2d6+5 más enfermedad

Frente/Alcance: 5' por 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, enfermedad

Cualidades especiales: *convocar baatezu*, inmunidades, rasgos de ajeno, RD 15/+6, RC 35

Salvaciones: Fort +25, Ref +26, Vol +28

Características: Fue 31, Des 26, Con 24, Int 28, Sab 31, Car 28

Habilidades: Arte (costura) +25, Averiguar intenciones +43, Avistar +45, Buscar +42, Concentración +40, Conocimiento de conjuros +42, Diplomacia +50, Engañar +42, Escuchar +45, Falsificar +25, Germanía +43, Intimidar +46, Intuir la dirección +43, Montar (pesadilla) +41, Nadar +15, Reunir información +42, Saber (los Planos) +42, Supervivencia +43, Tasación +42

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Conjuración en combate, Habla oscura, Mancillar aptitud sortilega, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (espadón)

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo
Organización: solitaria o montada en una pesadilla
Valor de desafío: 22
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno
Avance: —

La condesa de las sagas es diferente de todos los demás archidiablos al menos en dos aspectos. Primero, no es un baatezu, sino una saga nocturna. Segundo, es distante e impredecible, mucho menos legal que los demás archidiablos pero igual de maligna.

La condesa de las sagas fue la amante del anterior gobernante de la sexta capa, Moloch. Cuando este fue derribado por Asmodeo, ella tomó su lugar. La mayoría creen que la condesa de las sagas traicionó a Moloch, y es posible que éste regrese algún día para vengarse de ella.

Como las sagas menores a las que considera sus hermanas, la condesa de las sagas monta en una pesadilla. Su ciudadela es conocida por ser una de los lugares más fiables (y caros) de todos los Nueve infiernos para conseguir grandes cantidades de almas.

La condesa de las sagas tiene la apariencia de una mujer humana repugnantemente horrible, con la carne del color de un hematoma, cubierta de verrugas, ampollas y pústulas abiertas. A diferencia de las sagas nocturnas normales, tiene unas alas de plumas negras en su espalda, raídas y hechas jirones, que la hacen parecer una especie de espantosa imagen invertida de un ángel. Sus ojos brillan con un infernal resplandor rojo, y su fétido aliento huele a carne podrida.

Su símbolo es un par de alas de plumas negras sobre un fondo blanco.



Combate

En batalla, la condesa de las sagas confía en gran medida en su espadón.

No tiene la aptitud para acosar a los mortales en **JE** sus sueños que tienen las sagas nocturnas normales, pero posee una mayor variedad de aptitudes sortilegas, obtenidas mediante oscuros saberes aprendidos tras haber habitado en los Infiernos por tanto tiempo. A diferencia de otras sagas nocturnas, la condesa de las sagas no tiene una piedra corazón.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *aura sacrílega*, *blasfemia*, *bola de fuego*, *desacralizar*, *detectar el bien*, *detectar el caos*, *detectar la ley*, *detectar magia*, *detectar el mal*, *disipación mayor*, *dormir*, *ego de diablo*, *locura*, *mal de ojo*, *polimorfarse*, *profanar*, *proyector mágico*, *rayo de debilitamiento*, *reanimar a los muertos*, *teleportar sin error*, *tromba de meteoritos*, *ver lo invisible*; 1/día *símbolo* (cualquiera). Nivel de lanzador 20º; salvaciones CD 19 + nivel del conjuro.

Enfermedad (Ex): cualquier criatura golpeada por el ataque de mordisco de la condesa de las sagas debe superar una salvación de Fortaleza (CD 33) o contraer fiebre demoníaca. El periodo de incubación es de 1 día, y la enfermedad inflige 1d6 puntos de daño de Constitución. Cada día

posterior, si falla la salvación, la criatura debe superar inmediatamente otra salvación de Fortaleza o sufrir 1 punto de consunción de Constitución (ver 'Enfermedades' en el Capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER).

Convocar baatezu (St): una vez por día, la condesa de las sagas puede convocar automáticamente a 3d4 lemures, 1d2 erinias o hamatulas, o 1 cornugón, gelugón o diablo de la sima.

Inmunidades (Ex): la condesa de las sagas es inmune al fuego y al frío, y a los efectos de hechizo, *dormir* y miedo.

Rasgos de ajeno: la condesa de las sagas tiene visión en la oscuridad (alcance 60'). No puede ser revivida ni resucitada.

Pertenencias: la condesa de las sagas utiliza un *espadón bebedor de sangre flamígero* +5 con gran habilidad.

Los objetivos de la condesa de las sagas

La condesa de las sagas quizás sea la más débil físicamente de los archidiablos. Muchos de los otros archidiablos lograron su ascenso desde las filas inferiores. A diferencia de ellos, la condesa de las sagas no alcanzó su posición actual mediante la fuerza, sino únicamente mediante la astucia. Su poder es significativo, pero no se acerca al de sus iguales.

No obstante, posee una cantidad relevante de poder militar. Moloch dejó a la condesa de las sagas al mando de un vasto ejército de demonios y canes del Infierno que nunca deja de moverse por la sexta capa. En el instante actual su principal objetivo es solidificar la base de su poder.

El culto de la condesa de las sagas

No hay culto de la condesa de las sagas. Nadie la reverencia como a una diosa, busca su patronazgo o hace sacrificios en su nombre... Todavía.

Los sirvientes de la condesa de las sagas

La condesa de las sagas vive en una fortaleza situada sobre una gigantesca roca que desciende por las interminables laderas de su capa del Infierno. Siempre mantiene un aquelarre de tres sagas nocturnas, todas con puntos de golpe máximos, en su extraño palacio, así como un buen número de annis, sagas cetrinas y medusas.

Tiene un establo lleno de pesadillas. Su favorita, Sangre helada, es una de las que más destaca en fuerza y poder.

➤ **Sangre helada:** pesadilla avanzada macho; VD 8; ajeno Enorme (maligno); DG 18d8+90; pg 180; Ini +5; Vel 40', VI 90' (buena); CA 25, toque 9, desprevenido 24; Ataq +24 cuerpo a cuerpo (2d6+8 más 1d4 fuego, 2 cascós) y +19 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Frente/Alcance 10' por 20'/10'; AE humo, pezuñas ardientes; CE etereidad, proyección astral, rasgos de ajeno; AL NM; TS Fort +18, Ref +14, Vol +14; Fue 26, Des 13, Con 20, Int 13, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +22, Avistar +24, Buscar +22, Diplomacia +3, Equilibrio +7, Escondarse -7, Escuchar +24, Intuir la dirección +22, Moverse sigilosamente +22, Saber (los Planos) +7, Saltar +14; Alerta, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro.

Humo (Sb): durante el fragor de la batalla, Sangre helada a menudo resopla y relincha con furia. Esto produce un cono de 15' de humo caliente y sulfurosos que asfixia y ciega a los oponentes. Cualquiera en el interior del cono debe superar una salvación de Fortaleza (CD 24) o recibir un penalizador -2 de moral en todas las tiradas de ataque y daño hasta 1d6 minutos después de abandonar el cono. Sangre helada obtiene media ocultación contra las criaturas a más de 5' y ocultación total respecto a las que se encuentren a más de 10'. El humo no bloquea la visión de Sangre helada en lo más mínimo. La criatura puede suprimir el humo como acción gratuita.

Pezuñas ardientes (Sb): un golpe de las pezuñas de Sangre helada prende fuego a los materiales combustibles.

Proyección astral y etereidad (Sb): estas aptitudes funcionan como los conjuros del mismo nombre. Nivel de lanzador 20°.

Rasgos de ajeno: Sangre helada tiene visión en la oscuridad (alcance de 60'). No puede ser revivido ni resucitado.

BELZEBUTH, SEÑOR DE LA SÉPTIMA CAPA

Ajeno Enorme (maligno, legal)

Dados de golpe: 38d8+494 (665 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 20', Tr 20', Ex 20'

CA: 47 (-2 tamaño, +2 Des, +12 introspectivo, +25 natural); toque 22, desprevénido 45

Ataques: 2 golpetazos +52 cuerpo a cuerpo

Daño: golpetazo 1d10+15 más 1 vil más marchitamiento/19-20

Frente/Alcance: 10' × 20'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, mirada aterradora y debilitadora, toque marchitador, vómito de insectos

Cualidades especiales: convocar baatezu, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 20/+7, regeneración 10, RC 41

Salvaciones: Fort +34, Ref +23, Vol +30

Habilidades: Alquimia +48, Averiguar intenciones +57, Avistar +46, Buscar +48, Concentración +51, Conocimiento de conjuros +48, Diplomacia +69, Engañar +61, Escuchar +47, Escudriñar +48, Germanía +51, Intimidar +55, Nadar +53, Reunir información +51, Saber (arcano) +48, Saber (religión) +48, Saber (los Planos) +48, Tasación +48, Tregar +23

Dotes: Apresurar aptitud sortilega, Ataque natural vil, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Gran hendedura, Habla oscura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (golpetazo)

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 29

Tesoro: cuádruple del estándar

Alineamiento: legal maligno

Avance: —

Uno de los más poderosos entre los archidiablos, Belzebuth es conocido como el Señor de las moscas, el Señor de las mentiras, el Caído y, más recientemente, como el archiduque Babosa. Original-

mente fue un arconte llamado Triel que moraba en los planos de alineamiento bueno. Belzebuth sucumbió a la tentación, ansiando más poder y autoridad de los que el Cielo le proporcionaría. Su búsqueda de la perfección le llevó demasiado lejos y fue cegado por su ambición. Pronto se encontró en el Infierno con una nueva forma: un alto y poderoso humanoide de piel oscura con los ojos compuestos, como los de una mosca.

Belzebuth, como comenzó a llamarse a sí mismo, reunió rápidamente una gran cantidad de apoyos y poder, así como las bendiciones de Asmodeo. Se alzó como un archidiablo y gobernó Maladomini, la séptima capa. Rápidamente se convirtió en un rival de Mefistófeles, y por ello también de Dispater. También ganó algunos aliados, entre los que destaca Belial.

Después del Ajuste de cuentas, Belzebuth perdió el favor de Asmodeo, y fue maldito con una forma diferente: la de una babosa con diminutos brazos malformados y moscas zumbando y correteando sobre él en todo momento. El hedor en torno a Belzebuth es repugnantemente notorio, ya que la maldición hace que nauseabundas pilas de basura descompuesta y heces se acumulen donde quiera que pase algún tiempo. Así que ahora el archiduque Babosa vive en su palacio de la Mugre bajo los cielos negro azulados de Maladomini, planeando su venganza.

Belzebuth tiene muchos símbolos, incluyendo una cabeza de mosca, una telaraña con moscas atrapadas en ella y una babosa negra situada sobre un trono.

Combate

Los brazos de Belzebuth no son adecuados para agarrar objetos, mucho menos para esgrimir armas. Debe tener sirvientes que le alimenten y que le lleven a cabo labores como dar la vuelta a las páginas de los libros y abrir las puertas. En combate utiliza sus nudosos miembros y sus aptitudes sobrenaturales (toque marchitador, vómito de insectos y su ataque de mirada) antes de acudir a los conjuros.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: apresuramiento infernal, aum sacrilega, azote sacrilego, blasfemia, bola de fuego, círculo mágico contra el bien, convocar plaga, crear muertos vivientes mayores, desacralizar, detectar el bien, detectar magia, disipación mayor, ego de diablo, escudriñamiento mayor, geas/empeño, hechizar monstruo, imagen mayor, inmovilizar monstruo, lengua de Belzebuth, muro de ojos, plaga de insectos, profanar, reanimar a los muertos, restablecimiento, resurrección, sugestión, teleportar sin error, visión verdadera; 1/día: deseo, puño aplastante de maldad, símbolo (dolor o locura). Nivel de lanzador 20°; salvaciones CD 23 + nivel del conjuro.

Mirada aterradora y debilitadora (Sb): Belzebuth puede utilizar un ataque de mirada con un alcance de 50'. Cualquiera que sea objeto de la mirada debe realizar dos TS de Vol (CD 42). El primero para resistir un efecto de miedo, y el segundo para resistir un efecto de rayo de debilitamiento (ambos como los conjuros; nivel de lanzador 20°). El ataque de mirada de Belzebuth no puede funcionar en la nube de insectos creada por su aptitud de vómito de insectos.

Toque marchitador (Sb): el toque de Belzebuth obliga al objetivo a superar un TS de Fortaleza (CD 42) o sufrir un efecto similar al de un conjuro de marchitar extremidad de un lanzador de nivel 20°. Belzebuth elige qué extremidad marchita.

Vómito de insectos (Sb): una vez cada 1d6 asaltos, Belzebuth puede vomitar una nube de moscas mordedoras como un arma de aliento. Estos insectos cubren un cono de 60' e infligen 20d6 puntos de daño (Reflejos CD 42 mitad). Después de 1 asalto, los insectos se

dispersan salvo que Belzebuth desee lo contrario. En ese caso los insectos forman una nube de 25' de radio en torno a Belzebuth durante hasta 10 asaltos. La ocultación dentro de la nube es total, y cualquier criatura viva (aparte de Belzebuth) sufre 10d6 puntos de daño cada asalto que pase en su interior (sin salvación).

Rasgos de ajeno: Belzebuth no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: Belzebuth puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Belzebuth es inmune al fuego y al veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Belzebuth sufre daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +4 de mejora.

Habilidades: como Señor de las mentiras, Belzebuth (incluso con su asquerosa apariencia) obtiene un bonificador +10 inherente a las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia y Engañar.



Los objetivos
de Belzebuth

Belzebuth tiene muchos deseos. Se opone a Mefistófeles en todas las cosas, y le encantaría presenciar su caída. Con el señor de la Octava capa fuera de su camino, Belzebuth sería el más poderoso de los duques del Infierno, sólo tras el propio Asmodeo. Belial sigue considerándose un aliado de Belzebuth y (aunque ese archidiablo tiene sus propios objetivos y planes), Belzebuth podría acudir a Belial si alguna vez se encuentra en necesidad. Si se diese lo contrario, entonces Belzebuth ayudaría sin ninguna duda a Belial, siempre que el Señor de las mentiras pudiese encontrar un modo de hacer que la situación fuera en su beneficio.

A Belzebuth le gustaría regresar a su forma normal, pero, más que eso, le gustaría vengarse del propio Asmodeo por su derrota y humillación durante el Ajuste de cuentas. Actualmente está intentando introducir más de sus espías y sirvientes en la corte del señor de la Novena capa.

El culto de Belzebuth

Belzebuth tiene una mayor atracción para ser adorado que la mayoría de los demás archidiblos. Los mortales resultan atraídos por su doctrina de mentiras y encanto, respaldada por una fuerza mortal. La raza más numerosa de las que le rinden culto es la de los osgos, que aprecian la naturaleza dual de Belzebuth como alguien que representa tanto la astucia como la violencia.

Los templos de Belzebuth son oscuros santuarios llenos de imaginaria. Dinteles, altares y tapices exhiben motivos de insectos, y los

braseros queman incienso de olor repugnante (a veces directamente basura) para representar su nueva forma. Como la mayoría de los archidiblos, Belzebuth exige sacrificios vivos a sus cultistas en sangrientas ceremonias que deben realizarse por la noche a la débil luz de una vela.

Los clérigos tutelados por Belzebuth visten de azul y negro, y prefieren la joyería de oro y los *piercings* corporales. A menudo se afeitan la cabeza, salvo los osgos que siguen la fe, que se dejan el pelo especialmente largo. Estos clérigos usualmente tienen acceso a los dominios Diabólico, Guerra y Superchería. El arma predilecta de Belzebuth es la maza de armas.

Cultistas: Agni-nyahl es un típico clérigo osgo, que opera desde una cruda cueva que alberga a su tribu maligna y sedienta de sangre. Intenta dejar signos que despierten la curiosidad en torno a la entrada de la cueva para atraer a sacrificios potenciales al interior: un puñado de monedas, un jirón de ropa ensangrentada o cualquier otra cosa que pueda picar la curiosidad.

Israkahn, una tiffin, es una artista del timo, jugadora y ladrona. No tiene templo ni rebaño, pero sirve a Belzebuth por su propia cuenta matando a los hombres que seduce con promesas de pasión. Nunca se refiere a sí misma como "la Mentirosa", obviamente,

pero en los lugares en los que pasa su tiempo se ha ganado la reputación de ser capaz de convencer a un dragón de que no puede volar.

Sammael, un humano, dirige un culto de Belzebuth que controla una ciudad entera. Este oscuro lugar de templos en

forma de zigurat y fosas de cadáveres está repleto de drogas, libertinaje y asesinatos sangrientos. El propio Sammael tiene una reputación como violador al que no le preocupa si su víctima está viva o muerta, y que abusa de niños y animales. Un sádico terrible y un consumidor abusivo de drogas, es adicto a los polvos de seta.

➤ **Angi-nyahl:** osgo varón Clr 6; VD 8; humanoide Mediano (trasgoide); DG 3d8+3 más 6d8+6; pg 47; Ini +7; Vel 30'; CA 23, toque 13, desprevenido 20; Ata +11/+6 cuerpo a cuerpo (1d8+3, maza de armas de gran calidad); AE reprender muertos vivos 2/día; CE visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS Fort +7, Ref +8, Vol +9; Fue 16, Des 16, Con 12, Int 8, Sab 16, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Diplomacia +1, Esconderse +5, Escuchar +6, Intimidar +0, Moverse sigilosamente +7, Saber (religión) +1, Trepas +3; Alerta, Elaborar poción, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (maza de armas).

Conjuros preparados (5/5/5/4; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro); 0: *anular la luz*, *curar heridas menores* (2), *detectar magia*, *leer magia*; 1.º: *arma mágica**, *bendecir*, *curar heridas leves*, *escudo de la fe*, *favor divino*; 2.º: *aguante*, *arma espiritual*, *curar heridas moderadas*, *fuerza de toro*, *invisibilidad**; 3.º: *círculo de náusea*, *curar heridas serias*, *disipar magia*, *vestidura mágica**.

*Conjuro de dominio. **Dominios:** Guerra (Soltura con un arma [maza de armas]), Superchería (Disfrazarse, Engañar y Esconderse son habilidades de clase).

Pertenencias: *armadura de cuero tachonado* +1, *escudo grande de acero* +1, *maza de armas de gran calidad*, *poción de curar heridas graves*, *poción de restablecimiento menor*, *poción de sabiduría*, *aceita de veneno psíquico*

(karadrach), rollo de pergamino de *curar heridas graves*, rollo de pergamino de *colmillos del rey vampiro*, componentes de conjuro malignos (corazón humano preservado, cerebro humano).

➤ **Israkahn la Mentiroso:** tiplin mujer Clr 5/Pcr 5/Discípula de Belzebuth 5; VD 16; ajeno Mediano; DG 5d8-5 más 5d6-5 más 5d6-5; pg 57; Ini +3; Vel 30; CA 17, toque 13, desprevenida 17; Ataq +12/+7 cuerpo a cuerpo (1d8+1, maza de armas de gran calidad) o +14 a distancia (1d8/19-20, ballesta ligera de gran calidad con virotes de gran calidad); AE ataque furtivo +5d6, reprender muertos vivientes 6/día, *sugestión*; CE *convocar ósyluth*, esquivar asombrosa (bonificador de Des a la CA), evasión, lengua del diablo, *oscuridad*, rasgos de ajeno, resistencia a la electricidad 5, resistencia al frío 5, resistencia al fuego 5, trampas; AL LM; TS Fort +5, Ref +12, Vol +11; Fue 13, Des 16, Con 9, Int 15, Sab 15, Car 16.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +9, Avistar +12, Diplomacia +16, Engañar +27, Escondarse +27, Escuchar +14, Intimidar +7, Inutilizar mecanismo +15, Moverse sigilosamente +8, Nadar +9, Saber (arcano) +10, Saber (religión) +10, Reunir información +14; Conjuros penetrantes, Conjurar en silencio, Discípulo de las tinieblas, Habla oscura, Soltura con un arma (maza de armas), Soltura con una habilidad (Engañar).

Sugestión (St): Israkahn puede utilizar *sugestión* una vez por día (CD 15).

Convocar ósyluth (St): Israkahn puede convocar a 1 ósyluth una vez por día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *convocar monstruo* (nivel de lanzador 15°).

Evasión (Ex): si está expuesta a cualquier efecto que normalmente permita a un personaje intentar un TS de Reflejos para medio daño (como una *bola de fuego*), Israkahn no sufre ningún daño si realiza una salvación con éxito.

Lengua del diablo (Ex): Israkahn puede hablar con elocuencia y credibilidad, incluso cuando diga mentiras descaradas, utilizando su astucia a la vez que su encanto. Cuando realiza pruebas de Engañar, Israkahn suma su modificador de Inteligencia a su modificador de Carisma para determinar su modificador total en la habilidad.

Oscuridad (St): Israkahn puede utilizar *oscuridad* una vez por día (nivel de lanzador 15°).

Habilidades: Israkahn recibe un bonificador +2 racial en las pruebas de Engañar y Escondarse.

Conjuros preparados (5/5/4/2; salvaciones CD 12 + nivel del conjuro): 0: *anular la luz*, *curar heridas menores*, *detectar magia*, *leer magia*, *resistencia*; 1°: *bendecir*, *cola de diablo**, *curar heridas leves*, *fatalidad*, *santuario*; 2°: *aguante*, *auxilio*, *invisibilidad**, *silencio*; 3°: *ceguera/sordera*, *indetectabilidad*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Superchería (bonificador +5 en las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar e Intimidar 1/día), Superchería (Disfrazarse, Engañar y Escondarse son habilidades de clase).

Pertenencias: brazales de armadura +4, *capa élfica*, *ceño de persuasión*; guanteletes de Destreza +2, pinza de pezón de dolor exquisito, varita de ola de consternación (47 cargas), maza de armas de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad, 20 virotes de gran calidad, daga, 2 rocas del llanto, 1 frasco de ácido.

➤ **Sammael:** humano Clr 13; VD 13; humanoide Mediano; DG 13d8; pg 67; Ini +3; Vel 30; CA 21, toque 9, desprevenido 21; Ataq +14/+9 cuerpo a cuerpo (1d8+4, maza de armas +1), o +9 a distancia

(1d8+1/19-20, ballesta ligera +1); AE enfermedad, reprender muertos vivientes 4/día; AL LM; TS Fort +8, Ref +5, Vol +14; Fue 17, Des 9, Con 10, Int 10, Sab 22, Car 12.

Habilidades y dotes: Diplomacia +13, Engañar +14, Intimidar +3, Reunir información +7, Saber (religión) +13; Corromper conjuro, Fabricar armas y armaduras mágicas, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Marca del mal, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (maza de armas).

Enfermedad: Sammael está infectado con podredumbre del alma. **Conjuros preparados (6/8/8/6/6/5/4/2; salvaciones CD 16 + nivel del conjuro):** 0: *crear agua*, *curar heridas menores*, *detectar magia*, *leer magia*, *orientación divina*, *preservar órgano*; 1°: *arma mágica**, *curar heridas leves*, *dolor del corazón*, *escudo de la fe*, *favor divino*, *lengua de Belzebuth*, *protección contra el bien*, *suspender enfermedad*; 2°: *aguante*, *arma espiritual*, *fuerza de toro*, *inmovilizar persona*, *invisibilidad**, *profanar*, *rayo oscuro*, *silencio*; 3°: *agostar*, *círculo de náusea*, *curar heridas graves*, *protección contra los elementos*, *purgar la invisibilidad*, *vestidura mágica**; 4°: *confusión**, *convocar monstruo IV*, *discernir mentiras*, *don de lenguas*, *luz abrasado corrupta*, *veneno psíquico*; 5°: *apretar el corazón*, *círculo de fatalidad*, *descarga flamígera**, *orden imperiosa mayor*, *visión verdadera*; 6°: *barrera de cuchillas**, *capa del aqueyena*, *etereidad*, *sanar*; 7°: *convocar monstruo VII*, *palabra de poder aturridor**.

*Conjuro de dominio. Dominios: Guerra (Soltura con un arma [maza de armas]), Superchería (Disfrazarse, Engañar y Escondarse son habilidades de clase).

Pertenencias: presea de Sabiduría +4, armadura completa +1, escudo gran de acero +1, maza de armas +1, ballesta ligera +1, *carcaj de mentiras*, componentes de conjuro malignos (6 dedos de niño humanos), 5 dosis de polvos de seta.

Los sirvientes de Belzebuth

Belzebuth tiene a varios ótyughs vagando por su palacio, a los cuales tolera porque se comen las heces que de otro modo amenazarían con devorar el lugar debido a la maldición de Asmodeo. También deambulan por el lugar un gran número de ghargatulas (ver el Capítulo 8), que actúan como guardias personales del Señor de las moscas. Belzebuth tiene también tres diablos de la sima como guardaespaldas: Teurn, Wysturak y Yaghop, todos los cuales tienen puntos de golpe máximos y llevan *anillos de protección* +4.

Las Nyashk forman el núcleo del ejército de Belzebuth. Se trata de 16 hechiceras osgo infernales, cada una con un *cetno de tormento*. Cada una de las Nyashk lleva un yelmo especial diseñado para que parezca la cabeza de una mosca gigante. Estas combatientes se mueven como una cuña de increíble fuerza en el campo de batalla, esparciendo ácido de sus cetnos y lanzando conjuros devastadores, como *cono de frío* y *desintegrar*.

Vashaak Ratoth Bruu es el hijo de una de las sirvientas medusa más poderosas de la condesa de las sagas; Vashaak fue regalado a Belzebuth por ésta en un intento de forjar una alianza. La alianza todavía no se ha concretado, pero Belzebuth está encantado con el varón medusa. Vashaak es ahora su sirviente principal, actuando por él en toda clase de tareas, muchas de ellas desagradables incluso para una criatura como Vashaak.

La medusa lleva una máscara de hierro que oculta su mirada petrificante y mantiene sus serpientes unidas mediante una única cadena de hierro en lo alto de su cabeza. La máscara y las cadenas pueden retirarse muy rápidamente (como acción gratuita) si Vashaak necesita entrar en combate.

❖ **Combatientes Nyashk** (16): osgos hembra infernales Hcr 12; VD 16; humanoide Mediano (trasgoide); DG 3d8+9 más 12d4+36; pg 100; Ini +4; Vel 30'; CA 17, toque 14, desprevenido 13; Ataq +12/+7 cuerpo a cuerpo (1d4+3/19-20, daga de gran calidad) o +13 a distancia (18/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE castigar al bien 1/día; CE RD 10/+3, RC 25, resistencia al frío 20, resistencia al fuego 20, visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS Fort +8, Ref +11, Vol +13; Fue 17, Des 18, Con 16, Int 13, Sab 14, Car 17.

Habilidades y dotes: Alquimia +5, Arte (metalurgia) +8, Avistar +5, Concentración +10, Conocimiento de conjuros +10, Escondarse +7, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +11, Saber (arcano) +10, Preparar +4, Alerta, Discípulo de las tinieblas, Fabricar cetro, Maximizar conjuro, Voluntad de hierro.

Castigar al bien (Sb): una vez por día, cualquiera de las Nyashk puede realizar un ataque normal que inflija +15 puntos de daño adicionales a un enemigo bueno.

Conjuros conocidos (6/7/7/7/6/5/3; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro); 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano del mando, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar, sonido fantasma*; 1.º: *armadura de mago, contacto electrificante, manos ardientes, proyectil mágico, toque gelido*; 2.º: *ceguera/sordera, flecha ácida de Melf, imagen múltiple, invisibilidad, telaraña*; 3.º: *bola de fuego, clariaudiencia/clarividencia, disipar magia, volar*; 4.º: *convocar monstruo IV, hechizar monstruo, oscuridad condenatoria*; 5.º: *cono de frío, dominar persona*; 6.º: *desintegrar*.

Pertenencias: cetro de tormento, yelmo con forma de cabeza de mosca, ballesta ligera de gran calidad, 12 virotes, 6 dagas de gran calidad.

❖ **Vashaak Ratoth Bruu:** medusa varón Mnj 10; VD 17; humanoide monstruoso Mediano; DG 6d8+24 más 10d8+40; pg 131; Ini +6; Vel 60'; CA 30, toque 24, desprevenido 24; Ataq +16/+11/+6 cuerpo a cuerpo (1d10+3, impacto sin armas) y +11 cuerpo a cuerpo (1d4+1 más veneno, serpientes); AE ataque aturridor (10/día), impacto *ki* +1, mirada petrificante, ráfaga de golpes, veneno; CE caída ralentizada, evasión, evasión mejorada, mente en calma, movimiento rápido, plenitud corporal, pureza corporal, salto de las nubes, visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS For +13, Ref +18, Vol +18; Fue 16, Des 22, Con 18, Int 14, Sab 22, Car 16.

Habilidades y dotes: Arte (escultura) +12, Avistar +15, Diplomacia +10, Disfrazarse +12, Engañar +12, Escapismo +15, Escondarse +15, Interpretar +14, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +13, Nadar +12, Saltar +12; Derribo mejorado, Desviar flechas, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Esquiva, Impacto sin armas mejorado, Lucha a ciegas, Puñetazo aturridor, Reflejos de combate.

Ataque aturridor (Sb): 10 veces cada día, Vashaak puede aturdir a una criatura que haya sufrido daño de sus impactos sin arma. El enemigo golpeado debe superar un TS de Fortaleza (CD 17) o quedar aturrido durante 1 asalto además de recibir daño normal del ataque. Las criaturas inmunes a los impactos críticos no pueden ser aturridas por este ataque.

Impacto *ki* (Sb): los impactos sin armas de Vashaak puede infligir daño a un enemigo con reducción del daño como si tuviesen un bonificador +1 de mejora.

Mirada petrificante (Sb): la mirada de Vashaak puede convertir en piedra permanentemente a un enemigo en un radio de 30' (Fort CD 16 niega).

Ráfaga de golpes: Vashaak puede realizar un ataque adicional en un asalto a su bonificador de ataque base más alto, pero este ataque y

todos los demás realizados en ese asalto sufren un penalizador -2 en la tirada de ataque.

Veneno (Ex): Vashaak transmite su veneno (Salvación Fortaleza CD 16) con cada ataque con éxito de las serpientes. El daño inicial es de 1d6 puntos de Fuerza, y el daño secundario de 2d6 puntos de Fuerza.

Caída ralentizada: cuando cae, si tiene un muro al alcance de la mano, Vashaak sufre daño de caída como si hubiese caído desde una altura 20' menor

Evasión mejorada (Ex): si está expuesto a un efecto que normalmente le permitiría un intentar un TS de Reflejos para medio daño (como una *bola de fuego*), Vashaak no sufre ningún daño si tiene éxito en la salvación y sólo la mitad del daño si la falla.

Mente en calma: Vashaak obtiene un bonificador +2 en los TS contra encantamientos.

Plenitud corporal (Sb): Vashaak puede curarse a sí mismo hasta 20 puntos de golpe por día y puede dividir esta curación entre varios usos.

Pureza corporal: Vashaak es inmune a todas las enfermedades excepto a las de origen mágico, como la putridez de momia o la licantropía.

Salto de las nubes: la distancia de salto de Vashaak no está limitada por su altura (ver el Capítulo 4 del Manual del jugador).

Pertenencias: brazales de armadura +3, agujas punzantes de dolor.

MEFISTÓFELES, SEÑOR DE LA OCTAVA CAPA

Ajeno Grande (maligno, legal)

Dados de golpe: 38d8+342 (513 pg)

Iniciativa: +13

Velocidad: 40', V1 100' (regular)

CA: 47 (-1 tamaño, +9 Des, +9 introspectivo, +20 natural), toque 7, desprevenido 38

Ataque: *ronca* +5 Enorme +50/+45/+40/+35 cuerpo a cuerpo

Daño: *ronca* +5 Enorme 2d6+17 más 1d6 fuego o 1d6 frío/x3

Frente/Alcance: 5' × 5'/10', 15' con la ronca

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros

Cualidades especiales: *convocar baatezu*, llamas del Infierno, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 20/+7, regeneración 10, RC 43

Salvaciones: Fort +30, Ref +30, Vol +32

Características: Fue 27, Des 29, Con 28, Int 29, Sab 33, Car 30

Habilidades: Alquimia +28, Averiguar intenciones +49, Buscar

+47, Concentración +47, Conocimiento de conjuros +47,

Diplomacia +56, Engañar +48, Equilibrio +30, Escondarse +43,

Escuchar +49, Escudriñar +47, Falsificar +28, Germanía +34,

Intimidar +52, Moverse sigilosamente +47, Piruetas +30, Reunir

información +29, Saber (arcano) +47, Saber (historia) +28, Saber

(los Planos) +47, Saltar +29

Dotes: Ataque poderoso, Conjuros penetrantes, Fabricar objeto maravilloso, Habla oscura, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Mancillar conjuro, Potenciar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Evocación); Soltura con la magia maligna

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 29

Tesoro: cuádruple del estándar

Alineamiento: legal maligno

Avance: —

Mefistófeles es un archidiablo que lleva mucho tiempo ostentando un gran poder en el Infierno. Es un aliado de Dispater y un amargo rival de Belzebuth. Mefistófeles gobierna sobre los páramos helados de Cania, la octava capa del Infierno. Por ello, se ha vuelto inmune al frío, exponiéndose voluntariamente y de manera brutal a las más heladas temperaturas de Cania.

Mefistófeles muestra una fachada de encanto, civismo y discreto ingenio; pero secretamente tiene un temperamento terrible y explota en frecuentes estallidos de furia cuando está en su palacio de Cania (una fortaleza llamada Mephistar, construida en un inmenso glaciar de la helada capa). Desde allí, Mefistófeles dirige sus legiones de gelugones, incluyendo el vasto ejército que sólo se dedica a guardar la entrada a Nessus, el fondo del foso en el que mora Asmodeo.

Sin embargo, en los últimos tiempos Mephistar se ha convertido en una ardiente llama en el corazón de la llanura de hielo, y los gelugones lentamente se han ido desplazando a otras zonas, reemplazados por diablos de la sima, cornugones y barbatus. Mefistófeles ha desarrollado un tipo de energía corrupta extremadamente caliente, conocida como fuego infernal, extraída de la propia sustancia del plano. Su uso se ha extendido entre muchos de los archidiablos y sus sirvientes, aunque ninguno es tan experto con el fuego infernal como Mefistófeles. Para aumentar su maestría con el fuego, se ha entregado al estudio de las artes mágicas, concretamente de la evocación. Mefistófeles está labrándose rápidamente una reputación como un archidiablo contradictorio.

Con 9' de altura, piel de un rojo infernal, alas de murciélago, ojos blancos, cuernos saliendo de su frente y un pelo liso y negro, Mefistófeles juega con su apariencia para que sea lo más absolutamente diabólica posible. Se envuelve en sueltas capas negras y lleva una ronca de tres puntas.

Mefistófeles adopta nuevos símbolos constantemente. El actual es una mano roja con uñas negras rodeada de llamas oscuras.

Combate

Mefistófeles prefiere utilizar sus conjuros y aptitudes sortilegas en lugar de enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo. Suele llamar a otros demonios para que luchan por él, y toma posiciones en la retaguardia para lanzar una lluvia de fuego y destrucción sobre sus enemigos. Es rápido en teleportarse lejos si se enfrenta con alguna amenaza real.

Llamas del Infierno: Mefistófeles está rodeado constantemente en llamas oscuras. Por ello, su contacto inflige 2d6 puntos de daño sacrílego. Además, cualquiera en un radio de 5' del archidiablo sufre daño de las llamas si Mefistófeles así lo desea.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: apresuramiento infernal, aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, bola de fuego, círculo mágico contra el bien,

crear muertos vivientes mayores, desacralizar, detectar el bien, detectar magia, disipación mayor, ego de diablo, escudriñar, fuego infernal, geas/empeño, hechizar monstruo, imagen mayor, localizar criatura, localizar objeto, muro de fuego, muro de hielo, profanar, reanimar a los muertos, restablecimiento, resurrección, sugestión, teleportar sin error, tormenta de fuego infernal, visión verdadera; 1/día: deseo, símbolo (cualquiera), tromba de meteoritos. Nivel de lanzador 20°; salvaciones CD 20 + nivel del conjuro.

Conjuros: Mefistófeles lanza conjuros como un mago de 15° nivel especializado en la escuela de Evocación. Sus laboratorios en Me-

phistar tienen libros de conjuro que contienen todos los conjuros arcanos, por lo que puede preparar cualquier conjuro que desee, salvo los de sus escuelas prohibidas (Ilusión y Encantamiento).

Conjuros preparados (5/8/7/7/7/7/5/4/3; salvaciones CD 19 + nivel del conjuro, o 21 + nivel del conjuro para conjuros de Evocación y malignos; o 23 + nivel del conjuro para conjuros malignos de Evocación); 0: anular la luz, marca arcana, mano del mago (2), rajar la lengua; 1°: armadura de mago (2), bolsa negra, escudo (2), proyectil mágico (3); 2°: aguante, fuerza de toro, gracia felina, impiedad (2), telaraña (2); 3°: acelerar (2), proyectil mágico potenciado (2), ralentizar, rayo oscuro mancillado (2); 4°: detectar escudriñamiento, esfera elástica de Otiluke, flecha ácida de Melf potenciada, ojo arcano, oscuridad condenatoria, proyectil mágico potenciado mancillado, veneno psíquico; 5°: cono de frío, escudo de fuego mancillado, llamar pesadilla, muro de fuerza, rayo relampagueante potenciado, recado, tormenta de hielo mancillada; 6°: cono de frío mancillado, desintegrar, mirada penetrante, rayo relampagueante potenciado mancillado, relámpago zigzagante; 7°: cono de frío potenciado, eviscerar, jaula de fuerza, torbellino de dientes; 8°: bola de fuego de explosión retardada mancillada, horrible marchitamiento, muro prismático.

Convocar baatezu (St): dos veces por día Mefistófeles puede

convocar automáticamente a 1d4+1 gelugones o a 1d3 diablos de la sima.

Rasgos de ajeno: Mefistófeles no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: Mefistófeles puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Mefistófeles es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Mefistófeles sufre daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +4 de mejora.

Pertenencias: Mefistófeles esgrime una *ronca* +5 Enorme que es o bien explosiva ígnea o explosiva gélida, a voluntad. Además, este arma permite al esgrimidor concentrar las aptitudes sortilegas de *fuego infernal* y *tormenta de fuego infernal* para que inflijan +1d6 puntos adicionales de daño.

Los objetivos de Mefistófeles

Mefistófeles quiere en el presente lo que siempre ha querido: gobernar los Nueve infiernos. De todos los intrigantes del Infierno (y hay muchos), él es el más abierto en lo que respecta a sus objetivos: Mefistófeles le ha dicho a Asmodeo a la cara que algún día él gobernara en su lugar. Debido a que es de manera más abierta un antagonista de Belzebuth, Asmodeo ha tolerado el evidente ansia de Mefistófeles por su oscuro trono.

Los planes de Mefistófeles son siempre extremados y dramáticos más que sutiles y ladinos, como suelen ser los de algunos de los otros archidiablos. Por ejemplo, antes del Ajuste de cuentas, creó una nueva personalidad para sí mismo, Molikroth, tras lo cual "derrocó" a Mefistófeles y gobernó bajo el nombre de Molikroth. Muchos especularon que la razón de este engaño fue para descubrir a posibles traidores entre sus brumas. Aquellos que ayudaron a "Molikroth" a deponer a Mefistófeles ahora han sido eliminados.

Mefistófeles se deleita en ser adorado como un dios, y en este momento está esforzándose por aumentar el número de cultistas del plano Material que le sirven.

El culto de Mefistófeles

El culto de Mefistófeles es pequeño, probablemente porque muchos mortales no son conscientes de que Asmodeo y Mefistófeles son seres diferentes. A pesar de ello el archidiablo tiene seguidores, especialmente de una nueva religión que sus cultistas están intentando promover: la adoración de un "dios del fuego infernal". Esta religión atrae tanto a adoradores de diablos insatisfechos como a los que reverencian al fuego.

Los templos de Mefistófeles están llenos de fosas ardientes, normalmente preparadas para que lancen repentinos estallidos de llamas en los momentos apropiados. El altar es un gran bloque de roca, oscurecida porque los sacrificios que se hacen sobre ella son quemados vivos.

Los clérigos tutelados por Mefistófeles, llamados Administradores del fuego infernal, visten de negro y rojo y esgrimen roncas. Normalmente no hablan, y cuando deben hacerlo, gritan. Generalmente tienen acceso a los dominios Diabólico, Fuego y Mal.

Cultistas: Nhagruul es la líder de un grupo de gigantes que reverencian a Mefistófeles. Su templo está guardado por canes del Infierno y una pareja de elementales de fuego Grandes traídos al templo mediante el conjuro de *aliado menor de los planos*. Planea sacar a su gente de las colinas donde viven y destruir los asentamientos humanos y elfos más próximos. Pero primero tiene que derrocar al rey local de los gigantes del fuego, que ni adora a su dios ni comparte su visión. Hasta que este lista para hacerlo, dirige las plegarias de una pequeña cábala de gigantes discípulos de Mefistófeles.

◆ **Nhagruul, Ama del fuego infernal:** gigante del fuego Clr 9; VD 19; gigante Grande (fuego); DG 15d8+135 más 9d8+81; pg 323; Ini +0; Vel 40'; CA 17, toque 9, desprevenida 17; Ataq +28/+23/+18 cuerpo a cuerpo (2d6+19 mas 1 vil/×3, *ronca bebedora de almas* +1 Enorme), o +16 a distancia (2d6+12, roca); Frente/Alcance 5' × 5'/10'; AE lanzamiento de rocas, reprender muertos vivientes 4/día; CE atrapar rocas, subtipo de fuego, visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS Fort +24, Ref +8, Vol +16; Fue 34, Des 10, Con 28, Int 15, Sab 20, Car 13.

Habilidades y dotes: Avistar +14, Concentración +21, Conocimiento de conjuros +11, Escondarse -4, Escudriñar +11, Saber (religión) +8, Trepar +18; Ataque poderoso, Competencia con arma marcial (ron-

ca), Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar varitas, Gran hendedura, Hendedura, Marca del mal.

Lanzamiento de rocas (Ex): Nhagruul recibe un bonificador +1 a las tiradas de ataque cuando lanza rocas (ya incluido en las estadísticas dadas). Puede arrojar rocas que pesen de 40 a 50 lb. cada una (objetos pequeños) hasta una distancia de cinco incrementos de distancia (incremento de distancia de 120').

Atrapar rocas (Ex): Nhagruul puede atrapar rocas Pequeñas, Medianas o Grandes (o proyectiles de forma similar). Una vez por asalto, puede realizar una salvación de Reflejos para atrapar una roca o proyectil similar que le habría impactado normalmente. La CD para la salvación es de 15 para una roca Pequeña, 20 para una roca Mediana o 25 para una roca Grande. Si el proyectil tenía un bonificador a su tirada de ataque por magia, la CD aumenta en esa misma cantidad. Nhagruul debe ser consciente y estar preparada para el ataque.

Subtipo de fuego (Ex): Nhagruul es inmune al daño de fuego, pero sufre doble daño del frío salvo en caso de que se permita un TS para medio daño. En ese caso sufre medio daño si tiene éxito y doble daño si falla.

Conjuros preparados (6/7/6/5/4/3; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro); 0: curar heridas menores, detectar magia, detectar veneno, leer magia, orientación divina, remendar; 1.: arma mágica, convocar monstruo I, curar heridas leves, escudo de la fe, favor divino, manos ardientes*; 2.: aguante, flamear*, fuerza de toro, inmovilizar persona, oscuridad, resistencia a los elementos; 3.: curar heridas graves, disipar magia, ego de diablo*, masoquismo, plegaria; 4.: curar heridas críticas (2), fuego infernal*, inmunidad a conjuros; 5.: descarga flamígera, escudo de fuego*, rematar a los vivos.

*Conjuro de dominio. Dominios: Diabólico (bonificador +9 a una prueba de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar o Intimidar 1/día), Fuego (expulsar criaturas de agua y reprender criaturas de fuego).

Pertenencias: ronca bebedora de almas +1 enorme, anillo de arma vil, varita de fuego infernal (29 cargas).

Los sirvientes de Mefistófeles

Las canciones de alabanza siempre llenan la sala del trono de Mefistófeles, y la voz que hay tras ellas es la de Antilia, una bardo elfa semiinfernal, oscuramente hermosa, con rojas alas de murciélago y piel tan rojiza como la de su maestro. Antilia es hija de Mefistófeles, pero nadie en la corte lo sabe. Es más, ella misma ha llevado a Belzebuth a creer que trabaja para él como espía en Mephistar, pero en realidad está actuando como agente doble y proporcionándole información incorrecta.

Testaron es un recién llegado a la corte de Mefistófeles. Sobornado con inmensas cantidades de tesoro, este dragón ha venido desde el plano Material para hacer la sala del trono de Mefistófeles aún más inaccesible. Su trabajo es holgazanear por el enorme salón y tener una apariencia aterradora. Hasta ahora está funcionando.

Mefistófeles también dirige un vasto número de diablos extremadamente poderosos, incluyendo, por supuesto, los 9.999 gelugones que se dice guardan las puertas de Nessus.

◆ **Antilia:** semielfa semiinfernal Brd 20; VD 22; humanoide Mediano (elfa); DG 20d6+83; pg 143; Ini +7; Vel 30', Vl 30' (regular); CA 27, toque 22, desprevenida 20; Ataq +18 cuerpo a cuerpo (1d4+3, mordisco) y +13 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 garras), o +26/+21/+16 a distancia (1d8+7/×3, arco largo compuesto [bonificador +3 de Fuerza] vil +2 con flechas +2), o +19/+14/+9 cuerpo a cuerpo (1d8+5/19-20, espada larga trituradora de carne +1); AE aptitudes sortilegas; CE conocimiento de bardo +22, inmunidad al veneno, música de bardo (con-

traoda, *fascinar*, infundir gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*) 20/día, rasgos de elfo, resistencia al ácido 20, resistencia a la electricidad 20, resistencia al frío 20, resistencia al fuego 20; AL LM; TS Fort +10, Ref +19, Vol +13; Fue 17, Des 24, Con18, Int 15, Sab 12, Car 23.

Habilidades y dotes: Averiguar intencione +12, Avistar +21, Buscar +22, Descifrar escritura +23, Diplomacia +8, Escuchar +23, Hurtar +26, Interpretar +23, Saber (arcano) +17, Saber (los Planos) +25; Ataque elástico, Desenvainado rápido, Discípulo de las tinieblas, Dureza, Esquiva, Inscribir rollo de pergamino, Movilidad.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *aura sacrilega, oscuridad, veneno*; 1/día: *azote sacrilego, blasfemia, contagio, convocar monstruo, desacralizar, destrucción, horrible marchitamiento, profanar*. Nivel de lanzador 20.; salvaciones CD 16 + nivel del conjuro.

Conocimiento de bardo: Antilia puede realizar una prueba de conocimiento de bardo para ver si sabe alguna información relevante sobre personas, lugares u objetos de interés.

Música de bardo: 20 veces al día, Antilia puede utilizar sus canciones o recitados para producir efectos mágicos.

Contraoda (Sb): Antilia puede contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido. Cualquier criatura en un radio de 30' de ella puede utilizar el resultado de la prueba de Interpretar de Antilia en lugar de su propio TS contra este tipo de efectos.

Fascinar (St): Antilia puede hacer que una criatura en un radio de 90' que pueda verla y oírla quede fascinada con ella (Vol CD igual al resultado de la prueba de Interpretar de Antilia).

Infundir grandeza (Sb): Antilia puede infundir grandeza en hasta cuatro criaturas en un radio de 30', otorgándole a cada una +2 DG temporales, un bonificador +2 de competencia en los ataques, y un bonificador +1 de competencia en las salvaciones de Fortaleza.

Infundir gran aptitud (Sb): Antilia puede otorgar a cualquier aliado en un radio de 30' un bonificador +2 de competencia en sus pruebas de habilidad con una habilidad determinada.

Infundir valor (Sb): Antilia puede otorgar a los aliados que la escuchan un bonificador +2 de moral en las salvaciones contra los efectos de hechizo y miedo, y un bonificador +1 de moral en las tiradas de ataque y daño con armas.

Sugestión (St): Antilia puede poner una sugestión (como el conjuro) sobre una criatura a la que previamente haya *fascinado*. Una salvación de Vol (CD 19) niega el efecto.

Rasgos de ajeno: Antilia tiene visión en la oscuridad (alcance 60'). No puede ser revivida ni resucitada.

Rasgos de elfo: Antilia es inmune a los conjuros y efectos mágicos de dormir. Tiene un bonificador +2 racial en las salvaciones contra conjuros o efectos de encantamiento. También tiene visión en la penumbra (puede ver al doble de distancia que un humano en condiciones de escasa iluminación) y se le permite una prueba de Buscar cuando pase a 5' de una puerta secreta u oculta, como si la estuviese buscando activamente. Antilia tiene Competencia en arma marcial (arco largo compuesto, arco corto compuesto, arco largo y estoque) como dotes adicionales, y obtiene un bonificador +2 racial en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (ya incluido en las estadísticas dadas).

Conjuros conocidos (4/6/6/5/5/5/5; salvaciones CD 16 + nivel del conjuro): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, llamarada, luz, prestidigitación, sonido fantasma*; 1.: *causar miedo, convocar monstruo I, curar heridas leves, hechizar persona, pena*; 2.: *canción de la muerte purulenta, danza de la ruina, explosión de sonido, imagen múltiple, silencio*; 3.: *acelerar, chillido aturdidor, esculpir sonido, esfera de invisibilidad, hechizar monstruo*; 4.: *conoci-*

miento de leyendas, convocar monstruo IV, curar heridas graves, inmovilizar monstruo, invisibilidad mejorada; 5.: *círculo curativo, espejismo arcano, imagen persistente, mensaje onírico, ofuscar evidencia*; 6.: *acelerar a las masas, imagen permanente, mirada penetrante, sugestión de masas*.

Pertenencias: arco largo compuesto [Bonificador +3 de Fuerza] vil +2, anillo de protección +5, brazaletes de armadura +4, túnica de los ojos, varita de chillido aturdidor (21 cargas), poción de levitar, poción de volar.

➤ **Testaron:** dragón rojo viejo macho; VD 19; dragón Gargantuesco (fuego); DG 28d12+196; pg 378; Ini +6; Vel 40', V1 200' (torpe); CA 35, toque 8, desprevenido 33; Ataq +36 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco) y +31 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras) y +31 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas) y +31 cuerpo a cuerpo (2d8+18, coletazo); Frente/Alcance 20' x 40'/15'; AE aplastamiento 4d6+25, aptitudes sortilegas, arma de aliento, barrido (con la cola) 2d6+25, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidades, RD 10/+1, RC 24, sentidos agudos, subtipo de fuego, vista ciega 240'; AL CM; TS Fort +23, Ref +18, Vol +20; Fue 35, Des 14, Con 25, Int 22, Sab 18, Car 22.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +18, Avistar +34, Buscar +34, Concentración +35, Conocimiento de conjuros +34, Diplomacia +40, Engañar +34, Escapismo +30, Escondarse -10, Escuchar +34, Escudriñar +34, Intimidar +10, Saber (arcano) +34, Saber (geografía) +34, Saber (historia) +34, Saltar +40; Alerta, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Engarro, Flotar, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (Evocación).

Aplastamiento (Ex): cuando esté volando, Testaron puede aterrizar sobre oponentes de tamaño Mediano o menor con una acción estándar, utilizando todo su cuerpo para aplastarlos. Un ataque de aplastamiento afecta a todas las criaturas que quepan bajo el cuerpo de Testaron. Cada criatura en la zona afectada debe superar una salvación de Reflejos (CD 31) o quedar sujeta, recibiendo automáticamente 4d6+25 puntos de daño contundente. Tras ello, si Testaron elige mantener la sujeción, trátala como un ataque de presa normal. Mientras permanezcan sujetos, los oponentes sufren daño de aplastamiento cada asalto.

Aptitudes sortilegas: 8/Día: *localizar objeto*; 3/día: *sugestión*. Nivel de lanzador 11.; salvaciones CD 16 + nivel del conjuro.

Arma de aliento (Sb): cada 1d4 asaltos, Testaron puede exhalar un cono de fuego de 60' que inflige 16d10 puntos de daño de fuego (Reflejos CD 31 mitad).

Barrido (con la cola): Testaron puede barrer con su cola como acción estándar. El barrido afecta a las criaturas Pequeñas o menores en un semicírculo de 20' de radio centrado en su parte posterior. Cada criatura afectada que falle una salvación de Reflejos (CD 31) sufre 2d6+25 puntos de daño; una salvación con éxito reduce el daño a la mitad.

Presencia pavorosa (Ex): Testaron puede inquietar a sus enemigos con su mera presencia. Esta aptitud funciona automáticamente en un radio de 240' cada vez que Testaron ataca, carga o vuela sobre sus cabezas. Una criatura potencialmente afectada (cualquiera con menos de 28 DG) que supere una salvación de Vol (CD 30) se vuelve inmune a la presencia pavorosa de Testaron durante 24 horas. Si falla, cualquier criatura con 4 o menos DG queda despavorida durante 4d6 asaltos, y cualquiera con 5 o más DG queda estremecida durante 4d6 asaltos. Testaron es inmune a la aptitud de presencia pavorosa de otros dragones.

Inmunidades (Ex): inmune a dormir y parálisis.

Sentidos agudos (Ex): Testaron puede ver hasta cuatro veces mejor que un humano en condiciones de penumbra y dos veces mejor con luz normal. Testaron también tiene visión en la oscuridad con un alcance de 800'.

Subtipo de fuego (Ex): Testaron es inmune al daño de fuego, pero sufre doble daño del frío salvo en caso de que se permita un TS para medio daño. En ese caso sufre medio daño si tiene éxito y doble daño si falla.

Vista ciega (Ex): Testaron puede detectar criaturas por medios no visuales (principalmente por el oído y el olfato, pero también percibiendo las vibraciones y otras pistas del entorno) hasta un alcance de 240'.

Conjuros conocidos (6/8/8/7/7/5; salvaciones CD 16 + nivel del conjuro, o 18 + nivel del conjuro para conjuros de Evocación): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano del mago, mirada desconcertante, prestidigitación, sonido fantasma*; 1.: *armadura de mago, escudo, proyectil mágico, traspasar herida, zarcillos linguales*; 2.: *contorno borroso, convocar plaga, levitar telaraña, terribles carcajadas de Tasha*; 3.: *acelerar, bola de fuego, disipar magia, intermitencia*; 4.: *ancla dimensional, invisibilidad mejorada, puerta dimensional*; 5.: *dominar persona, muro de piedra*.

ASMODEO, SEÑOR DE LA NOVENA CAPA

Ajeno Grande (maligno, legal)

Dados de Golpe: 35d8+350 (507 pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: 40', VI 120' (perfecta)

CA: 49 (-1 tamaño, +6 Des, +9 introspectiva, +25 natural), toque 24, desprevénido 43

Ataques: *cetno de rubí de Asmodeo (gran clava sacrílega +6)*

+55/+50/+45/+40 cuerpo a cuerpo

Daño: *cetno de rubí de Asmodeo (gran clava sacrílega +6)* 1d8+28 más 4d8+20 infligir heridas críticas

Frente/Alcance: 5' x 5'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, conjuros, exigir sumisión, mirada aterradora y debilitadora, mirada gélida

Cualidades especiales: *convocar baatezu*, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 20/+7, regeneración 15, RC 45

Salvaciones: Fort +29, Ref +25, Vol +31

Características: Fue 40, Des 23, Con 30, Int 30, Sab 34, Car 30

Habilidades: Alquimia +45, Averiguar intenciones +47, Avistar +47, Buscar +45, Concentración +45, Conocimiento de conjuros +45, Diplomacia +53, Disfrazarse +45, Engañar +45, Escondarse +19, Escuchar +47, Escudriñar +45, Germanía +47, Intimidar +49, Moverse sigilosamente +23, Reunir información +45, Saber (arcano) +45, Saber (naturaleza) +18, Saber (religión) +26, Saber (los Planos) +45, Tasación +26

Dotes: Ataque poderoso, Conjuros penetrantes, Fabricar cetno, Habla oscura, Iniciativa mejorada, Mancillar aptitud sortílega, Pericia, Potenciar aptitud sortílega, Reflejos de combate

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 32

Tesoro: cuádruple del estándar

Alineamiento: legal maligno

Avance: —

Asmodeo el Archiinfernal, el gran señor de todos los duques del Infierno, dirige a toda la estirpe diabólica y reina como el amo indiscutible de los Nueve infiernos. Incluso las deidades que llaman a este plano su hogar tienen un gran respeto a Asmodeo.

Asmodeo es sin ninguna duda más viejo que cualquier otro diablo en el Infierno, aunque algunos dicen que él no fue el primer gober-

nante del plano. Por otra parte, algunos informes apuntan a que él es en realidad la fuerza original y primigenia del mal en el multiverso.

Las acciones de Asmodeo con frecuencia resultan misteriosas para los observadores del exterior, pero esto se debe al reducido campo de visión y a la limitada astucia que la mayoría de los seres poseen. Las manipulaciones de Asmodeo son laberínticas e insidiosas. Funcionan a una escala superior, aunque cuando es adecuado a sus necesidades no duda en centrar su atención incluso sobre una criatura de estatus tan ínfimo como un alma mortal.

Durante el Ajuste de cuentas, Asmodeo demostró que puede virtualmente enfrentarse a todos los archidiablos del Infierno y salir triunfante cuando el humo se disipa. Una vez al año reúne a los archidiablos en su casa en Nessus, una fortaleza llamada Malsheem. Nadie ha rechazado nunca esta llamada. Incluso Levistus es liberado brevemente de su prisión para estar presente (y despedido) en esta reunión.

Asmodeo mide justo algo más de 13' de altura, con una lustrosa piel oscura y pelo negro. Es hermoso del mismo modo que una tormenta eléctrica puede serlo. Sus ojos rojos brillan con el poder del Infierno, y su cabeza está coronada con un par de pequeños cuernos rojo oscuro. Viste con galas rojas y negras, de las cuales una simple prenda cuesta lo que una nación entera gasta en un año. Por supuesto, nunca suelta su *cetno de rubí*, una ornamentada pieza de joyería incomparablemente fina y de vastos poderes mágicos.

Combate

Asmodeo confía en la increíble fuerza de su *cetno de rubí* si alguna vez se encuentra enzarzado en un combate (lo cual sería realmente un hecho raro). Es más probable que se limite a obligar a sus enemigos a someterse o a huir mediante sus poderes. Si esto no funciona, se traslada a otro lugar permitiendo que sus sirvientes se ocupen de los enemigos.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *apresuramiento infernal, aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, círculo mágico contra el bien, crear muertos vivientes mayores, desacralizar, detectar magia, discernir ubicación, disipación mayor, dominar monstruo, ego de diablo, fuego infernal, geas/empeño, hechizar a las masas, hechizar monstruo, imagen mayor, muro de hielo, plaga de desdicha, profanar, proyectar imagen, reanimar a los muertos, restablecimiento, resurrección, sugestión, teleportar sin error, tormenta de fuego infernal, visión verdadera (como un clérigo); 1/día: palabra de poder (cualquiera), símbolo (cualquiera), tromba de meteoritos*. Nivel de lanzador 20.; salvaciones CD 20 + nivel del conjuro.

Conjuros: Asmodeo lanza conjuros como un clérigo de nivel 20° con los dominios Diabólico y Mal. Obtiene un espacio de conjuro adicional a cada nivel de conjuro desde 1 a 9 por los conjuros de dominio, y puede utilizar los poderes concedidos de sus dominios como si fuese un clérigo.

Conjuros preparados (6/9/9/9/9/8/7/7/6; salvaciones CD 22 + nivel del conjuro): 0: *anular la luz, curar heridas menores (2), orientación divina, rajar la lengua, resistencia (2)*; 1.: *cola de diablo*, curar heridas leves (2), detectar el caos, detectar el bien, dolor del corazón, escudo de la fe, reloj de la muerte, suspender enfermedad*; 2.: *curar heridas moderadas (2), explosión de huesos, marchitar extremidad, profanar*, quitar parálisis, restablecimiento menor (2), socavar fuerzas*; 3.: *atormentar, curar heridas graves, ego de diablo*, hablar con los muertos, oscuridad profunda, protección contra la energía negativa, protección contra los elementos (sónico), quitar maldición, sadismo*; 4.: *ancla dimensional, curar heridas críticas, discernir mentiras, fuego infernal*, identificar trasgresor, para el corazón, poder del Infierno, recado, restablecimiento*; 5.: *apretar el corazón, descarga flamígera (2), deshacer la moralidad, disipar el bien*, disipar el caos, marca de la jus-*

ticia, romper encantamiento; 6.º: barrera de cuchillas, caparazón antivida, dañar, etereidad, ligadura de los planos*, miriada de agujas; 7.º: aprisionar el alma, destrucción, escudriñamiento mayor (2), lanzar maldición mayor, máxima, tormenta de fuego infernal*; 8.º: escudo de la ley, exigencia*, sanar a las masas, terremoto, tormenta de fuego (2); 9.º: arrasar, consumir energía, implosión, ligadura del alma, tormenta de venganza, umbral*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Diabólico (bonificador +10 en una prueba de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar o Intimidar 1/día), Mal (nivel de lanzador +1 para conjuros malignos).

Exigir sumisión (Sb): una vez por asalto como acción estándar, Asmodeo puede obligar a una criatura que pueda escuchar y comprender su voz, a realizar un TS de Vol (CD 37). Si la criatura falla, se somete al gobernante del Infierno durante 10d10 días, haciendo cualquier cosa que Asmodeo pida como si cada petición fuese una *sugestión* contra la cual la víctima no puede resistirse con un TS. Una vez que una criatura tiene éxito en un TS contra esta aptitud, pasa a ser inmune al efecto para siempre.

Mirada aterradora y debilitadora (Sb): este ataque de mirada (Vol CD 37 niega) tiene un alcance de 60' y actúa como un conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 20.º) que además inflige 1d4 puntos de daño de Fuerza a las criaturas que fallen su salvación. Asmodeo puede utilizar ésta o la mirada gélida en un asalto dado, pero no las dos.

Mirada gélida (Sb): este ataque de mirada (Vol CD 37 niega) tiene un alcance de 30' y actúa como un conjuro de *ralentizar* (nivel de lanzador 20.º) que también impone un penalizador -5 a todas las tiradas de ataque y daño, TS, pruebas de habilidades y pruebas de características durante 24 horas.

Convocar baatezu (St): a voluntad, Asmodeo puede convocar automáticamente a 1 diablo de la sima o a 2 de cualquier otro tipo de diablo.

Rasgos de ajeno: Asmodeo no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: Asmodeo puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Asmodeo es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Asmodeo sufre daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +4 de mejora.

Pertenencias: Asmodeo esgrime el *cetno de rubí de Asmodeo*, que actúa como una *gran clava sacrílega* +6 que desencadena un conjuro de *infligir heridas críticas* (nivel de lanzador 20.º) sobre cualquiera que toque. Ver la sección 'Artefactos' en el Capítulo 6 para una descripción de los demás poderes del *cetno de rubí*.

Los objetivos de Asmodeo

Primero y sobre todo, Asmodeo está interesado en preservar el *status quo* en el cual él es el gobernante supremo del Infierno. Aparte de esto, centra la mayoría de su atención en la expansión del mal en el multiverso de manera general. Se opone a las acciones de los celestiales poderosos y de las deidades de alineamiento bueno. También aborrece y se opone a las fuerzas demoníacas del Abismo, ya que su existencia es un desafío a su gobierno absoluto sobre el mal.

El culto de Asmodeo

Alguien conocido como un adorador de diablos es casi siempre un seguidor de Asmodeo. El gobernante del Infierno dirige una masa de cultistas mucho mayor que la de cualquier otro archidiablo, y probablemente mayor incluso que la suma de todos los cultistas de los otros. Muchos humanoides y criaturas malignas reverencian a Asmodeo como el parangón de la fuerza y la opresión, y ven el seguirle como un medio para alcanzar un gran poder, inalcanzable de otro modo.

Los clérigos que tienen a Asmodeo como deidad tutelar son figuras severas y poderosas con un gran magnetismo personal e influencia política. El símbolo de Asmodeo es un puño con garras aferrando una calavera, o el más sutil *cetno* con punta de rubí, aunque a veces un simple pentagrama invertido es suficiente. Sus templos, normalmente situados en lugares secretos en el interior o bajo una ciudad, están llenos de estos símbolos. Siempre están bien construidos y bien guardados, ya que Asmodeo favorece a sus seguidores con el éxito financiero.

El arma predilecta de Asmodeo es la maza. Sus clérigos normalmente tienen acceso a los dominios Diabólico, Ley y Mal.

Cultistas: el varón huma-

no Gilliard DeRosan ejemplifica a lo que todos los clérigos del culto de Asmodeo aspiran: riqueza, poder y prestigio. Controla un gran culto formado por nobles y mercaderes acaudalados que sirven a su terrible señor durante la noche mientras que pretenden ser destacados miembros de la sociedad durante el día.

➤ **Gilliard DeRosan:** humano Ari 6/Clr 10/Discipulo de Asmodeo 4; VD 20; humanoide Mediano; DG 6d8+6 más 10d8+10 más 4d6+4; pg 105; Ini +4; Vel 30'; CA 30, toque 13, desprevenido 27; Ataq +16/+11/+6 cuerpo a cuerpo (1d8+2 más 1d6 fuego/19-20, *cetno de poder señorial* [función de espada larga flamígera]), o +19/+14/+9 cuerpo a cuerpo (1d8+5/×3, *cetno de poder señorial* [función de hacha de batalla]), AE aptitudes sortilegas, reprender muertos vivientes 10/día; CE aprender secreto 2/semana, *convocar felino del Infierno*; AL LM; TS Fort +11, Ref +9, Vol +23; Fue 12, Des 17, Con 13, Int 13, Sab 21, Car 25.



Habilidades y dotes: Alquimia +5, Averiguar intenciones +9, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +21, Engañar +19, Escondarse +1, Escuchar +14, Germanía +18, Intimidar +18, Leer los labios +8, Saber (arcano) +12, Saber (religión) +13; Discípulo de las tinieblas, Esquiva, Inmunidad al veneno (urthaynk), Inscribir rollo de pergamino, Liderazgo, Marca del mal, Soltura con la magia maligna, Voluntad de hierro.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *hechizar persona, orden imperiosa*. Nivel de lanzador 12; salvaciones CD 17 + nivel del conjuro.

Aprender secreto (Ex): dos veces a la semana, Gilliard puede realizar una prueba de Reunir información con un bonificador +10 de competencia. Esto le permite aprender secretos imposibles de obtener de otro modo mediante las supercherías, el engaño y a veces la intimidación.

Convocar felino del Infierno (St): Gilliard puede convocar un felino del Infierno una vez al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *convocar monstruo* (nivel de lanzador 12).

Conjuros preparados (6/8/6/6/5/5/3; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, detectar veneno, leer magia, preservar órgano, resistencia*; 1: *bendecir, curar heridas leves (2), cola de diablo*, escudo de la fe, favor divino, lengua de Belzebuth, pena*; 2: *arma espiritual, fuerza de toro, inmovilizar persona, marchitar extremidad, ojo de diablo*, silencio*; 3: *atormentar, curar heridas graves, disipar magia, ego de diablo*, masoquismo, sadismo*; 4: *curar heridas críticas, fuego infernal*, inmunidad a conjuros, veneno, veneno psíquico*; 5: *deshacer moralidad, disipar el bien*, descarga flamígera (2), rematar a los vivos, visión verdadera*; 6: *crear muertos vivientes*, palabra de regreso, sanar*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Diabólico (bonificador +10 en una prueba de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar o Intimidar 1/día), Mal (nivel de lanzador +1 para conjuros malignos).

Pertenencias: cetro de poder señorial, capa de Carisma +6, coraza protectora de almas oscuras +4, escudo grande de acero de resistencia a conjuros (RC 15), amuleto de armadura natural +2, perla de poder (5.º nivel), cubo de fuerza, poción de volar, rollo de pergamino de oscuridad condenatoria, rollo de pergamino de dañar, rollo de pergamino de arrasar, 3 dosis de veneno urthaynk, 2 dosis de polvos de seta.

los sirvientes de Asmodeo

Técnicamente, todos los demonios son sirvientes de Asmodeo. No obstante, tiene algunas criaturas de élite que utiliza habitualmente. Seis poderosos hamatulas cazadores de mortales llamados los Cazadores de chispas le sirven como agentes de élite en el plano Material.

Glasya es la hija de Asmodeo y Bensozia, la cual fue asesinada por Levistus (por lo cual está aprisionado en el hielo). Durante un largo tiempo, Glasya fue consorte de Mammonn, pero lo hizo básicamente para provocar problemas con varios archidiablos, incluyendo su padre, porque le parecía divertido. Ahora sirve en la corte de su padre, pero está insatisfecha y aburrida con su destino. Mide unos 9' de alto y tiene la apariencia de una hermosa mujer humana con alas de murciélago y largo pelo negro. Tiene piel color cobre, pequeños cuernos en su cabeza y una cola ahorquillada.

Martinet es un agente de la ley de Asmodeo, controlando sus muchos asuntos, especialmente la interacción con otros diablos. Por ello, cuando dos poderosos habitantes del Infierno van a la guerra, es labor de Martinet detenerlos si el amo del Infierno no desea que la guerra continúe. Aunque Martinet no es tan poderoso como la mayoría de los archidiablos, el hecho es que el ser la boca, ojos y oídos de Asmodeo le proporciona mucho más respeto del que se le daría en cualquier otro caso. Las amenazas e invectivas de otros nunca le impresionan, y siempre tiene una réplica cortante.

➤ **Cazadores de chispas (6):** hamatula avanzado Exp 1/Cazador de mortales 10; VD 22; ajeno Grande (maligno, legal); DG 21d8+84 más 1d10+4 más 10d10+40; pg 287; Ini +0; Vel 30'; CA 31, toque 11, desprevenido 31; Ataq +32 cuerpo a cuerpo (2d8+7, 2 garras); Frente/Alcance 5' x 5'/10'; AE agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, castigar mortales 1/día, empalar 3d6+10, grito azote de mortales, miedo, rematar a los mortales; CE caza de mortales +4, *convocar baatezu*, detectar mortales, enemigo predilecto (humano +1), garras del gran infernal, piel de mortal (cualquiera), rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, rechazar la magia de los mortales, RD 10/+1, RC 27; AL LM; TS Fort +22, Ref +18, Vol +20; Fue 25, Des 10, Con 18, Int 13, Sab 13, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +36, Avistar +38, Buscar +34, Concentración +28, Diplomacia +7, Escondarse +30, Escuchar +38, Moverse sigilosamente +24, Trepar +23; Alerta, Apresurar aptitud sortilega, Ataque poderoso, Azote de mortales, Conjurar en combate, Desarme mejorado, Discípulo de las tinieblas, Hendedura, Pericia, Rastrear.

Agarrón mejorado (Ex): si un cazador de chispas impacta a un oponente Mediano o más pequeño con un ataque de garra, inflige daño normal e inicia un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +32). Si impacta con la garra, también puede empalar en el mismo asalto. El cazador de chispas tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o simplemente utilizar su cola para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero al cazador de chispas no se le considera apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en los asaltos sucesivos automáticamente inflige daño de garra.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *fatalidad, flamear, hechizar persona, imagen mayor, inmovilizar persona, pirotecnia, profanar, reanimar a los muertos, sugestión, teleportar sin error*; 1/día: *azote sacrilego o ira del orden*. Nivel de lanzador 9; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro.

Castigar mortales (Sb): una vez al día, un cazador de chispas puede intentar *castigar mortales* con un ataque cuerpo a cuerpo normal, sumando un bonificador +2 a su tirada de ataque e infligiendo +20 puntos de daño. Si el cazador de chispas accidentalmente castiga a una criatura que no sea un mortal, el castigo no tiene efecto pero sigue considerándose usado ese día.

Empalar (Ex): un cazador de chispas inflige 3d6+10 puntos de daño a un oponente apresado con una prueba de presa con éxito.

Grito azote de mortales (Sb): una vez al día, un cazador de chispas puede lanzar un grito que aturde a todos los mortales en un radio de 50' durante 1 asalto (Fort CD 23 niega).

Miedo (Sb): una criatura golpeada por un cazador de chispas debe superar una salvación de Vol (CD 23) o ser afectado por un efecto similar al de un conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 9). Tenga o no éxito la salvación, esa criatura no puede ser afectada de nuevo por la aptitud de miedo de ese cazador de chispas durante 24 horas.

Rematar a los mortales (Sb): una vez por día, mediante un toque, un cazador de chispas puede obligar a un mortal a superar un TS de Fortaleza (CD 23) o morir instantáneamente.

Convocar baatezu (St): una vez al día un cazador de chispas puede intentar convocar a 2d10 lemures con un 50% de posibilidades de éxito, o a 1 hamatula con un 35% de posibilidades de éxito.

Detectar mortales (Sb): a voluntad, un cazador de chispas puede utilizar *detectar mortales*. Esta aptitud duplica el efecto del conjuro *detectar muertos vivientes*, salvo en que lo detectado son mortales.

Enemigo predilecto/Caza de mortales (Ex): los cazadores de chispas obtienen un bonificador +4 a las pruebas de Averiguar in-

tenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia realizadas cuando utilizan estas habilidades contra mortales, y un +5 cuando las utilizan específicamente contra humanos. De un modo similar, obtienen el mismo bonificador en las tiradas de daño de armas contra criaturas de estos tipos. Un cazador de chispas también obtiene el bonificador al daño con armas a distancia, pero sólo contra objetivos a menos de 30' (el cazador de chispas no puede impactar con precisión mortal más allá de esta distancia). El bonificador no se aplica al daño contra criaturas que sean inmunes a los impactos críticos.

Garras del gran infernal (Ex): el ataque de garra de un cazador de chispas inflige 2d8+7 puntos de daño.

Piel de mortal (Sb): mediante injertos mágicos de pedazos de carne mortal en su propio cuerpo, un cazador de chispas obtiene la aptitud de adoptar cualquier forma normal, como si estuviese utilizando *polimorfarse*. Si la carne utilizada es del mismo individuo exacto al que se quiere imitar, la duración es permanente. Si la carne es de una criatura del mismo tipo que la forma adoptada, la duración es de 1 hora. Si la carne no es del mismo tipo que la forma adoptada, la duración es de 10 minutos. Por lo demás esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfarse*, y un cazador de chispas puede invocarla una vez al día. Un cazador de chispas puede volver a su forma normal con una acción estándar.

Rasgos de ajeno: un cazador de chispas no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: un cazador de chispas puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Un cazador de chispas es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Rechazar la magia de los mortales (Sb): un cazador de chispas obtiene un bonificador +2 en todos los TS contra efectos y conjuros utilizados por mortales.

Conjuros conocidos (3/3/3/1; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro): 1.º: *causar miedo, detectar el bien, dolor del corazón, dormir, hechizar persona, mirada desconcertante, protección contra el bien*; 2.º: *círculo mágico contra el bien, detectar pensamientos, inmovilizar persona, mal de ojo, marchitar extremidad, telaraña, ver lo invisible*; 3.º: *atormentar, desgarradora de carne, escudriñamiento, espejo recadero, indetectabilidad, lanza vil, sugestión*; 4.º: *asesino fantasmal, deshacer moralidad, ojo arcano, llamar a horda de gibados, localizar criatura, resistencia resonante*.

Pertenencias: brazaletes de armadura +6, anillo de protección +2, collar de ponzoña virulenta (afecta a las garras y a las púas empaladoras), aro corporal de desprecio, rollo de pergamino de resistencia resonante.

➤ **Glasya:** diablo única; VD 18; ajeno Grande (maligno, legal); DG 18d8+90; pg 171; Ini +14; Vel 40', VI 60' (regular); CA 34, toque 19, desprevénida 24; Ataq +26/+26/+21/+16/+11 cuerpo a cuerpo (1d6+9 más veneno *sangre de diablo*/19-20, *espada corta veloz* +3); Frente/Alcance 5' × 5'/10'; AE aptitudes sortilegas; CE convocar baatezu, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 30/+3, regeneración 5, RC 28; AL LM; TS Fort +16, Ref +21, Vol +16; Fue 23, Des 30, Con 21, Int 21, Sab 20, Car 26.

Habilidades y dotes: Avistar +14, Buscar +15, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +30, Disfrazarse +28, Engañar +29, Escondarse +27, Escuchar +17, Germanía +25, Intimidar +20, Intuir la dirección +15, Moverse sigilosamente +30, Saber (arcano) +15, Saber (nobleza y realiza) +15, Saber (religión) +13, Saber (los Planos) +9, Alerta, Esquiva, Impulsar aptitud sortilega, Iniciativa mejorada, Pericia.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *aura sacrilega, blasfemia, círculo mágico contra el bien, crear muertos vivientes, desacralizar, detectar el bien, detectar magia, disipar magia, flamear, hechizar monstruo, imagen mayor, inmovilizar persona, invisibilidad mejorada, muro de fuego, pirotecnia, polimorfarse, reanimar a los muertos, sugestión, teleportar sin error* (a sí misma + máx 50 lb. de objetos), *visión verdadera*; 1/día: *dedo de la muerte, deseo limitado, símbolo* (cualquiera). Nivel de lanzador 20.º; salvaciones CD 18 + nivel del conjuro.

Convocar baatezu (St): tres veces al día, Glasya puede convocar automáticamente a 1d4 erinias, o puede intentar convocar a 1 diablo de la sima (75% de posibilidades de éxito).

Rasgos de ajeno: Glasya no puede ser revivida ni resucitada.

Rasgos de baatezu: Glasya puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Glasya es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Glasya sufre daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +3 de mejora.

Pertenencias: espada corta veloz +3 embadurnada con sangre de diablo.

➤ **Martinet:** diablo único; VD 13; ajeno Grande (maligno, legal); DG 16d8+80; pg 152; Ini +9; Vel 40', VI 60' regular; CA 29, toque 14, desprevénido 24; Ataq +25/+20/+15/+10 cuerpo a cuerpo (1d6+13, *bastón de parálisis* +3); Frente/Alcance 5' × 5'/10'; AE aptitudes sortilegas; CE convocar criaturas, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 30/+3, regeneración 5, RC 24; AL LM; TS Fort +15, Ref +15, Vol +17; Fue 24, Des 20, Con 20, Int 19, Sab 20, Car 23.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +24, Avistar +19, Buscar +9, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +19, Diplomacia +29, Engañar +25, Escondarse +1, Escuchar +15, Germanía +26, Intimidar +8, Reunir información +12, Saber (Arcano) +12, Saber (historia) +14, Saber (local) +14, Saber (nobleza y realza) +23, Saber (los Planos) +13; Esquiva, Habla oscura, Iniciativa mejorada, Pericia, Voluntad de hierro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *aura sacrilega, blasfemia, círculo mágico contra el bien, crear muertos vivientes, desacralizar, detectar el bien, detectar magia, discernir ubicación, disipar magia, flamear, hechizar monstruo, imagen mayor, inmovilizar persona, invisibilidad mejorada, pirotecnia, polimorfarse, profanar, reanimar a los muertos, sugestión, teleportar sin error* (a sí mismo + máx. 50 lb de objetos), *visión verdadera*; 1/día: *debilidad mental, deseo limitado*. Nivel de lanzador 17.º; salvaciones CD 16 + nivel del conjuro.

Convocar criaturas (St): una vez por asalto Martinet puede convocar automáticamente a un méfit de fuego legal maligno o un diablillo (a los cuales utiliza como mensajeros). Una vez por día puede intentar convocar a un diablo de la sima (55% de posibilidades de éxito).

Rasgos de ajeno: Martinet no puede ser revivido ni resucitado.

Rasgos de baatezu: Martinet puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Martinet es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

Regeneración (Ex): Martinet sufre daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +3 de mejora. **Pertenencias:** *bastón de parálisis* +3 (el toque produce un efecto de *inmovilizar persona*; Vol CD 13 niega).



Este capítulo presenta una mezcla de varios monstruos malignos: demonios y diablos, que no podían faltar, pero también muertos vivientes y otras criaturas. Todos ellos pueden ser adecuados para cualquier campaña.

Al final del capítulo hay tres plantillas (o rasgos genéricos) para criaturas (de huesos, cadáver y corrupta), que te permiten crear versiones especialmente malignas de las criaturas normales.

DEMONIO

Los demonios son naturales del Abismo, un reino de caos y maldad absolutos. Son los más violentos, ávidos, volubles y perversos de los infernales.

Algunos demonios, no satisfechos con su propia iniquidad, se complacen en tentar a los mortales para que se vuelvan tan depravados como ellos. De los presentados aquí, el demonio de la sombra es el más interesado en estas actividades.

El grupo más numeroso y diverso de los demonios es el de los tanar'ri, amos incuestionables del Abismo. Pero los demonios se presentan en una tremenda variedad de formas, y nadie ha sido capaz de catalogarlos a todos.

Siempre que no se indique lo contrario, los demonios hablan abisal, celestial y dracónico.

COMBATE

Los demonios son la ferocidad personificada, y atacarán a cualquier criatura por pura diversión (incluso a otros demonios). Les encan-

ta aterrorizar a sus víctimas antes de matarlas, y a menudo devoran a los que matan. Muchos demonios pueden crear oscuridad, por lo que suelen cubrir a sus enemigos con ella antes de ir a la batalla.

Todos los demonios tienen las siguientes aptitudes comunes:

Rasgos de ajeno: un demonio tiene visión en la oscuridad (60' de alcance). No puede ser revivido ni resucitado.

Además, todos los tanar'ri tienen las siguientes aptitudes comunes

Rasgos de tanar'ri: un tanar'ri puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' y que posea un lenguaje. Salvo cuando se señale así en la descripción específica, un tanar'ri es inmune a la electricidad y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20 y resistencia al fuego 20.

Convocar tanar'ri (St): todos los tanar'ri pueden convocar a otros tanar'ri para que les ayuden. Esta aptitud funciona como un conjuro de *convocar monstruo* del nivel apropiado, salvo que tiene unas posibilidades de éxito limitadas. Tira un d% y compara el resultado con la probabilidad de éxito indicada en la criatura. Si se produce un fallo, ningún tanar'ri responde a la llamada. Los tanar'ri convocados regresan automáticamente al lugar de donde vinieron después de 1 hora. Un tanar'ri que acabe de ser convocado no puede utilizar su propia aptitud de convocar durante 1 hora. La mayoría

	Mane (tanar'ri) Ajeno Pequeño (caótico, maligno)	Rutterkin (tanar'ri) Ajeno Mediano (caótico, maligno)	Bar-Igura (tanar'ri) Ajeno Mediano (caótico, maligno)
Dados de golpe:	1d8 (4 pg)	5d8+10 (32 pg)	6d8+18 (45 pg)
Iniciativa:	+0	+2	+4
Velocidad:	20'	20'	40', Tr 20'
CA:	14 (+1 tamaño, +3 natural), toque 11, desprevenido 14	18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, desprevenido 16	22 (+4 Des, +8 natural) toque 14, desprevenido 18
Ataques:	2 garras + c/c y mordisco +0 c/c	Hacha doble +5 c/c y hacha doble +5 c/c, o 2 garras +7 c/c	2 garras +10 c/c y mordisco +5 c/c
Daño:	Garra 1d3, mordisco 1d4	Hacha doble 1d8+2/x3 (mano hábil), hacha doble 1d8+1/x3 (mano torpe), garra 1d6+2	Garra 1d6+4, mordisco 1d8+2
Frente/Alcance:	5'x5'/5'	5'x5'/5'	5'x5'/5'
Ataques especiales:	—	Aptitudes sortilegas	Abalanzarse, aptitudes sortilegas
Cualidades espec.:	Nube ácida, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 5/+1	Convocar tanar'ri, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 5/plata, RC 14	Convocar tanar'ri, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 10/+1, RC 16, teleportar sin error
Salvaciones:	Fort +2, Ref +2, Vol -2	Fort +6, Ref +6, Vol +5	Fort +8, Ref +9, Vol +7
Características:	Fue 10, Des 10, Con 10, Int 3, Sab 3, Car 3	Fue 14, Des 15, Con 14, Int 9, Sab 12, Car 10	Fue 18, Des 19, Con 16, Int 13, Sab 14, Car 12
Habilidades:	Saltar +2, Tregar +2	Avistar +5, Escuchar +5, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +6, Piruetas +8, Saltar +10, Tregar +8	Avistar +7, Disfrazarse +4, Equilibrio +11, Escondarse +17, Escuchar +5, Intimidar +6, Moverse sigilosamente +11, Piruetas +14, Saltar +25, Tregar +4
Dotes:	Ataque múltiple	Ambidextrismo, Combate con dos armas	Esquiva, Movilidad
Clima/Terreno:	Cualquiera terrestre y subterráneo	Cualquiera terrestre y subterráneo	Cualquiera terrestre y subterráneo
Organización:	Solitario, plaga (6-15)	Solitario o banda (3-10) u horda (10-100)	Solitario, pareja o manada (3-11)
Valor de desafío:	1	3	5
Tesoro:	Ninguno	Estándar	Estándar
Alineamiento:	Siempre caótico maligno	Siempre caótico maligno	Siempre caótico maligno
Avance:	2-6 DG (pequeño)	6-10 DG (Mediano); 11-15 DG (Grande)	7-12 DG (Mediano); 13-18 DG (Grande)

de los tanar'ri no utilizan su aptitud de convocar a la ligera, pues estarán obligados a deber un favor a la criatura convocada. Por lo general sólo la emplean cuando necesitan salvar la vida.

MANE

Formados directamente de las almas de las criaturas malignas enviadas al Abismo por toda la eternidad, los manes son lo más bajo de los demonios, incluso inferiores a los gibados. No tienen ninguna aptitud mágica y prácticamente carecen de mente. Actúan más como bestias salvajes que como otra cosa.

Los manes son humanoides de 3' de alto con la piel pálida e hinchada, cubierta de gusanos. Sus ojos blancos no muestran signo alguno de inteligencia, pero sus garras y dientes irregulares revelan su naturaleza bestial.

Los manes no pueden hablar, pero comprenden conceptos sencillos en cualquier lenguaje (como un efecto marginal de su limitado uso de la telepatía tanar'ri).

Combate

Los manes carecen en gran medida de mente, pero son criaturas completamente entregadas al salvajismo y la furia. Obedecen a sus

amos y se arrojan a la batalla sin importarles el peligro, aunque son lentos, estúpidos y en general combatientes poco efectivos. Dada su debilidad, superan a sus enemigos por la simple fuerza de la masa.

Nube ácida (Ex): cuando un mane muere, se disuelve en una nube de vapor nocivo. Cualquiera en un radio de 10' del mane muerto que falle una salvación de Reflejos (CD 20) recibe 1d6 puntos de daño por ácido.

RUTTERKIN

Groseros, bastos y bestiales, los rutterkin no comprenden otra cosa que la fuerza bruta. Estos matones entre los demonios son ladinos y crueles, atrapados en una vida de interminable dolor que les hace infelices en todo momento menos cuando están empleando la violencia. Vagan por el Abismo en bandas, evitando a los que son más poderosos y cazando a los más débiles (o incluso a alguna criatura poderosa solitaria, si pueden caer en grupo sobre ella). Estos demonios son parias incluso en el Abismo. De todos los demás demonios, sólo los chasme les tratan como aliados, y esto es únicamente porque encuentran a los rutterkin fáciles de gobernar y dominar.

Los rutterkin son el deforme resultado de las impías y caóticas energías que recorren el Abismo, contrahechos en un proceso no muy

diferente a la enfermedad conocida como toque deformante. Por ello sufren un continuo dolor, y con frecuencia aúllan y se contraen en muecas, retorciéndose y contorsionándose mientras sus cuerpos corruptos mutan sin propósito ni razón. La forma maldita de los rutterkin no es siempre la más eficiente, y aproximadamente un 10% de las veces, un rutterkin encontrado está tan deformado que uno de sus brazos es inútil o tiene una cojera que reduce su velocidad en 10'.

A pesar de medir entre 5 y 7' de alto, estas criaturas retorcidas y deformes normalmente están jorobadas, caminando con una cojera o tambaleo. Sus cráneos son puntiagudos, sus ojos pequeños y viciosos, y sus rasgos asimétricos y deformes. Su piel presenta manchas verdes y de un azul violáceo, y carecen casi totalmente de pelo. No hay dos con la misma apariencia.

Combate

Los rutterkin prefieren utilizar armas, y unos pocos incluso llevan armadura. Utilizan principalmente hachas dobles con una hoja en forma de creciente, pero a veces alguno lleva una espada larga de filo aserrado (normalmente junto con un escudo) o una de las armas descritas más adelante. Como demonios que son, los rutterkin tienen unas cuantas aptitudes sortilegas o sobrenaturales, aunque raras veces piensan en modos valiosos o interesantes de usarlas.

Aptitudes sortilegas:

a voluntad: *causar miedo*,
oscuridad, *telequinesia*;

1/día: *profanar*. Nivel de lanzador 6°; salvaciones CD 10 + nivel del conjuro.

Convocar tanar'ri (St): una vez por día un rutterkin puede intentar convocar a otro rutterkin con un 35% de posibilidades de éxito, o a un chasme con un 10% de posibilidades de éxito.

Armas de los rutterkin

Un hacha doble de los rutterkin tienen las mismas estadísticas de arma que un hacha doble orca. Además, un rutterkin puede utilizar una pinza chasqueante o una cuchilla de tres brazos.

Cuchilla de tres brazos: esta arma exótica a distancia es una cuchilla de 1' de ancho con tres brazos, que se lanza con un dispositivo parecido a una honda. Tiene un incremento de distancia de 20' e inflige 1d10 puntos de daño cortante. Produce una amenaza de impacto crítico con un 20, e inflige doble daño con un impacto crítico. Todos los rutterkin son competentes en su uso.

Pinza chasqueante: muchos rutterkin llevan esta arma Grande exótica en lugar de un hacha doble. Una pinza chasqueante inflige 2d6 puntos de daño perforante, produce una amenaza de impacto crítico con un 20, e inflige doble daño con un impacto crítico. Un esgrimidor que impacte a un oponente de tamaño entre Pequeño y Grande puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si el esgrimidor consigue inmovilizar, la pinza chasqueante apresa al oponente e inflige 2d6 puntos de daño cada asalto que sea mantenida la inmovilización. Todos los rutterkin son competentes en el uso de este arma.

BAR-LGURA

También conocidos como demonios saltadores, los bar-lguras tienen la apariencia de simios pesados y torpes. Esta apariencia es completamente errónea, ya que aunque parece que se mueven como orangutanes, son inteligentes y utilizan sus aptitudes mágicas hábilmente.

Son excelentes exploradores y guerrilleros. La visión de una docena de estos monstruos bestiales trotando hacia delante a gran velocidad puede destrozar la moral del guerrero más curtido. Prefieren operar en grupos pequeños. A diferencia de muchos demonios, a los bar-lgura no les gusta mezclarse con demonios menores. No disfrutan avasallando a los gibados y manes tal y como hacen los rutterkin.

Simplemente les molesta que los demonios menores se crucen en su camino.



WAP 2002

	Babau (tanar'ri) Ajeno Mediano (caótico, maligno)	Demonio de la sombra Ajeno Mediano (caótico, maligno, incorporeal)	Chasme (tanar'ri) Ajeno Grande (caótico, maligno)
Dados de golpe:	7d8+8 (59 pg)	10d8 (45 pg)	9d8+36 (76 pg)
Iniciativa:	+2	+11	+3
Velocidad:	30'	Vl 40' (perfecta)	30', Vl 50' (perfecta)
CA:	25 (+2 Des, +14 natural), toque 11, desprevenido 24	22 (+7 Des, +5 desvío), toque 22, desprevenido 15	26 (-1 tamaño, +3 Des, +14 natural), toque 12, desprevenido 23
Ataques:	Gran hacha +12/+7 c/c y mordisco +7 c/c o 2 garras +12 c/c y mordisco +7 c/c	2 garras +17 toque c/c	2 garras +12 c/c y mordisco +10 c/c y cornada +10 c/c
Daño:	Gran hacha 1d12+7/×3, mordisco 1d6+2, garra 1d6+5	Garra 1d6 vil	Garra 1d8+4, mordisco 1d6+2, cornada 1d6+2
Frente/Alcance:	5'×5'/5'	5'×5'/5'	5'×5'/10'
Ataques especiales:	Aptitudes sortilegas, ataque furtivo, mirada de debilidad	Abalanzarse, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, desgarramiento	Aptitudes sortilegas, aura de miedo, herida, zumbido
Cualidades espec.:	<i>Convocar tanar'ri</i> , limo protector, rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 10/+1, RC 17	Garras desgarradoras de carne, impotencia ante la luz, inmunidades, mejora por la oscuridad, rasgos de ajeno, subtipo incorporeal	<i>Convocar tanar'ri</i> , rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 20/+2, RC 23
Salvaciones:	Fort +9, Ref +6, Vol +6	Fort +7, Ref +16, Vol 10	Fort +10, Ref +9, Vol +8
Características:	Fue 21, Des 12, Con 18, Int 14, Sab 13, Car 16	Fue —, Des 24, Con 10, Int 17, Sab 17, Car 20	Fue 19, Des 16, Con 18, Int 14, Sab 14, Car 14
Habilidades:	Abrir cerraduras +11, Buscar +15, Disfrazarse +13, Escapismo +6, Esconderse +14, Escuchar +14, Hurtar +6, Inutilizar mecanismo +12, Moverse sigilosamente +14, Trepas +15	Avistar +15, Buscar +16, Concentración +10, Diplomacia +12, Engañar +15, Esconderse +30*, Escuchar +16, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +20, Saber (arcano) +16, Saber (los Planos) +1	Avistar +14, Buscar +14, Concentración +16, Esconderse +11, Escuchar +14, Intimidar +14, Intuir la dirección +8, Moverse sigilosamente +15
Dotes:	Ataque poderoso, Hendedura	Iniciativa mejorada, Pericia, Reflejos rápidos	Ataque múltiple, Ataque poderoso, Ataque en vuelo
Clima/Terreno:	Cualquiera terrestre y subterráneo	Cualquiera terrestre y subterráneo	Cualquiera terrestre y subterráneo
Organización:	Solitario o banda (3-6)	Solitario	Solitario, pareja, anda (3-4) o escuadra (6-10)
Valor de desafío:	7	8	10
Tesoro:	Ninguno	Ninguno	Estándar
Alineamiento:	Siempre caótico maligno	Siempre caótico maligno	Siempre caótico maligno
Avance:	8-14 DG (Grande); 15-21 DG (Enorme)	11-15 DG (Mediano); 16-20 DG (Grande)	10-18 DG (Grande)

Con una altura de entre 5 y 6', un bar-lgura suele estar cubierto con un pelo marrón rojizo, aunque puede ser de otro color. Su rostro es simiesco y sus miembros superiores son largos y poderosos, mientras que sus miembros posteriores son cortos (y también poderosos). Los bar-lguras frecuentemente caminan a cuatro patas, pero son capaces de permanecer erguidos. Unos pocos esgrimen armas y llevan ropas o armaduras humanoides.

Combate

Los bar-lguras disfrutan tendiendo emboscadas y atacando a sus enemigos por sorpresa. Saltan al combate y estrangulan a sus oponentes con sus poderosos brazos. Si superan en número a sus enemigos, algunos de estos demonios apresan e inmovilizan al enemigo mientras que otros los destrozan con sus poderosas garras.

Muchas de sus aptitudes sobrenaturales y sortilegas les ayudan a sorprender a sus enemigos. A diferencia de la mayoría de los demás demonios, la aptitud de teleportar de los bar-lgura no está limitada a

sólo ellos mismos, por lo que utilizan esta aptitud para apresar enemigos y teleportarlos a prisiones o cavernas selladas, dejándoles allí todo el tiempo que deseen.

Abalanzarse (Ex): si un bar-lgura carga, puede realizar un ataque completo aunque se haya movido.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *causar miedo, disipar magia, oscuridad, telequinesia, ver lo invisible*; 2/día: *alterar el propio aspecto, imagen mayor, invisibilidad*. Nivel de lanzador 6°; salvaciones CD 11 + nivel del conjuro.

Convocar tanar'ri (St): una vez al día un bar-lgura puede intentar convocar a otro bar-lgura con un 35% de posibilidades de éxito.

Teleportar sin error (Sb): un bar-lgura puede utilizar esta aptitud a voluntad, como el conjuro, transportando hasta 200 libras con él. Los bar-lguras pueden incluso utilizar esta aptitud mientras estén apresando (bonificador de presa +10), pero el enemigo debe estar primero sujeto.

Habilidades: la piel de un bar-lgura cambia de color, permitiéndole fundirse con su entorno como un camaleón y confiriéndole un

bonificador +4 racial en las pruebas de Escondarse. Un bar-Igura también reciben un bonificador +10 racial en las pruebas de Saltar.

BABAU

Los babaus son poderosos asesinos que atacan con repentina ferocidad. Son taimados y cuidadosos, preparando estudiados planes antes de entrar en batalla, y siempre asegurándose de que no van a meterse en una lucha justa. Prácticamente todos los señores demoníacos tienen un grupo de babaus que emplean como espías y asesinos. A veces trabajan junto con súcubos.

Los babaus son altos y descarnados, con la apariencia de alargados esqueletos cubiertos por una dura piel negra. La parte trasera de sus cráneos presenta un singular cuerno curvado. Su dura carne está cubierta de una espesa pasta rojiza que segregan a través de poros nauseabundos. Tienen orejas puntiagudas y una boca llena de dientes irregulares.

Combate

Los babaus son furtivos y astutos. Atacan primero al enemigo más poderoso, con la esperanza de eliminar a la verdadera amenaza rápidamente y después poder jugar con el resto. Aunque pueden utilizar sus garras en combate, los babaus prefieren utilizar armas, normalmente aquellas que requieren dos manos para ser esgrimidas.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *causar miedo, disipar magia, oscuridad, profanar, teleportar sin error* (a sí mismo + máx 50 lb. de objetos), *ver lo invisible, volar*; 1/día: *atormentar, polimorfarse*. Nivel de lanzador 7^o; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro.

Ataque furtivo (Ex): un babau puede hacer un ataque furtivo como un pícaro, infligiendo +2d6 puntos de daño cada vez que un enemigo no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza o el babau le esté flanqueando.

Mirada de debilidad (Sb): un babau tiene un ataque de mirada que inflige 1d3 puntos de daño de Fuerza a cualquier criatura que falle una salvación de Fortaleza (CD 16).

Convocar tanar'ri (St): una vez por día un babau puede intentar convocar a otro babau con un 40% de posibilidades de éxito.

Habilidades: los babaus reciben un bonificador +8 racial en las pruebas de Buscar, Escondarse, Escuchar y Moverse sigilosamente.

Limo protector (Ex): debido al escurridizo limo gelatinoso que cubre su piel, un babau recibe medio daño de las armas cortantes y perforantes. Además, cualquier arma que le golpee se corroe y queda arruinada al tocar la plasta. Un arma mágica debe superar una salvación de Reflejos (CD 17) o ser corroída y arruinada. La carne desnuda expuesta al limo (mediante ataques sin armas o presa) sufre automáticamente 1d6 puntos de daño de ácido por asalto o por impacto.

DEMONIO DE LA SOMBRA

Los demonios de la sombra son habitantes del Abismo sin formas corpóreas compuestos sólo por la propia esencia del mal de ese plano. Corren y revolotean con una agilidad sobrenatural, y a veces se les confunde con sombras muertas vivientes. Parecen humanoides de sombra, descarnados y angulares, con alas parecidas a las de los murciélagos.

Los demonios de la sombra, como las sagas nocturnas y un puñado de otras criaturas que habitan los planos Inferiores, comercian con almas. Utilizan su aptitud de *transmigración* para atrapar almas y venderlas o comerciar con ellas con infernales más poderosos. En el plano Material, los demonios de la sombra a veces trabajan como consejeros o ayudantes de criaturas malignas de gran poder: un dragón, un rey maligno, un demonologista poderoso o un villano similar. Los demonios de la sombra generalmente sirven a su amo elegido bien, especialmente si son capaces de obtener muchas almas mientras lo hacen. Si las almas son malignas, mucho mejor. Los demonios de la sombra también están interesados en tentar y corromper a los mortales, y si son capaces de hacerse también con el alma de su amo cuando finalmente muera, mucho mejor.

Los demonios de la sombra a veces sirven directamente a los señores demoníacos, pero raras veces tratan con tanar'ri u otros demonios.

Combate

Los demonios de la sombra emplean una estrategia directa en el combate:



sumergen el campo de batalla en la oscuridad y entonces reducen a sus enemigos a jirones ensangrentados con sus oscuras garras.

Abalanzarse (ex): si el demonio de la sombra realiza un picado o salta durante un oponente durante el primer asalto de combate, puede realizar un ataque completo (incluyendo un intento de desgarramiento, ver más adelante) incluso aunque se haya movido.

Agarrón mejorado (Ex): si un demonio de la sombra impacta a un oponente Mediano o más pequeño con ambos ataques de garra, inflige daño normal e inicia un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +17). Si impacta con las dos garras, también puede desgarrar en el mismo asalto. El demonio de la sombra tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o simplemente utilizar sus garras para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero al demonio de la sombra no se le considera apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en los asaltos sucesivos automáticamente inflige daño con ambas garras.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *oscuridad condenatoria, oscuridad profunda*; 1/semana: *transmigración*. Nivel de lanzador 10°; salvaciones CD 15 + nivel del conjuro.

Desgarramiento (Ex): en cualquier asalto en el cual el demonio de la sombra tenga inmovilizado a un oponente (ver Agarrón mejorado, más arriba), puede realizar dos ataques de desgarramiento (+17 toque cuerpo a cuerpo) con sus patas traseras para 1d6 puntos de daño cada uno. El demonio de la sombra también puede intentar desgarrar cuando se abalance sobre un oponente.

Garras desgarradoras de carne (Sb): cuando las garras de un demonio de la sombra tocan carne se vuelven corporales, permitiendo a la criatura golpear, desgarrar e incluso apresar a sus oponentes, a pesar de que sigue ignorando su armadura. Los ataques de garra y desgarramiento del demonio de la sombra son por lo tanto realizados como si fuesen ataques de toque. Las criaturas sin carne, como ciertos constructos, son inmunes a los ataques del demonio de la sombra. Los enemigos corporales que intenten realizar una presa al demonio de la sombra sólo pueden intentar escapar; no pueden ni infligirle daño ni sujetarlo. Todo el daño causado por las garras de un demonio de la sombra es daño vil (ver 'Daño vil' en el Capítulo 2).

Habilidades: un demonio de la sombra recibe un bonificador +10 racial a las pruebas de Esconderse.

Impotencia ante la luz (Ex): un demonio de la sombra es consumido por la luz brillante (como la luz del sol) y huye de ella. Dentro de una luz de este tipo, recibe un penalizador -4 a la CA, las tiradas de ataque, las tiradas de daño, salvaciones y pruebas de habilidades y características.

Inmunidades (Sb): un demonio de la sombra es inmune a la electricidad, el frío y el fuego, así como a los efectos enajenadores, el veneno, dormir, parálisis, aturdimiento y la enfermedad. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

Mejora por la oscuridad (Ex): los demonios de la sombra tienen un mayor poder cuando se encuentran en total oscuridad. Obtienen un bonificador +4 de mejora a la CA, las tiradas de ataque, las tiradas de daño, salvaciones y pruebas de habilidades y características en condiciones de este tipo.

Subtipo incorporeal: un demonio de la sombra sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporeales, armas mágicas +1 o mejores, conjuros, aptitudes sortilegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de un fuente

corporal, salvo los efectos de fuerza o los ataques realizados con armas fantasmales. Un demonio de la sombra puede pasar a voluntad a través de objetos sólidos, pero no a través de efectos de fuerza. Sus ataques ignoran la armadura natural, la armadura y los escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza funcionan de manera normal contra él. Un demonio de la sombra siempre se mueve en completo silencio, y no puede ser oído con pruebas de Escuchar si no lo desea.

CHASME

Los chasmes son desagradables demonios parecidos a las moscas. Son expertos en los castigos y la tortura, por lo que a veces obtienen posiciones de poder e influencia en el Abismo. Cuando están al servicio de un señor demoníaco, los chasmes son los estrictos vigilantes que mantienen firmes a los otros demonios que sirven a ese señor y haciendo los trabajos que se les han asignado (una proeza que sólo puede lograrse mediante el dolor y la intimidación). No obstante, otras veces los chasmes se labran su pequeño nicho y actúan como ínfimos señores demoníacos, gobernando sobre un grupo de demonios menores como rutterkin y gibados. Tradicionalmente los chasmes odian a los súcubos y los matan siempre que pueden. Tampoco les gustan los vrcos, a los que ven como rivales. Temen y obedecen a los demonios más poderosos, como hezrous o glabrezus.

Con el aspecto de gigantescas moscas con matas de pelo que surgen de su dura carne insectoide, los chasmes tienen grandes alas que zumban y seis extremidades, de las cuales dos parecen largos brazos humanos. Sus cabezas son vagamente humanoides, aunque exageradas y horribles, con un duro cuerno curvado donde debería estar la nariz en un humano.

Combate

A los chasmes les gusta atormentar a sus enemigos antes de matarlos. Por ello, a menudo diezman a sus oponentes con *contagio, ola de consternación* o *plaga de insectos* antes de ir a por ellos y matarlos.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *contagio, detectar el bien, detectar magia, ola de consternación, oscuridad, plaga de insectos, profanar, protección contra el bien, rayo de debilitamiento, teleportar sin error* (a sí mismo + máx 50 lb. de objetos), *telequinesia, ver lo invisible, volar*; 1/día: *aura sacrilega, círculo de náusea*. Nivel de lanzador 10°; salvaciones CD 12 + nivel del conjuro.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, un chasme puede crear una aura de miedo con un radio de 5'. El efecto es por lo demás idéntico a un conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 10°; Vol CD 16 niega). Si la salvación tiene éxito, esa criatura no puede ser afectada de nuevo por el aura de miedo del chasme en 24 horas.

Herida (Ex): una herida producida por el ataque de un chasme comienza a sangrar para 1 punto de daño adicional por asalto. Múltiples heridas de estos ataques producen una pérdida acumulativa de sangre (2 heridas para 2 puntos de daño por asalto, y sucesivamente). La hemorragia sólo puede ser detenida por una prueba de Sanar con éxito (CD 10) o la aplicación de un conjuro de curar o algún otro tipo de magia de curación (*sanar, círculo curativo* o similar).

Zumbido (Sb): como acción de asalto completo, un chasme puede entrecocar sus alas para crear un sonido zumbante en una expansión de 60'. Toda criatura en la zona debe realizar una salvación de Vol (CD 16) o caer dormida durante 2d10 asaltos. No hay límite de DG para este efecto. Por lo demás esta aptitud funciona igual que el conjuro de *dormir*. Los demonios y las criaturas inmunes a los efectos de *dormir* (como los elfos) son inmunes a este efecto.

Convocar tanar'ri (St): una vez por día un chasme puede intentar convocar a 1d4 rutterkin o a 1 chasme con un 40% de posibilidades de éxito.

DIABLO

Los diablos son infernales nativos de los Nueve infiernos. Los más numerosos son los baatezu, que deben su mala fama a su fuerza, mal temperamento y organización despiadadamente eficaz.

Los baatezu disponen de un estricto sistema de castas en el que la autoridad no sólo deriva del poder, sino también de la condición social. Su principal ocupación es extender su influencia a través de los planos mediante la corrupción de los mortales. Los baatezu que persiguen tales metas suelen ser recompensados con una mejor posición social.

Combate

Los diablos disfrutan intimidando a los que son más débiles que ellos y suelen atacar a las criaturas buenas sólo para obtener trofeos. La mayoría de ellos están rodeados por un aura de miedo, que utilizan para dividir a los grupos poderosos y derrotar poco a poco a sus oponentes. Además, los baatezu utilizan al máximo sus aptitudes de ilusión para engañar y confundir a sus enemigos. Uno de sus trucos favoritos es la creación de refuerzos ilusorios; sus oponentes nunca pueden estar completamente seguros de si la amenaza no es más que una quimera o de si se trata de diablos reales, convocados para unirse a la refriega.

Todos los diablos tienen los siguientes rasgos:

Rasgos de ajeno: un diablo tiene visión en la oscuridad (alcance 60'). No puede ser revivido ni resucitado.

Además, todos los baatezu tienen las siguientes aptitudes comunes, salvo que se indique lo contrario:

	Kócrachon (baatezu)
	Ajeno Mediano (maligno, legal)
Dados de golpe:	6d8+6 (33 pg)
Iniciativa:	+8
Velocidad:	30', V1 60' (regular)
CA:	20 (+ Des, +6 natural), toque 14, desprevenido 16
Ataques:	Mordisco +9 c/c y 2 garras +4 c/c
Daño:	Mordisco 1d6+3, garra 1d4+1
Frente/Alcance:	5'x5'/5'
Ataques especiales:	Aptitudes sortilegas, enfermedad
Cualidades especiales:	Convocar baatezu, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 15/+1, RC 17, sadismo
Salvaciones:	Fort +6, Ref +9, Vol +7
Características:	Fue 16, Des 19, Con 13, Int 17, Sab 14, Car 16
Habilidades:	Avistar +8, Buscar +9, Diplomacia +5, Engañar +12, Esconderse +13, Escuchar +10, Intimidar +12, Moverse sigilosamente +10, Saltar +9, Sanar +11
Dotes:	Esquiva, Iniciativa mejorada

Clima/Terreno:	Cualquiera terrestre y subterráneo
Organización:	Solitario o equipo (3-6)
Valor de desafío:	6
Tesoro:	Doble del estándar
Alineamiento:	Siempre legal maligno
Avance:	7-9 DG (Mediano); 10-12 DG (Grande) 15-21 DG (Enorme)

Convocar baatezu (St): la mayoría de los baatezu pueden convocar a otros baatezu para que les ayuden. Esta aptitud funciona como un conjuro de *convocar monstruos* del nivel apropiado, salvo que tiene unas probabilidades de éxito limitadas. Tira un d% y compara el resultado con la probabilidad de éxito indicada en la criatura. Si falla, ningún baatezu responde a la llamada. Las criaturas convocadas regresan automáticamente al lugar desde el que vinieron después de 1 hora. Un baatezu que acaba de ser convocado no puede utilizar su propia aptitud de convocar durante 1 hora. La mayoría de los baatezu no emplean a la ligera su aptitud de convocar, pues ello les obligará a deber un favor a la criatura convocada. Por lo general, sólo la emplean cuando necesitan salir victoriosos o salvar la vida.

Rasgos de baatezu: salvo que se indique lo contrario, un baatezu puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que tenga un lenguaje. Además, puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Un baatezu es inmune al fuego y el veneno, y tiene resistencia al ácido 20 y resistencia al frío 20.

KÓCRACHON

Los kócrachon son torturadores diabólicos. Cuando los condenados son enviados al infierno para sufrir tormento, suelen ser los insectoides kócrachon los que realizan estas nauseabundas y terribles labores, y les encanta la tarea. Estos diablos suelen ser encontrados en terribles fortalezas infernales, trabajando para baatezu mayores. Solamente Dispater emplea a más de mil kócrachon en Dis.

Tienen un caparazón de un tono púrpura oscuro, como el de un insecto, con largas probóscides dentadas. Sus cabezas son pequeñas,

Ghargatula (baatezu)

Ajeno Enorme (maligno, legal)

24d8+288 (396 pg)
+4
50'
20 (-2 tamaño, +2 Des, +9 natural), toque 11, desprevenido 18
Mordisco +36 c/c y 2 garras +31 c/c y aguijón de cola +31 c/c
Mordisco 5d8+14, garra 3d6+7, aguijón de cola 2d6+7 más veneno
10'x10'/15'
Agarrón mejorado, engullir, veneno
Convocar baatezu, olfato, rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 25/+2, regeneración, RC 25
Fort +26, Ref +16, Vol +16
Fue 39, Des 14, Con 35, Int 7, Sab 11, Car 10
Avistar +24, Escuchar +24, Intimidar +24, Moverse sigilosamente +26, Saltar +38, Trepar +38

Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Cualquiera terrestre y subterráneo
Solitario
16
Ninguno
Siempre legal maligno
25-36 DG (Enorme); 15 DG (Mediano); 10-18 DG (Grande)
16-20 DG (Grande)



y sus patas largas y delgadas, terminadas en garras que resultan muy hábiles esgrimiendo escalpelos y otros terribles instrumentos de tortura.

Los kócrachon hablan infernal, celestial, común y dracónico.

Combate

Los kócrachon odian el combate directo, pero les encanta infligir dolor a víctimas indefensas, de manera lenta y precisa. Si deben luchar, los kócrachon utilizarán sus aptitudes sortilegas mientras pueden.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *atormentar*, *círculo mágico contra el bien*, *curar heridas moderadas*, *detectar el bien*, *detectar magia*, *disipar magia*, *dolor líquido*, *imagen mayor*, *marchitad extremidad*, *ola de consternación*, *pena*, *profanar*, *reanimar a los muertos*, *sugestión*, *teleportar sin error* (a sí mismo + máx 50 lb. de objetos); 1/día: *blasfemia*. Nivel de lanzador 12%; salvaciones CD 13 + nivel del conjuro.

Convocar baatezu (St): dos veces por día un kócrachon puede intentar convocar a otro kócrachon, con un 40% de posibilidades de éxito.

Enfermedad (Ex): cualquier criatura víctima del mordisco de un kócrachon debe superar una salvación de Fortaleza (CD 14) o contraer escalofríos diabólicos. El periodo de incubación es de 1d4 días, y la enfermedad inflige 1d6 puntos de daño de Fuerza. La víctima debe superar tres tiros de salvación de Fortaleza seguidos para recuperarse (ver 'Enfermedad' en el Capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER).

Sadismo: por cada 10 puntos de daño que inflija un kócrachon en un asalto, obtiene un bonificador +1 de suerte en las tiradas de ataque, tiros de salvación y pruebas de habilidades durante el siguiente asalto.

GHARGATULA

Estas terribles criaturas, que suelen ser confundidas con dinosaurios infernales, o bien vagan por las capas más calientes del infierno matando a cualquier cosa que encuentran (incluidos otros demonios), o son empleados como guardianes en lugares de importancia y catedrales del plano oscuro.

Un ghargatula mide 25' de alto y tiene una cola de 15' de largo. Posee terribles garras, y su cola acaba en un perverso aguijón negro por el veneno, a pesar de lo cual su más impresionante rasgo es su inmensa boca. Repletas de muchas filas de dientes del tamaño de dagas y espadas cortas, las fauces de un ghargatula pueden engullir a un humano de un solo mordisco. Su carne es oscura e irregular, casi escarpada, como las terribles tierras yermas del infierno en que vive.

Los ghargatulas hablan infernal.

Combate

Los ghargatulas no poseen las aptitudes mágicas de otros baatezu, salvo un débil intento de convocación. En su lugar son combatientes directos y extremadamente feroces que utilizan sus brutales armas naturales con devastadores efectos.

Agarrón mejorado (Ex): si un ghargatula impacta en un oponente Grande o más pequeño con un ataque de mordisco, inflige daño normal e inicia un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +46). Si apresaa con éxito a una criatura a la que pueda engullir (ver a continuación), puede intentar hacerlo en el siguiente asalto. El ghargatula tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o simplemente utilizar sus mandíbulas para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero al ghargatula no se le considera apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en

los asaltos sucesivos inflige automáticamente daño por mordisco

Engullir: un ghargatula puede intentar engullir a un oponente Mediano o más pequeño que ya se encuentre en su boca realizando una prueba con éxito de presa (bonificador de presa +46). La criatura engullida recibe 2d8+8 puntos de daño aplastante por asalto y 8 puntos de daño por ácido del estómago del ghargatula por asalto. Una criatura engullida puede abrirse paso al exterior cortando si inflige con garras o un arma cortante Pequeña o Menuda un total de 25 puntos de daño al estómago (CA 20). Una vez que la criatura sale, la acción muscular cierra el agujero; otro oponente engullido debe cortar de nuevo su camino de salida. El estómago del ghargatula puede contener a 2 oponentes Medianos, 8 Pequeños, 32 Menudos o 128 Diminutos o más pequeños.

Veneno (Ex): cada ataque con éxito del aguijón de la cola transmite el veneno del ghargatula (Fort CD 34). El

daño inicial y secundario es el mismo (2d6 puntos de daño de Destreza).

Regeneración (Ex): un ghargatula recibe daño normal de las armas sagradas y benditas que tengan al menos un bonificador +2 de mejora.

Olfato (Ex): un ghargatula puede detectar a los enemigos que se acerquen, olfatear a enemigos ocultos y rastrear mediante el sentido del olfato.

Convocar baatezu (St): una vez por día un ghargatula puede intentar convocar a un cornugón con un 25% de posibilidades de éxito.



KYTHÓN

Cuando un grupo de poderosos infernales quedó atrapado en el plano Material, intentaron crear a más de su especie por medios mágicos. El resultado fue una plaga de pequeñas criaturas reptilianas sin ojos que también mostraban algunos rasgos insectoides. Conforme estas criaturas maduraban, adoptaron formas diferentes. Ninguna de ellas fue leal a los infernales que las crearon, pero aún así todas eran totalmente malignas. Sus creadores las llamaron kythón. Debido a su origen, también han sido llamados demonios unidos a la tierra.

Los kythón se han extendido por todo el mundo, reproduciéndose rápidamente. Sus huevos parecen rocas húmedas cubiertas de mucosidad. Parecen estar interesados solamente en comer y propagar su especie; carecen completamente de piedad, clemencia o compasión por ninguna otra criatura. Conforme van madurando, cada uno de ellos obedece sólo a los que son más poderosos que él, por lo que los reyes de la matanza son la más alta autoridad kythón (al menos hasta ahora). Dándoles tiempo, es posible que los kythón crezcan en nuevas formas incluso más especializadas y poderosas.

Los kythón hablan una extraña mezcla de infernal y abisal, pero sólo entre ellos, nunca con otras criaturas. Los cachorros no hablan, pero entienden las órdenes de otros kythón.

COMBATE

Los kythón disfrutan descuartizando a sus presas, aunque son lo suficientemente inteligentes como para hacer un buen uso de las armas. La mayoría de los kythón tienen una determinada posibilidad de poseer un arma especial.

Armamento kythón (Ex): los kythón hacen creer sus armas y dispositivos de huevos similares a aquellos de los que surgen sus crías. Cuando un kythón pone un huevo, puede elegir si este dará un cachorro o un arma orgánica. Un kythón que utilice cualquiera de estas armas sustituye uno de sus ataques de garra por un ataque con el arma (en el caso de un arma a distancia, utiliza el bonificador de Destreza del kythón en lugar de su bonificador de Fuerza). En todos los demás aspectos, estas armas se consideran armas naturales. Los que no sean kythón no pueden hacer funcionar estas armas.

Cada kythón con un ataque de garra tiene una posibilidad porcentual (especificada en el texto descriptivo de la criatura) de poseer una o más armas o dispositivos kythón. Para determinar qué tipo de arma tiene, tira en la siguiente tabla:

d%	Arma
01-10	Armadura adicional
11-40	Ballesta de astillas de hueso
41-60	Escupeácido
61-70	Espada de hueso
71-80	Lanzador bucal
81-90	Órgano de fase
91-100	Vaina de mucosidad

Armadura adicional: placas quitinosas adicionales, que se pueden situar sobre el cuerpo del kythón, sumando +2 al bonificador de armadura natural que tenga.

Ballesta de astillas de hueso: este arma tiene la apariencia de una ballesta de repetición hecha de caparazón y cartilago. Dispara una única púa de hueso con un incremento de distancia de 20', que inflige sólo 1 punto de daño, pero lleva el mismo veneno que produzca el kythón que la use.

	Cachorro Aberración Pequeña	Kythón Juvenil Aberración Mediana	Kythón Adulto Aberración Mediana
Dados de golpe:	2d8+2 (11 pg)	6d8+14 (41 pg)	10d8+30 (75 pg)
Iniciativa:	+2	+6	+6
Velocidad:	30'	30'	30'
CA:	18 (+1 tamaño, +2 Des, +5 natural), toque 13, desprevenido 16	20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, desprevenido 18	4 (+2 Des, +12 natural), toque 12, 2 desprevenido 22
Ataques:	Mordisco ++3 c/c y cola +2 c/c	Mordisco +6 c/c y cola +4 c/c y 2 garras +4 c/c	Mordisco +10 c/c y 4 garras +9 c/c
Daño:	Mordisco 2d6+1, cola 1d4	Mordisco 2d6+2, cola 1d4+1, garra 1d6+1	Mordisco 3d6+3, garra 1d8+1
Frente/Alcance:	5'x5'/5'	5'x5'/5'	5'x5'/5'
Ataques especiales:	Veneno	Armamento kythón, veneno	Armamento kythón, veneno
Cualidades especiales:	Rasgos de kythón	Rasgos de kythón	Rasgos de kythón
Salvaciones:	Fort +1, Ref +2, Vol +4	Fort +4, Ref +4, Vol +6	Fort +6, Ref +5, Vol +9
Características:	Fue 13, Des 15, Con 12, Int 7, Sab 12, Car 9	Fue 15, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 9	Fue 17, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 14, Car 11
Habilidades:	Escapismo +6, Esconderse +9, Escuchar +6, Mov. sigilosamente +6	Escapismo +6, Esconderse +10, Escuchar +10, Mov. sigilosamente +11	Escapismo +8, Esconderse +13, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +14
Dotes:	Ataque múltiple (A), Sutileza con un arma (cola) (A)	Ataque múltiple (A), Esquiva, Iniciativa mejorada (A)	Ataque múltiple (A), Esquiva, Iniciativa mejorada (A), Soltura con un arma (garra)
Clima/Terreno:	Cualquiera terrestre y subterráneo	Cualquiera terrestre y subterráneo	Cualquiera terrestre y subterráneo
Organización:	Solitario o plaga (3-10)	Solitario o plaga (3-10)	Solitario o manada (2-4)
Valor de desafío:	1	3	5
Tesoro:	Ninguno	Estándar	Estándar
Alineamiento:	Siempre neutral maligno	Siempre neutral maligno	Siempre neutral maligno
Avance:	3-5 DG (Pequeño)	7-9 DG (Mediano)	11-15 DG (Mediano); 16-20 DG (Grande)

(NdT: "(A)" indica una dote adicional).

Escupeácido: esta arma que se lleva en la mano realiza ataques de toque a distancia con un incremento de distancia de 50'. Aquellos golpeados por el globo de ácido sufren 3d6 puntos de daño. Tiene un vago parecido con una ballesta de repetición, aunque presenta una bulbosa membrana verde unida a su parte superior. El ácido que escupe puede utilizarse 10 veces por hora.

Espada de hueso: este arma cortante Mediana de cuerpo a cuerpo es considerada de gran calidad (suma +1 a la tirada de ataque) e inflige 1d10 puntos de daño. Es de color blanco hueso con finas venas rojas y azules cubriendo sus lados.

Lanzador bucal: esta arma, que se une a la parte posterior de la boca del kythón, parece una lombriz con una boca parecida a un esfínter. Como un ataque adicional realizado al bonificador de ataque más alto del kythón, el lanzador bucal puede dispararse contra un enemigo, realizando un ataque de agarrón mejorado que inflige 1d4 puntos de daño (más el bonificador de fuerza del kythón). Si consigue inmovilizar, el enemigo es arrastrado al interior de la boca del kythón, para un ataque de mordisco que tiene éxito automático en el mismo asalto. El lanzador bucal continúa inmovilizando al enemigo, permitiendo ataques de mordisco automáticos cada asalto hasta que el enemigo logra liberarse. Suma +1 al VD de un kythón con este arma.

Órgano de fase: esta pequeña vaina carnosa se une a la frente del kythón, quedándose fija de manera permanente. Le permite volverse incorpóreo (y corporal de nuevo) como acción gratuita. No puede utilizar esta aptitud sobrenatural más de una vez por asalto. Suma +1 al VD de un kythón que tenga este dispositivo.

Vaina de mucosidad: este saco membranoso gris y rojo lleno de un fluido amarillento se une al brazo del kythón. Cuando éste realiza un ataque de garra con éxito con ese brazo, el ataque también libera la mucosidad mediante un tubo que va desde el saco hasta la garra. Una criatura golpeada por la garra debe superar un tiro de salvación de Reflejos (CD 18) o quedar enmarañado en la mucosidad durante 1d6+4 asaltos. El alcohol despegará la sustancia de la víctima. En cualquier otro caso, no existe ningún medio de desenmarañarla antes de que termine la duración.

Habilidades y dotes: todos los kythón tienen DG adicionales como si fuesen criaturas Pequeñas.

Rasgos de kythón: los kythón carecen de ojos, pero tienen vista ciega hasta un alcance de 60'. Todos son inmunes al ácido y al frío, y poseen resistencia a la electricidad 20 y resistencia al fuego 20.

CACHORRO

Los kythón recién eclosionados, o cachorros, no tienen brazos fun-

cionales. En su lugar tienen la apariencia de enormes bocas dentadas en cabezas sin ojos recubiertas por un caparazón, montadas sobre dos cortas patas y con una larga cola similar a un látigo. La coloración varía aleatoriamente, desde el verde oscuro al negro o al blanco anaranjado.

Combate

Tanto el mordisco como el aguijonazo de la cola del cachorro son venenosos.

Veneno (Ex): un cachorro transmite su veneno (Fort CD 12) con cada ataque con éxito de coletazo o de mordisco. El daño inicial y secundario es igual (1d6 puntos de daño de Constitución).

JUVENIL

Cuando los kythón maduran hasta el estadio juvenil, se hacen más grandes y desarrollan un exoesqueleto. También comienzan a poder usar dos brazos con garras. En los demás aspectos, los kythón juveniles son iguales a los cachorros.

Combate

El kythón juvenil es tan venenoso como el cachorro.

Armamento kythón (Ex): cada juvenil tiene un 10% de posibilidades de poseer un arma kythón.

Veneno (Ex): aguijón de la cola y mordisco, Fort CD 15; daño inicial y secundario 1d6 de Constitución.

ADULTO

Cuando los kythón maduran completamente, su torso crece, volviéndose un poco más parecidos a humanoides erectos (aunque siguen permaneciendo inclinados normalmente). Su cola se cae cuando alcanzan esta fase, pero obtienen otro par de brazos con garras. El exoesqueleto es ahora verde, azul oscuro o negro. Los fluidos corporales de un kythón adulto se vuelven menos venenosos, pero desarrollan glándulas venenosas en su boca con un nuevo tipo de veneno.

Los adultos vigilan los nidos y llevan a cabo la mayoría del trabajo necesario para la sociedad kythón en su conjunto. La mayoría de los kythón permanecen en este estadio para siempre. Unos pocos maduran hacia fases más especializadas, la mayoría de los cuales se convierten en empaladores, mientras



	Empalador Aberración Mediana	Amo de la muerte Aberración Grande	Rey de la matanza Aberración Grande
Dados de golpe:	12d8+36 (90 pg)	15d8+60 (127 pg)	18d8+90 (171 pg)
Iniciativa:	+9	+7	+8
Velocidad:	50'	30'	30'
CA:	27+5 Des, +12 natural, toque 15, desprevenido 22	30 (-1 tamaño, +3 Des, +18 natural), toque 12, desprevenido 27	33 (-1 tamaño, +4 Des, +20 natural), toque 13, desprevenido 29
Ataques:	Mordisco +13 c/c y 4 garras +11 c/c	Mordisco +17 c/c y coletazo +15 c/c y 4 garras +16 c/c	Mordisco +22 c/c y 4 garras +20 c/c
Daño:	Mordisco 3d6+4, garra 1d8+2	Mordisco 4d6+7, coletazo 1d6+3, garra 1d8+3	Mordisco 4d6+9, garra 1d8+4
Frente/Alcance:	5'x5'/5'	10'x5'/10'	5'x5'/10'
Ataques especiales:	Armamento kythón, carga 6d6+8, veneno	Agarrón mejorado, armamento kythón, constreñir 2d8+10, veneno	Armamento kythón, rociada de veneno, veneno
Cualidades espec.:	Rasgos de kythón	Campo disruptor, defensa mejorada, rasgos de kythón	Campo disruptor, defensa mejorada, rasgos de kythón
Salvaciones:	Fort +7, Ref +9, Vol +10	Fort +9, Ref +8, Vol +13	Fort +11, Ref +10, Vol +17
Características:	Fue 18, Des 20, Con 17, Int 12, Sab 15, Car 15	Fue 25, Des 17, Con 18, Int 18, Sab 19, Car 19	Fue 28, Des 18, Con 20, Int 20, Sab 19, Car 21
Habilidades:	Escapismo +17, Escondarse +23, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +25	Escapismo +10, Escondarse +17, Escuchar +13, Intimidar +10, Intuir la dirección +10, Moverse sigilosamente +21	Escapismo +11, Escondarse +18, Escuchar +13, Intimidar +15, Intuir la dirección +14, Moverse sigilosamente +23
Dotes:	Ataque Múltiple (A), Ataque poderoso, Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada (A)	Ataque elástico, Ataque múltiple (A), Ataque poderoso, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada (A), Movilidad, Soltura con un arma (garra)	Ataque elástico, Ataque múltiple (A), Ataque poderoso, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada (A), Movilidad, Pericia, Romper arma, Soltura con un arma (garra), Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro
Clima/Terreno:	Cualquiera terrestre y subterráneo	Cualquiera terrestre y subterráneo	Cualquiera terrestre y subterráneo
Organización:	Solitario o pareja	Solitario o nido (1 amo de la muerte, 2-4 adultos, 2-4 juveniles, 3-5 cachorros)	Solitario o nido (1 rey de la matanza, 4-6 adultos, 3-10 juveniles, 3-10 cachorros)
Valor de desafío:	8	11	13
Tesoro:	Estándar	Doble del estándar	Triple del estándar
Alineamiento:	Siempre neutral maligno	Siempre neutral maligno	Siempre neutral maligno
Avance:	3318 DG (Mediano); 19-24 DG (Grande)	16-24 DG (Grande); 25-32 DG (Enorme)	19-30 DG (Grande); 31-36 DG (Enorme)

(NdT: "(A)" indica una dote adicional).

que sólo unos pocos se transforman en amos de la muerte y sólo individuos muy especiales llegan a ser reyes de la matanza.

Combate

El kythón adulto sigue teniendo un mordisco venenoso, aunque tiene un efecto diferente al veneno de los kythón más jóvenes.

Armamento kythón (Ex): cada adulto tiene un 30% de posibilidades de poseer un arma kythón.

Veneno (Ex): mordisco, Fort CD 18; daño inicial y secundario 1d6 de Fuerza.

EMPALADOR

Los empaladores no tienen una apariencia demasiado diferente a la de los adultos normales, salvo en que su forma es más esbelta y estilizada. En la palma de cada garra tienen una púa retráctil hecha de hueso endurecido.

Los empaladores son asesinos kythón. Son rápidos, furtivos y astutos. Salvo que se les haya asignado un enemigo que deban eliminar (alguien que haya penetrado en un nido kythón o haya sido declarado como enemigo por un amo de la muerte o rey de la

matanza), estas criaturas normalmente están descansando. Los empaladores nunca son encontrados como guardias.

Combate

El empalador tiene un mordisco venenoso, pero su táctica predilecta es cargar con sus púas de hueso extendidas y listas para empalar.

Armamento kythón (Ex): cada empalador tiene un 50% de posibilidades de poseer un arma kythón.

Carga (Ex): cuando un empalador carga con sus púas de hueso extendidas y apuntando hacia delante, inflige 6d6+8 puntos de daño.

Veneno (Ex): mordisco, Fort CD 19; daño inicial y secundario 1d6 de Fuerza.

Habilidades: los empaladores obtienen un bonificador +8 racial en las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente.

AMO DE LA MUERTE

Los amos de la muerte adoptan una forma bastante diferente a la de un kythón adulto normal. De alguna forma, parecen sufrir una regresión hacia la forma de cachorro. Los amos de la muerte no tienen piernas y recuperan la larga cola acabada en un aguijón, sólo que es-

ta vez forma la mayor parte del cuerpo de una criatura, que recuerda al de una serpiente.

Los amos de la muerte eran los gobernantes de la mayoría de los nidos de kythón hasta la aparición de los reyes de la matanza. Son brutales y salvajes, y parecen obtener un mayor regocijo en matar que sus inferiores, relativamente carentes de emociones.

Combate

Un amo de la muerte tiene un veneno virulento en su mordisco y cola, y además controla algunas extrañas aptitudes sobrenaturales.

Agarrón mejorado

(Ex): si un amo de la muerte impacta a un oponente Mediano o más pequeño con un ataque de coletazo, inflige daño normal e inicia un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +22). Si impacta con el coletazo, también puede constreñir en el mismo asalto. El amo de la muerte tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o simplemente utilizar su cola para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero al amo de la muerte no se le considera apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en los asaltos sucesivos automáticamente inflige daño por coletazo y por constricción.

Armamento

kythón (Ex): cada amo de la muerte tienen un 90% de posibilidades de poseer un arma kythón. Si ya posee un arma, tiene un 10% de posibilidades de poseer una segunda.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, un amo de la muerte puede aplastar a un oponente apresado, infligiendo 2d8+10 puntos de daño contundente.

Veneno (Ex): mordisco, Fort CD 21; daño inicial y secundario 2d6 de Fuerza.

Campo disruptor (Sb): si un amo de la muerte elige reducir el alcance de su vista ciega a 30', los no kythón que se encuentren en el interior de esta área reducida sufren un penalizador -2 de moral en sus ataques, salvaciones, pruebas de características y pruebas de habilidades. Cualquier lanzamiento de conjuros en la zona tienen un 10% de posibilidades de ser desbaratado y fallar (realiza la prueba

normal de fallo de conjuro arcano por separado). El campo disruptor puede funcionar al mismo tiempo que el campo defensivo, o el amo de la muerte puede activarlos de manera independiente.

Defensa mejorada (Sb): si un amo de la muerte elige reducir el alcance de su vista ciega a 30', obtiene un bonificador +2 de desvío a la CA y una resistencia a conjuros 20. La defensa mejorada puede operar al mismo tiempo que el campo disruptor, o el amo de la muerte puede activarlos de manera independiente.

REY DE LA MATANZA

Los reyes de la matanza tienen la apariencia de kythón adultos, pero son mucho más grandes y musculosos, alcanzando los 12' de alto. Sus bocas pueden abrirse mucho, como la de una serpiente. Tienen un porte casi regio, sin dejar de ser bestial.

Siendo la más nueva de las variedades de kythón, el rey de la matanza gobierna sobre todos los kythón inferiores.

Los reyes de la matanza son criaturas de temperamento violento, que ansían la batalla.

A veces un rey de la matanza marcha por su cuenta a matar criaturas no kythón, pero normalmente es encontrado en un nido, rodeado de guardias y sirvientes.

Combate

El rey de la matanza tiene un virulento veneno en su mordisco, y también puede rociar veneno y controlar extrañas aptitudes sobrenaturales. Prefiere luchar a distancia durante todo el tiempo que le sea posible.

Armamento kythón (Ex): cada rey de la matanza automáticamente posee un arma kythón, y tiene un 40% de posibilidades de poseer una segunda arma.

Rociada de veneno (Ex):

en lugar de morder, un rey de la matanza puede rociar un chorro de su veneno hasta un alcance máximo de 30' mediante un ataque de toque a distancia.

Veneno (Ex): mordisco, Fort CD 24; daño inicial y secundario 2d6 de Fuerza.

Campo disruptor (Sb): si un rey de la matanza elige reducir el alcance de su vista ciega a 30', los no kythón que se encuentren en el interior de esta área reducida sufren un penalizador -4 de moral en sus ataques, salvaciones, pruebas de características y pruebas de habilidades. Cualquier lanzamiento de conjuros en la zona tiene un 20% de posibilidades de ser desbaratado y fallar (realiza la prueba normal de fallo de conjuro arcano por separado). El campo disruptor puede operar al mismo tiempo que el campo defensivo, o el rey de la matanza puede activarlos de manera independiente.



LGW

Defensa mejorada (Sb): si un rey de la matanza elige reducir el alcance de su vista ciega a 30', obtiene un bonificador +4 de desvío a la Clase de Armadura y una resistencia a conjuros de 25. La defensa mejorada puede operar al mismo tiempo que el campo disruptor, o el rey de la matanza puede activarlos de manera independiente.

OJO DE MIEDO Y LLAMA

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 12d12 (78 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30'

CA: 22 (+2 Des, +10 natural), toque 12, desprevenido 20

Ataques: 2 garras +9 c/c

Daño: Garra 1d4+3

Frente/Alcance: 5'x5'/5'

Ataques especiales: Aptitudes sortilegas, ojo de llama, ojo de miedo

Cualidades especiales: desvío de conjuros, inmunidades, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +4

Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +11

Características: Fue 17, Des 14, Con —, Int 18, Sab 17, Car 19

Habilidades: Avistar +14, Concentración +18, Escondarse +14, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +14, Saber (arcano) +14, Tregar +8

Dotes: Conjuración en combate, Corromper aptitud sortilega, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Potenciar aptitud sortilega

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 8

Tesoro: gemas (ver texto)

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 13-18 DG (Mediano); 19-24 DG (Grande)

El ojo de miedo y llama es una criatura muerta viviente creada por los dioses del caos y el mal para extender la oscuridad y las tinieblas. Mediante sus malévolos poderes divinos, toman el alma muerta de un loco caótico maligno y le dan una forma de esqueleto animado con la cual vagar para realizar su voluntad. Una vez que se mezcla entre los mortales, el ojo de miedo y llama controla a todos con los que se encuentra para que cometan actos malignos si no quieren ser destruidos. Por ejemplo, un ojo de miedo y llama podría acercarse a una pareja solitaria en el bosque y amenazarles con matarlos a ambos si la mujer no mata inmediatamente al hombre con el que está. Si ella lo mata, el ojo la deja sumida en el shock y el sufrimiento. Si no lo hace, el ojo de miedo y llama pone todo lo que hay en su mano para cumplir su amenaza.

Envuelto en una harapienta capa con capucha, un ojo de miedo y llama es una figura esquelética con una gema en cada cuenca, una

roja y la otra negra. Cada gema tiene un valor de 2.000 po, pero no poseen cualidades mágicas una vez que el ojo de miedo y llama ha sido destruido. Cuando es encontrado por primera vez, una capucha oculta el rostro de la criatura. Cuando utiliza el poder de uno de sus ojos, aparta la capucha con una mano huesuda para mostrar el ojo.

COMBATE

Un ojo de miedo y llama usa tan pocas veces en sus ataques de garra que la mayoría de la gente no se da cuenta de que los tiene. En su lugar utiliza sus aptitudes sortilegas y huye si estas no son suficientes para destruir a sus enemigos.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el bien*, *detectar la ley*, *detectar pensamientos*, *visión verdadera* (conjuro divino); 2/día: *excursión etérea*. Nivel de lanzador 15%; salvaciones CD 14 + nivel del conjuro.

Ojo de llama (St): una vez cada tres asaltos, como acción estándar, un ojo de miedo y llama puede producir una *bola de fuego* desde su ojo de gema roja. Nivel de lanzador 15%; Reflejos CD 13 mitad. La *bola de fuego* inflige 10d6 puntos de daño, más un medio este daño si estaba potenciada. Si la *bola de fuego* está corrupta, la mitad del daño es daño sacrilego que afecta incluso a aquellos que son inmunes al fuego.

Ojo de miedo (St): una vez por asalto, como acción gratuita, un ojo de miedo y llama puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *miedo* a partir de su ojo de gema negra. Nivel de lanzador 15%; Vol CD 17 niega.

Desvío de conjuros (Sb): si cualquier tipo de conjuro que afecte a la visión, como *ceguera* o *palabra de poder cegador*, es lanzado sobre un ojo de miedo y llama, este se refleja sobre el lanzador (como mediante un conjuro de *retorno de conjuros*), que debe realizar

una salvación contra el efecto de su propio conjuro.

Inmunidades (Ex): un ojo de miedo y llama es inmune al frío. Al carecer de carne y órganos internos, las armas cortantes y perforantes le infligen la mitad de daño.

Rasgos de muerto viviente: un ojo de miedo y llama es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos nigrománticos, los efectos de muerte ni cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, salvo que también afecte a los objetos. No se ve afectado por las heridas críticas, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo. Un ojo de miedo y llama no puede ser revivido, y la resurrección sólo funciona si él así lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance 60').

Resistencia a la expulsión (Ex): un ojo de miedo y llama es considerado como un muerto viviente de 12 DG a efectos de los intentos de expulsar, reprender, comandar y reforzar.



BS

TUMULARIO VIL

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 12d12 (78 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30'

CA: 18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, desprevenido 16

Ataques: 2 garras +10 c/c y mordisco +5 c/c y mordiscos de tentáculos +5 c/c

Daño: Garra 1d6+4, mordisco 1d8+2, mordiscos de tentáculos 1d6+2 y enfermedad

Frente/Alcance: 5'x5'/5' (10' con los mordiscos de tentáculos)

Ataques especiales: agarrón mejorado, canalización oscura, consunción de energía, enfermedad

Cualidades especiales: crear engendro, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +9

Características: Fue 178 Des 15, Con —, Int 17, Sab 12, Car 14

Habilidades: Avistar +14, Escondarse +15, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +25, Saber (arcano) +16, Tregar +12

Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario, pareja, banda (3-7) o turba (3-7 más 5-10 tumularios)

Valor de desafío: 8

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: según clase de personaje

Los tumularios viles son criaturas muertas vivientes, los restos de aquellos que ahondaron demasiado y durante demasiado tiempo en las artes oscuras. Se parecen a los tumularios, con ojos ardientes de malevolencia, dientes como agujas afiladas e irregulares y piel reseca y dura como el cuero. El torso de un tumulario vil se desgaja cuando se alza de la muerte, dejando a la vista intestinos secos y gomosos. Estas tripas actúan como extremidades, reptando fuera de la herida como tentáculos, cada uno de ellos terminado en una ominosa boca que gotea bilis.

Estas criaturas muertas vivientes acechan en los cementerios y las necrópolis, pero también pueden ser encontrados en antiguas bibliotecas y sótanos ocultos bajo los gremios de magos.

COMBATE

Un tumulario vil confía en su aptitud sortilega de *canalización oscura*, acudiendo al combate cuerpo a cuerpo sólo cuando es realmente necesario. Si mata a un humanoide que se convertirá en un engendro, intenta retirarse hasta que el engendro se haya formado completamente, tras lo que vuelve a cargar al fragor de la batalla con su nuevo aliado.

Agarrón mejorado (Ex): si un tumulario vil impacta a un oponente Mediano o más pequeño con un ataque de garra, inflige daño normal e inicia un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +10). Si impacta con un

ataque de garra, golpea automáticamente con sus mordiscos de tentáculos en el siguiente asalto. El tumulario vil tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o simplemente utilizar su garra para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero al tumulario vil no se le considera apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en los asaltos sucesivos automáticamente inflige daño por garra y por mordiscos de tentáculos.

Canalización oscura (St): una vez cada dos asaltos, un tumulario vil puede canalizar la energía negativa para concentrarla en una línea de fría energía negra de 5' de ancho y 30' de largo. Todo el mundo en la zona sufre 8d8 puntos de daño (Reflejos CD 18 mitad).

Consunción de energía (Sb): toda criatura viva golpeada por cualquiera de los ataques naturales del tumulario vil recibe dos niveles negativos. Por cada nivel negativo otorgado, el tumulario vil cura 5 puntos de daño. Si la cantidad de curación es mayor que el daño que ha recibido, cualquier exceso se transforma en

puntos de golpe temporales. Si un nivel negativo no ha sido quitado (con un conjuro como *restablecimiento*) antes de que hayan pasado 24 horas, el oponente afligido debe superar una salvación de Fortaleza (CD 18) para quitarlo. El fallo implica que el nivel (o DG) del oponente se reduce en uno.

Enfermedad (Ex): cualquier criatura golpeada por los tentáculos intestinales del tumulario vil debe superar una salvación de Fortaleza (CD 16) o contraer ceguera de la vida. El periodo de incubación es de 1 día, y la enfermedad vuelve a la víctima incapaz de ver a las criaturas vivas (ver 'Enfermedad' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Crear engendro (Sb): todo humanoide muerto por un tumulario vil se convierte en un tumulario en 1d4 asaltos. Estos tumularios están bajo las órdenes del tumulario vil que los creó, y permanecen esclavizados hasta su destrucción. No poseen ninguna de las aptitudes que tuvieron en vida.

Rasgos de muerto viviente: un tumulario vil es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos nigrománticos, los efectos de muerte ni cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, salvo que también afecte a los objetos. No se ve afectado por las heridas críticas, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo. Un tumulario vil no puede ser revivido, y la resurrección sólo funciona si así lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance 60').

Habilidades: un tumulario vil recibe un bonificador +8 racial en las pruebas de Moverse sigilosamente.



VAATH

Ajeno Grande

Dados de golpe: 6d8+12 (39 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 40'

CA: 22 (-1 tamaño, +4 Des, +9 natural), toque 13, desprevenido 18

Ataques: 2 garras +8 c/c y mordisco +3 c/c

Daño: garra 1d6+3, mordisco 1d8+1 más veneno

Frente/Alcance: 5'x5'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, conducto sensorial telepático, excavar en la carne, veneno

Cualidades especiales: olfato, RD 10/+1, RC 16

Salvaciones: Fort +7, Ref +9, Vol +7

Características: Fue 17, Des 18, Con 14, Int 16, Sab 14, Car 13

Habilidades: Avistar +13, Buscar +9, Escuchar +13, Intimidar +10,

Moveirse sigilosamente +12, Saltar +12, Supervivencia +9, Trepas +12

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario, pareja o manada (3-8)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 7-13 DG (Grande); 14-27 DG (Enorme)

Procedente del plano maligno conocido como Cárceri, el vaath es una criatura de puro sadismo que se deleita tanto en el dolor físico como en el emocional. A diferencia de la mayoría de los ajenos, no se alimenta del dolor: simplemente disfruta infligiéndolo. Si puede, el vaath le da a su víctima tiempo para que se de cuenta de que va a morir. La angustia mental es para él mucho más gratificante que la simple agonía física.

Cazadores naturales, los vaath están diseñados para ser veloces y son excelentes rastreadores. Poseen una astucia siniestra y un retorcidamente aguzado sentido de la táctica, tendiendo emboscadas y trampas para sus presas con mucha antelación.

El vaath, una horrible amalgama de insecto y reptil, tiene un largo cuerpo cubierto de escamas oscuras. Un caparazón marrón duro y espinoso protege su cabeza, en la cual unos dientes blancos gotean saliva venenosa. Sus ojos, estrechos y rasgados, observan desde el interior de la concha espinosa que cubre la cabeza. Un largo tentáculo serpentino se extiende desde una pequeña cavidad sobre sus fauces, terminado en una pequeña boca con apariencia de esfínter completamente independiente.

Un vaath habla infernal y abisal. Los vaath son utilizados en ocasiones como animadores de las cortes de los infernales poderosos, y algunas veces incluso como criaturas cazadoras. Pero incluso el más poderoso demonio o diablo está atento a que una manada de vaath no se vuelva contra él.

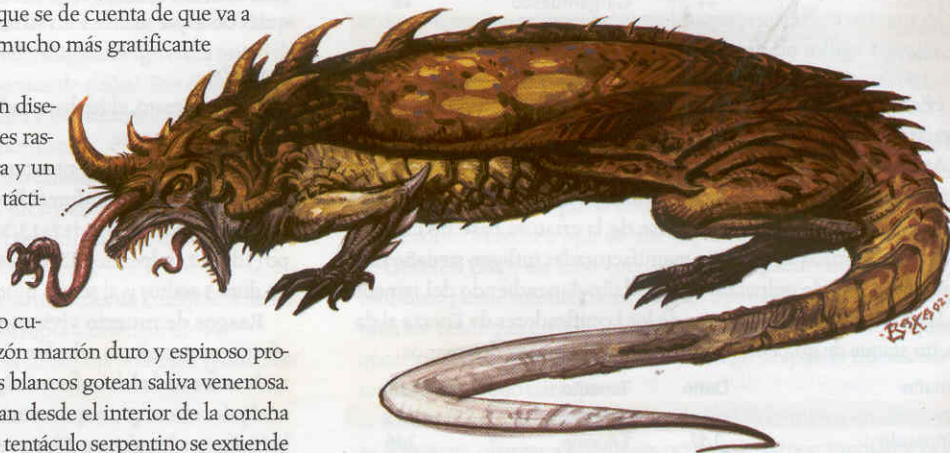
COMBATE

Un vaath intenta, o bien apresar, o bien paralizar a un enemigo, para utilizar la boca de su tentáculo excavador. Matar a un enemigo rápidamente es un desperdicio, por lo que el vaath evita hacerlo a toda costa. Su deseo de cazar y matar sobrepasa a su propio instinto de supervivencia.

Agarrón mejorado (Ex): si un vaath impacta a un oponente Mediano o más pequeño con un ataque de garra, inflige daño normal e inicia un intento de presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (bonificador de presa +13). Si impacta con un ataque de garra, también puede excavar en la carne. El vaath tiene la opción de realizar la presa de manera normal, o simplemente utilizar su garra para inmovilizar al oponente (penalizador -20 a su prueba de presa, pero al vaath no se le considera apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que realice en los asaltos sucesivos automáticamente inflige daño por garra.

Conducto sensorial telepático (Sb): la única aptitud sobrenatural del vaath entra en juego cuando su boca-tentáculo se ha enterrado profundamente en el interior de su presa. Cuando el vaath comienza a saborear la carne y órganos de la criatura, telepáticamente transmite la sensación gustativa (y su propio disfrute de ella) a todos los que estén en un radio de 20', incluida la víctima. Se permite a todas las criaturas un tiro de salvación de Voluntad (CD 14) contra este efecto enajenador. Las criaturas que fallen sus salvaciones sufren 1 punto de consunción de Sabiduría debido al espantoso efecto que esta depredación tiene en su cordura. Una víctima que falle la salvación de Voluntad sufre 1d6 puntos de consunción de Sabiduría, lo cual en realidad sólo importa si la víctima sobrevive. Las criaturas que normalmente se alimentan del tipo de criatura que esté siendo devorada son inmunes a este efecto; aunque ninguna criatura, ni siquiera otro vaath, es inmune al horror de experimentar a qué saben sus propias entrañas.

Excavar en la carne (Ex): si el vaath ha reducido la Destreza de su presa a 0 o ha logrado inmovilizarla, su tentáculo terminado en una boca excava en la carne de la criatura. La pequeña boca va devorando su camino hacia el interior de la víctima, infligiendo 1d6 pun-



tos de daño por asalto. Después de 1d4+1 asaltos de excavación, el tentáculo alcanza un órgano vital. Salvo que el vaath muera o la víctima reciba curación, la muerte llegará 1d6+4 minutos después. La mayoría de las víctimas sobreviven lo suficiente como para contemplar cómo sus propios intestinos y órganos desaparecen en el interior de las voraces fauces del vaath.

Veneno (Ex): el mordisco del vaath transmite un veneno (Fort CD 15) que tiene como objetivo imposibilitar a los enemigos para que el vaath pueda atormentar a una criatura antes de que perezca. El daño inicial y secundario es el mismo (2d6 puntos de daño de Destreza).

Olfato (Ex): un vaath puede detectar a los enemigos que se acercan, olfatear a enemigos ocultos y rastrear mediante el sentido del olfato.

CRIATURA CADÁVER

No todos los cadáveres que se alzan como muertos vivientes son zombis de movimientos lentos que caminan arrastrando los pies. Algunos conservan su intelecto y aptitudes. Rodeada por el hedor de la muerte, la carne de estas criaturas se endurece y se vuelve quebradiza, pero conserva una enorme fuerza. Los clérigos cadáver siguen rindiendo pleitesía a sus oscuros dioses, los guerreros cadáver esgrimen hábilmente poderosas armas, y los contempladores cadáver siguen arrojando mortales rayos desde sus marchitos tentáculos oculares.

Estas criaturas no pueden ser el resultado de un simple conjuro de reanimar a los muertos, pero pueden surgir de un conjuro de crear muertos vivientes o crear muertos vivientes mayores, como muertos vivientes de sus mismos DG.

CÓMO CREAR UNA CRIATURA CADÁVER

“Cadáver” es una plantilla que puede añadirse a cualquier criatura corporal no muerta viviente (a la que nos referiremos a partir de ahora como la criatura base). El tipo de criatura cambia a muerto viviente, aunque retiene todos los modificadores de tipo y subtipos, si son aplicables.

Una criatura cadáver utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base salvo en lo que se señala a continuación.

Dados de golpe: aumentan a d12.

Velocidad: las criaturas cadáver aladas retienen la aptitud de volar. No obstante, su maniobrabilidad pasa a ser torpe.

CA: las criaturas cadáver obtienen un bonificador de armadura natural basado en su tamaño.

Tamaño	Bonificador	Tamaño	Bonificador
Menudo o más pequeño	+0	Enorme	+4
Pequeño	+1	Gargantuesco	+6
Mediano	+2	Colosal	+11
Grande	+3		

La criatura cadáver mantiene el bonificador de armadura natural de la criatura base si este es mejor.

Ataques: la criatura cadáver retiene todos los ataques naturales y competencias con armas de la criatura base, y además obtiene un ataque de golpetazo. El ataque base de la criatura base no cambia.

Daño: las armas naturales y manufacturadas infligen su daño normal. Un ataque de golpetazo inflige daño dependiendo del tamaño de la criatura cadáver. A efectos de los bonificadores de Fuerza al daño, un ataque de golpetazo se considera un ataque a dos manos.

Tamaño	Daño	Tamaño	Daño
Diminuto	1	Grande	1d8
Minúsculo	1d2	Enorme	2d6
Menudo	1d3	Gargantuesco	2d8
Pequeño	1d4	Colosal	4d6
Mediano	1d6		

Utiliza el daño base de golpetazo de la criatura si es mayor.

Cualidades especiales: las mismas de la criatura base. Además, todas las criaturas cadáver obtienen visión en la oscuridad con un alcance de 60' y rasgos de muerto viviente.

Salvaciones: las mismas que la criatura base, modificadas por los ajustes a las puntuaciones de características.

Características: modifica la criatura base como sigue: Fue +4, Des -2, Con -, Int +0, Sab +0, Car +0.

Habilidades: las mismas de la criatura base, modificadas por los ajustes de las puntuaciones de características.

Valor de desafío: el mismo de la criatura base +1

Alineamiento: siempre maligno

EJEMPLO DE CRIATURA CADÁVER

Criatura base: bárbaro humano de 3.º nivel

Bárbaro cadáver

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 3d12 (19 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40'

CA: 15 (+1 Des, +2 natural, +2 cuero tachonado), toque 11, desprevenido 15

Ataques: gran hacha +1 +10 c/c, o golpetazo +9 c/c

Daño: gran hacha +1 1d12+10/x3, golpetazo 1d6+9

Frente/Alcance: 5'x5'/5'

Cualidades especiales: esquiva asombrosa (bonif. de Des a la CA), furia 1/día, rasgos de muerto viviente, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +2

Características: Fue 22, Des 13, Con -, Int 10, Sab 12, Car 10

Habilidades: Avistar +2, Escuchar +7, Intimidar +5, Intuir la dirección +7, Nadar 10, Saltar +8, Supervivencia +6

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Reflejos rápidos

Clima/Terreno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno

Avance: según clase de personaje

Esta criatura cadáver vaga sin ningún propósito, destruyendo cualquier cosa que se cruce en su camino.

Combate

Simple y directo, el bárbaro cadáver carga a la batalla, enfureciéndose inmediatamente.

Furia (Ex): los siguientes cambios entran en efecto mientras que el bárbaro cadáver esté enfurecido: CA 13, toque 9, desprevenido 13; Ataq +12 cuerpo a cuerpo (1d12+13/x3, gran hacha +1) o +11 cuerpo a cuerpo (1d6+12, golpetazo); TS Vol +4; Fue 26; Nadar +12, Saltar +10. Su furia dura 3 asaltos y, al ser un muerto viviente, no está fatigado tras ella.

Rasgos de muerto viviente: un bárbaro cadáver es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos nigrománticos, los efectos de muerte ni cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, salvo que también afecte a los objetos. No se ve afectado por las heridas críticas, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo. Un bárbaro cadáver no puede ser revivido, y la resurrección sólo funciona si así lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance 60').

Pertenencias: gran hacha +1, armadura de cuero.

CRIATURA CORRUPTA

Un mal poderoso, libre y desenfrenado, puede alterar horriblemente cualquier aspecto del mundo físico, y las criaturas no son una excepción. Retorcidas por la malevolencia, las criaturas corruptas adoptan una apariencia repugnante y obtienen malignos poderes y terribles intenciones.

Las criaturas corruptas tienen rasgos únicos, cada una reaccionando a la fuente de malevolencia de un modo diferente. La mayoría tienen formas retorcidas y deformes (con frecuencia asimétricas); carne descolorida y manchada y ojos rojos. Aunque algunos podrían tender a confundir a una criatura corrupta con una criatura infernal o semiinfernal, la criatura corrupta normalmente tiene un aspecto más corrompido y desgarrado.

CÓMO CREAR UNA CRIATURA CORRUPTA

“Corrompida” es una plantilla que puede añadirse a cualquier criatura corporal que no sea un ajeno (a la que nos referiremos a partir de ahora como la criatura base). Las criaturas que obtengan esta plantilla cambian su tipo a aberración. Una criatura corrupta utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base salvo en lo que se señala a continuación.

CA: la carne de una criatura corrupta se vuelve más dura y resistente. Suma +4 al bonificador de armadura natural de la criatura base si esta es Grande o más pequeña, y +8 si es Enorme o mayor.

Daño: en una criatura corrupta las garras crecen, los dientes se multiplican y los músculos se hacen más fuertes. El dado de daño utilizado cuando la criatura inflige daño con ataques naturales aumenta en un tipo de dado. Así, 1d6 se convierte en 1d8, 1d8 en 2d6 y demás, como si la criatura fuese una categoría de tamaño más grande.

Ataques especiales: una criatura corrupta retiene todos los ataques especiales de la criatura base.

Cualidades especiales: una criatura corrupta retiene todas las cualidades especiales de la criatura base y además obtiene visión en la oscuridad con un alcance de 60' e inmunidad al ácido. Además, obtiene las cualidades especiales descritas a continuación:

Ataque disruptor (Sb): la criatura corrupta inflige daño vil adicional (ver el Capítulo 2) cuando toca a criaturas corporales vivas no ajenas y no corruptas. La cantidad de daño vil infligido es igual a la mitad de los DG de la criatura (máximo 20 puntos de daño). Por ejemplo, un gusano de la escarcha corrompido de 14 DG inflige 7 puntos adicionales de daño vil con su ataque de mordisco.

Curación rápida (Ex): cada asalto, una criatura corrupta sana un daño igual a la mitad de sus DG (con un máximo de 10 puntos curados). Si la criatura base ya poseyera curación rápida, utiliza el mejor valor.

Poder mejorado (Sb): las CDs de las salvaciones de cualquiera de los ataques especiales de una criatura corrupta aumentan en +4.

Reducción del daño (Ex): las criaturas corruptas obtienen reducción del daño de acuerdo con sus DG.

Dados de golpe	Reducción del daño
1-3	—
4-7	5/+1
8-11	5/+2
12+	10/+3

Si la criatura base ya poseyera reducción del daño, utiliza el valor mejor.

Características: modifica la criatura base como sigue: Fue +4, Des -2, Con +4, Int +0, Sab -2, Car -2.

Clima/Terreno: cualquiera terrestre y subterráneo.

Valor de desafío: hasta 3 DG, el mismo de la criatura base +1. De 4 DG a 7 DG, el mismo de la criatura base +2.

Con 8+ DG, el mismo de la criatura base +3.

Alineamiento: siempre maligno.

EJEMPLO DE CRIATURA CORRUPTA

Criatura base: lobo

Lobo corrupto

Aberración Mediana

Dados de golpe: 2d8+8 (17 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 50'

CA: 17 (+1 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 16

Ataques: mordisco +4 c/c

Daño: mordisco 1d8+4 más 1 vil

Frente/Alcance: 5'x5'/5'

Ataques especiales: derribo

Cualidades especiales: ataque disruptor, curación rápida 1, inmunidad al ácido, olfato, poder mejorado, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +7, Ref +4, Vol +0

Características: Fue 17, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 10, Car 4

Habilidades: Avistar +3, Escondarse +2, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +3, Supervivencia +1*

Dotes: Sutileza con un arma (mordisco)

Clima/Terreno: cualquier bosque, colinas, llanuras y montañas

Organización: solitario, pareja o manada (7-16)

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral maligno

Avance: 3 DG (Mediano); 4-5 DG (Grande)

Combate

La táctica favorita de una manada es enviar a algunos lobos contra el frente de un enemigo mientras el resto le ataca por los flancos o por detrás.

Ataque disruptor (Sb): un lobo corrompido inflige 1 punto adicional de daño vil cuando toca a los no ajenos corporales vivos no corruptos.

Curación rápida (Ex): un lobo corrupto recupera puntos de golpe perdidos al índice de 1 punto por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos por la inanición, la sed o la asfixia, y no permite hacer volver a crecer o unir de nuevo partes del cuerpo perdidas.

Derribo (Ex): un lobo corrupto que impacte con un ataque de mordisco puede intentar derribar a un oponente con una acción gratuita sin tener que realizar un ataque de toque ni provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el enemigo no puede reaccionar para derribar al lobo corrupto.

Olfato (Ex): un lobo corrupto puede detectar a los enemigos que se acerquen, olfatear a enemigos ocultos y rastrear mediante el sentido del olfato.

Habilidades: un lobo corrupto recibe un bonificador +4 racial a las pruebas de Supervivencia para rastrear mediante el olfato.

CRIATURA DE HUESO

A veces las criaturas que se alzan de entre los muertos como esqueletos muertos vivientes conservan su intelecto y aptitudes. Los guerreros de hueso esgrimen armas de manera mortífera, y repiquetean en el interior de antiguas armaduras. Los hechiceros de hueso lanzan terribles conjuros y con frecuencia son confundidos con liches. Los dragos de hueso oscurecen los cielos y amenazan con sus esqueléticas colas envenenadas.

Las criaturas de hueso no pueden ser el resultado de un simple conjuro de *reanimar a los muertos*, pero pueden surgir de un conjuro de *crear muertos vivientes* o *crear muertos vivientes mayores*, como muertos vivientes de sus mismos DG.

CÓMO CREAR UNA CRIATURA DE HUESO

"De hueso" es una plantilla que puede ser añadida a cualquier criatura corporal no muerta viviente que tenga esqueleto (a la que nos referiremos a partir de ahora como la criatura base). El tipo de criatura cambia a muerto viviente, aunque retiene todos los modificadores de tipo y subtipos, si son aplicables.

Una criatura de hueso utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base salvo en lo que se señala a continuación.

Dados de golpe: aumentan a d12.

Velocidad: las criaturas de hueso aladas retienen la aptitud de volar. Ahora, sin embargo, el vuelo es mágico, como por un conjuro de *volar*, aunque sigue utilizando la velocidad de volar original de la criatura.

CA: el bonificador de armadura natural cambia a un número basado en el tamaño de la criatura de hueso.

Tamaño	Bonificador	Tamaño	Bonificador
Menudo o más pequeño	+0	Enorme	+4
Pequeño	+1	Gargantuesco	+6
Mediano	+2	Colosal	+10
Grande	+3		

Ataques: una criatura de hueso retiene todos los ataques naturales y competencias con armas de la criatura base, salvo en lo que respecta a los ataques que no pueden funcionar sin carne, como los ataques de tentáculo de un azotamientos. Una criatura con manos obtiene un ataque de garra por mano; una criatura de hueso puede golpear con todos ellos con su bonificador de ataque completo. Si la criatura ya poseía ataques de garra con sus manos, utiliza el formato y daño del ataque de la criatura de hueso si es mejor. El ataque base de la criatura base no cambia.

Daño: las armas naturales y manufacturadas infligen su daño normal. Un ataque de garra inflige daño dependiendo del tamaño de la criatura de hueso.

Tamaño	Daño	Tamaño	Daño
Diminuto o Minúsculo	1	Grande	1d6
Menudo	1d2	Enorme	2d4
Pequeño	1d3	Gargantuesco	2d6
Mediano	1d4	Colosal	2d8

Utiliza el daño base de garra de la criatura si es mayor.

Cualidades especiales: las mismas de la criatura base. Además, todas las criaturas de hueso obtienen visión en la oscuridad con un alcance de 60', rasgos de muerto viviente y varias inmunidades.

Inmunidades (Ex): las criaturas de hueso tienen inmunidad al frío. Debido a su carencia de carne u órganos internos, sólo reciben la mitad del daño de las armas perforantes y cortantes.

Salvaciones: las mismas que la criatura base, modificadas por los ajustes a las puntuaciones de características.

Características: modifica la criatura base como sigue: Fue +0, Des +4, Con—, Int +0, Sab +0, Car +0.

Habilidades: las mismas de la criatura base, modificadas por los ajustes de las puntuaciones de características.

Dotes: las mismas de la criatura base, además de las cuales la criatura de hueso obtiene la dote de Sutileza con un arma a elegir de manera gratuita.

Valor de desafío: el mismo de la criatura base +2

Alineamiento: siempre maligno.

EJEMPLO DE CRIATURA DE HUESO

Criatura base: osgo pícaro de 5.º nivel

Osgo de hueso

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 8d12 (52 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30'

CA: 21 (+5 Des, +2 natural, +3 cuero tachonado de gran calidad, +1 escudo pequeño de acero de gran calidad), toque 15, desprevenido 21

Ataques: espada corta +1 +12 c/c, o 2 garras +9 c/c

Daño: espada corta +1 1d6+4/19-20, garra 1d4+4

Frente/Alcance: 5'x5'/5'

Ataques especiales: ataque furtivo +3d6

Cualidades especiales: esquivo asombroso (bonificador de Des a la CA), evasión, inmunidades, rasgos de muerto viviente, trampas, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +4, Ref +13, Vol +3

Características: Fue 19, Des 22, Con —, Int 15, Sab 13, Car 10

Habilidades: Avistar +11, Diplomacia +2, Engañar +7, Equilibrio +8, Escondarse +11, Escuchar +9, Germanía +6, Hurtar +13, Intimidar +7, Intuir la dirección +6, Moverse sigilosamente +12, Piruetas +12, Tregar +10

Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Sutileza con un arma (espada corta)

Clima/Terreno: cualquiera subterráneo

Organización: solitario, pareja, banda (3-4) o partida (11-20 más 150% de no combatientes más 2 sargentos de 2.º nivel y 1 líder de 2.º-5.º nivel)

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno

Avance: según clase de personaje

Este osgo de hueso oculta su naturaleza de muerto viviente lo mejor que puede y continúa emboscando a los viajeros del camino.

Combate

Utilizando sus increíbles reflejos, el osgo de hueso trata de aproximarse a sus enemigos sigilosamente para realizar un ataque furtivo devastador.

Inmunidades (Ex): un osgo de hueso tiene inmunidad al frío. Debido a su carencia de carne u órganos internos, sólo recibe la mitad del daño de las armas perforantes y cortantes.

Rasgos de muerto viviente: un osgo de hueso es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos nigrománticos, los efectos de muerte ni cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, salvo que también afecte a los objetos. No se ve afectado por las heridas críticas, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo. Un osgo de hueso no puede ser revivido, y la resurrección sólo funciona si él así lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance 60').

Habilidades: un osgo de hueso recibe un bonificador +4 racial a las pruebas de Moverse en silencio.

Pertenencias: espada corta +1, armadura de cuero tachonado de gran calidad, escudo pequeño de acero de gran calidad, herramientas de ladrón de gran calidad, 2 frascos de ácido.

Apéndice: PJs malignos

Algunas veces los jugadores querrán llevar un personaje maligno. Un jugador puede querer adoptar el papel del espía malvado o del antihéroe. Un grupo completo puede tener ganas de un cambio de dirección durante un breve tiempo o de una campaña completamente nueva y distinta. Un Dungeon Master no debería permitir estas elecciones a la ligera, o al menos sin considerar las implicaciones.

UN ÚNICO PJ MALIGNO

Adéntrate en este territorio con los ojos bien abiertos. El potencial para conflictos entre jugadores cuando los PJs tienen alineamientos opuestos se vuelve muy alto. Esto no tiene por qué ser necesariamente malo. De hecho, hay veces en que es divertido tener a un PJ infiltrado, trabajando como espía o agente para los malos.

Por ejemplo, supón que los PJs son héroes determinados a detener a un guardia negro que está intentando crear una escuela maligna para alumnos de las artes oscuras. El guardia negro asigna a uno de sus alumnos la labor de unirse al grupo, haciéndose pasar por aliado suyo, para que pueda espiarles y, finalmente, traicionarles. El DM y el jugador deben prepararlo con tiempo, y el DM debe informar al jugador de que es bastante probable que el personaje fracase. Los otros personajes pueden descubrirle, o tener éxito a pesar de sus esfuerzos, pero todo ello es parte de la diversión.

O supón que un doppelgänger reemplaza a un PJ. El DM trabaja con el jugador para continuar interpretando al personaje, que ahora es en realidad un monstruo con sus propias intenciones y objetivos. Los otros personajes probablemente acaben descubriéndolo, y quizás incluso puedan localizar y rescatar al personaje original.

A la inversa, un único jugador puede querer jugar con un personaje maligno con metas similares a las del resto del grupo, en lugar de opuestas. Ahora los conflictos entre personajes es más probable que sean filosóficos en lugar de físicos. El PJ maligno probablemente tendrá métodos diferentes a los del resto de los personajes. Si el DM opina que los jugadores disfrutarán con este tipo de conflictos en lugar de distraerse e irritarse, esta puede ser una elección sólida y adecuada para una campaña a largo plazo. El jugador del personaje maligno puede planear incluso que su personaje encuentre la redención en la compañía de héroes, llegando finalmente a cambiar su alineamiento. Una trama de este tipo puede dar lugar a grandiosas historias que todos recordarán largo tiempo.

CÓMO DETECTAR EL MAL

Un nuevo personaje se une al grupo, y el paladín dice "detecto el mal". Esto puede arruinar completamente el concepto de un personaje jugador, o los planes del DM de meter un doble en el grupo. No obstante, hay modos de sortear el problema.

- No todos los personajes malignos tienen un aura maligna que se registra con el conjuro de *detectar el mal* (o aptitudes sortilegas equivalentes). Acude a la descripción del conjuro en el Capítulo 11 del *Manual del jugador* para más información.
- *Alineamiento indetectable* es un sencillo conjuro de 2.º nivel que se deshace de *detectar el mal*.
- *Desorientar e indetectabilidad* son conjuros arcanos que también funcionan al respecto.

UN GRUPO MALIGNO

Los Señores oscuros de la profecía cabalaron hacia el interior de la ciudad sobre sus corceles negro azabache. Uno de ellos montaba una bestia infernal de aliento sulfuroso y pezuñas que ardían con un fuego oscuro. Todo el mundo supo de quién se trataba, y comprendió la fatalidad de la que los ancianos videntes habían prevenido. Las contraventanas se atrancaron y las puertas de las tiendas fueron cerradas con llave. Los Señores oscuros desmontaron y caminaron con largos pasos hacia la taberna. ¡Pobre del posadero si se atrevía a cerrar la puerta!

Aunque no es lo habitual, tampoco es algo fuera de lo común que un grupo de jugadores quiera volver las tornas durante un tiempo y jugar con personajes malignos. Esto no les convierte en malas personas, ni tampoco les hace infantiles. El DM interpreta a los personajes no jugadores (PNJs) malignos todo el tiempo, y suele ser generalmente tan maduro como el resto de los jugadores. Para la mayoría de los jugadores, se trata simplemente un cambio de ritmo.

PERSONAJES NO HEROICOS

La mayoría del tiempo los jugadores que quieren jugar con personajes malignos rechazan la noción tradicional del héroe. Acaban cansados de la monotonía de siempre ser los inquebrantables aventureros que salvan a la ciudad, rescatan al príncipe y derrotan a los malignos trasgos que amenazan las rutas comerciales a través de las montañas. Por ello ven el jugar con personajes malignos como un modo de decir no al alcalde de sonrisa tonta que les pide ayuda, y en su lugar hacer lo que quieran.

Un grupo de no héroes sigue pudiendo tomar parte en la mayoría de las aventuras que el DM crea. Lo único que ha cambiado es la motivación para las aventuras: lo que interesa a estos personajes no heroicos son las recompensas monetarias, la venganza u otros objetivos personales. No tienen ningún interés en el altruismo, no encuentran motivación alguna en la compasión, y no sienten simpatía alguna por los menos afortunados.

ANTIHEROES

Un buen ejemplo de un antihéroe en la literatura fantástica es el personaje de Elric, de Michael Moorcock. Esta figura trágica es maligna, pero principalmente por la cultura maligna de la que viene. Está motivado por la simpatía hacia otros y por el amor, pero también por la furia y el odio. Elric es un personaje complejo. Hace buenas obras, pero utiliza métodos malignos (por no hablar del terrible artefacto maligno que utiliza como espada).

Un antihéroe no es radicalmente diferente de un PJ tradicional. El antihéroe disfruta de la buena vida y con frecuencia se alza contra la injusticia, pero normalmente se pone a sí mismo por delante de los demás. Actúa libremente siguiendo sus deseos de venganza, y posee un código moral diferente al del héroe tradicional (o ningún código en absoluto). El antihéroe mata a aquellos que se cruzan en su camino o le amenazan. No tiene ningún interés en redimir a los malhechores y tampoco busca la redención para sí mismo.

Los jugadores atraídos por la idea de jugar con un personaje antihéroe quieren hacer las cosas que hacen otros PJs, pero imaginan a su personaje con un auténtico lado oscuro. Algunos disfrutan con la impredecibilidad del antihéroe: ¿salvará al reino o lo destruirá?

PERSONAJES VILLANOS

Algunos jugadores realmente quieren ver cómo es el otro lado. Quieren jugar con los personajes que instigan los planes malignos

en lugar de con los héroes que reaccionan a ellos. Hay dos modos de jugar con verdaderos villanos.

El primero es interpretarlos de manera exagerada. Los PJs son villanos que quieren conquistar el mundo. Pueden ser monstruos malignos, o incluso infernales o muertos vivientes. Los jugadores se divierten (con un deje de ironía) cuando sus personajes luchan contra paladines y clérigos de alineamiento bueno. Quizás incluso se enfrenten a PNJs similares a los personajes buenos con los que han jugado en aventuras previas. Los personajes villanos mienten, hacen trampas y roban para obtener lo que quieren. Raramente se pone en cuestión la moralidad en una campaña de este tipo, salvo por una simple regla: todo está al revés. Lo que antes se consideraba bueno, ahora es odiado, y todo lo maligno se abraza.

Los PJs pueden tomar parte en actos horribles o grotescos, pero en última instancia nada de esto se toma demasiado en serio. En realidad a las acciones viles o depravadas se les quita importancia o ocurren "fuera del escenario". Por ejemplo, un PJ villano puede hacer que un PNJ sea lanzado a los dungeons y entregado a un torturador, pero los verdaderos actos de tortura no son parte del juego. Con frecuencia los jugadores de este tipo de partidas se sienten extrañamente satisfechos cuando la campaña termina y los villanos con los que han estado jugando reciben lo que se merecen.

El segundo modo de dirigir una campaña de villanos podría llamarse el método del villano de corazón oscuro. Estos PJs utilizan las reglas y sugerencias que se encuentran en este libro. No es terriblemente diferente del método exagerado, salvo en que aquí las cosas se toman más en serio. Los personajes adoran a demonios, destruyen almas, hacen esclavos y se enfrentan a algunos de los fetiches y adicciones más depravados que un villano PNJ puede encontrar. Muchos jugadores no se sienten cómodos en campañas como esta, obviamente. El DM no debería utilizar este enfoque si no lo quieren todos los jugadores.

LA CAMPAÑA MALIGNA

¿Cómo proporciona un DM aventuras interesantes para jugadores malignos? ¿Es dirigir una campaña maligna completamente diferente a una campaña normal?

No realmente. No hay ninguna razón por la que unos PJs malignos no puedan entrar a un dungeon, explorar las ruinas de la fortaleza del nigromante maligno o luchar contra los azotamientos que tratan de tomar la ciudad. El DM puede preparar muchas aventuras del mismo tipo para personajes malignos, pero debe prestar atención a cuatro diferencias clave entre una campaña maligna y una campaña tradicional de D&D.

Como se ha mencionado antes, la principal diferencia es la motivación. Evidentemente, los PJs malignos no querrán ayudar a los demás. Los personajes no harán nada por la bondad de sus corazones, más que nada porque no la tienen.

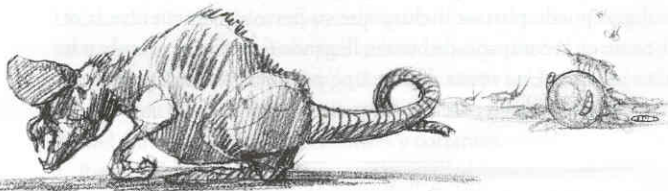
La codicia es la principal motivación para los PJs malignos. Una recompensa monetaria atrae a un grupo de personajes malignos casi más rápidamente que cualquier otra motivación. De hecho, los PJs malignos a veces son más fáciles de motivar que los buenos, porque raramente se preguntan si el patrón que les está pagando tiene motivos siniestros, ya que simplemente no les preocupa ni lo más mínimo.

La venganza es también una poderosa motivación para los PJs malignos. Si el DM quiere que los PJs malignos luchen contra incursores y bandidos, no tiene ni que mostrarles el terrible mal que han causado en las comunidades locales. En lugar de ello el DM debe hacer que los bandidos ataquen a los propios PJs malignos, quienes se movilizarán rápidamente contra un oponente que les ha tratado mal.

Quizás el mejor modo de motivar a los PJs malignos es hacer que los jugadores determinen qué es lo que realmente quieren los personajes. Un personaje maligno puede querer controlar una ciudad, convertirse en el más poderoso mago de la tierra, fundar un gremio de asesinos o erradicar del mundo a todos y cada uno de los hombres lagarto. También puede tener metas a corto plazo: decorar su nueva guarida con cráneos de dragón, obtener un ejemplar del *Libro de oscuridad vil*, esclavizar a un poderoso diablo para que cumpla sus deseos, etc. Los personajes malignos están motivados por el deseo. Encuentra cuáles son estos deseos y podrás diseñar aventuras que se basen en ellos.

Otra diferencia entre las campañas malignas y las tradicionales son las expectativas. Si diseñas un templo en el que los PJs malignos se enfrentan contra esclavistas sauriones, no esperes que los PJs traten a los esclavos del mismo modo en que lo harían unos PJs buenos. Los personajes malignos probablemente no dediquen ni un solo pensamiento a los esclavos, abandonándolos a su propio destino. Es más, es probable que los villanos se lleven los esclavos para sí mismos o pidan un rescate por ellos a sus familias.

La tercera diferencia es la implicación. Los personajes malignos cometen actos que tienen consecuencias. Es mucho más probable que un grupo de personajes malignos provoque la ira del rey, de la policía de la ciudad o de una cercana orden de caballería, que les perseguirán por sus crímenes. Pronto los lugares que normalmente son considerados seguros por los PJs (ciudades y pueblos, básicamente) serán cualquier cosa menos seguros. Esto quiere decir que a largo plazo los personajes malignos deberán volverse autosuficientes y por tanto capaces de proporcionarse sus propios lugares para vivir fuera de la sociedad civilizada normal. Deberán aprender a trabajar fuera de los círculos normales, a obtener los suministros que necesitan de un modo diferente, y a lograr información mediante nuevos



canales. Incluso si los PJs malignos se esfuerzan en evitar estas implicaciones (utilizando disfraces, encubriendo sus actos malignos, etc.), el simple hecho de ocultar su malevolencia sigue siendo un punto de separación de una campaña tradicional.

La última diferencia principal son las interacciones. Tanto con los PNJs como (especialmente) entre ellos mismos, los personajes malignos no suelen interactuar bien en las situaciones sociales. Los jugadores que interpretan a PJs malignos a veces sobrecargan la arrogancia o desparpajo de sus personajes. Esta actitud puede hacer que los personajes mueran realmente rápido si insultan a la persona menos indicada.

Los personajes malignos con frecuencia necesitan aprender cuándo la arrogancia es mala. Un estilo amable y educado puede ser beneficioso en todas las situaciones. Los villanos pueden, por supuesto, ser sofisticados y educados, cuando lo necesitan. Mucho de esto tiene que ver con las elecciones de interpretación que realice el jugador, pero todos los jugadores de personajes malignos deberían saber que tienen una gama de posibilidades entre las que elegir: un sinvergüenza sofisticado y meloso, un bruto descarado y grosero, un arrogante planificador, una comadreja intrigante, un asesino ominoso y silencioso, y un largo etcétera.

Lo que lleva a un violento final a muchas campañas malignas es la interacción de los PJs malignos con los otros PJs malignos del grupo. Los personajes con frecuencia se enfrentan unos con otros, y toda la campaña acaba en una gran lucha. Esto puede ser divertido, pero una campaña corta quizás no sea lo que el DM o los jugadores en realidad tuvieran en mente. El DM debería intentar crear situaciones que alienen a los PJs (no importa lo malignos que sean) a trabajar juntos. Y, si al final de la campaña, todo acaba convirtiéndose en un enfrentamiento de PJ contra PJ, también eso puede ser divertido. Después de todo, es una campaña maligna.

EL MAL CONTRA EL MAL

Sólo porque los PJs sean malignos no quiere decir que sean amigos de todos los villanos de la campaña. De ello, es más probable que suceda justamente lo contrario. El mal raramente es una fuerza monolítica que une a todas las disparejas facciones y grupos malignos, sino que lo más normal es que los personajes malignos descubran que sus metas son opuestas a las de otros PNJs malignos. Cada vez que los planes de un ruin malhechor alcanzan su fruto (y, como resultado, las fuerzas del bien se mueven para oponerse a él), el personaje maligno probablemente haya tenido que deshacerse de uno o más de los otros villanos para lograrlo.

Puedes llenar una campaña entera con batallas entre PJs villanos y enemigos igualmente ruines. Un entorno maligno (como las oscuras cavernas de los drow) puede hacer esto muy sencillo. Los PJs saben que no pueden confiar realmente en nadie, y nadie espera en realidad nada mejor de ellos. El mal de los PNJs puede incluso superar al mal de los PJs, lo que es en realidad bueno para los jugadores que estén más interesados en ser antihéroes que en ser villanos reales.

Para algunos jugadores, luchar contra enemigos malévolos puede acabar con parte de la aprensión por llevar a un personaje maligno. Si el personaje hace cosas terribles a seres despreciables, los hechos pueden ser más aceptables para algunos jugadores. Por supuesto, a

CÓMO TRATAR CON PJS MALIGNOS

Dos PJs malignos no llegan a las manos simplemente porque ambos sean malignos. Los personajes malignos con objetivos similares o enemigos comunes pueden sin duda trabajar juntos, y no hay ninguna razón para pensar que un personaje maligno no pueda respetar a alguien y considerarlo su amigo.

Los personajes malignos inteligentes se dan cuenta, tal y como hacen los personajes no malignos, de que pueden lograr más juntos que cada uno por su cuenta. Un clérigo maligno está mejor con un compañero guerrero maligno que sólo en el dungeon. Un asesino puede utilizar la potencia de fuego y conjuros de un mago maligno para que le respalde.

los jugadores para los que no hay diferencia no les molestará lo más mínimo quién sea el oponente.

EL MAL CONTRA EL BIEN

A veces, es divertido hacer que un personaje intente destruir algo obviamente bueno. Hacer la guerra contra lamasus, unicornios, celestiales y paladines es un giro irónico. Llevar la ruina a los lugares y gentes que los personajes normales defienden da lugar a aventuras inusuales. Cuando los personajes malignos se enfrentan a sus contrapartidas buenas se invierten los papeles. El DM lleva a los héroes y reacciona a las acciones realizadas por los villanos (los PJs). Los jugadores probablemente estén familiarizados con los hábitos, tácticas y puntos de vista de los enemigos a los que se enfrentan. Sólo que ahora sus personajes pueden utilizar esta información para maquinan planes siniestros.

En este tipo de situación, todo lo que es bueno es malo, todo lo que es sagrado es repugnante, y todo lo que es saludable y potencia la vida es peligroso, ya que todas estas cosas pueden amenazar y matar a un personaje maligno. La luz ciega y aleja a los personajes, que encuentran solaz en la oscuridad. El castigo divino del paladín y la espada sagrada esgrimida por el planotéreo son un peligro real para los PJs. Son vulnerables a las mismas cosas que salvaron las vidas de los personajes de alineamiento bueno en la última campaña.

Conforme los personajes no malignos van ganando niveles, se van convirtiendo en protectores de los que son más débiles. Por su parte, los personajes malignos pueden explotar la debilidad conforme van creciendo en poder. Cuando los PJs se vuelven más poderosos que nadie en la ciudad, pueden gobernar sobre los ciudadanos, aterrorizándoles y conquistándoles si así lo desean. Los personajes y las criaturas que ayudan a los menos afortunados son tontos, y el altruismo es una debilidad a explotar.

Finalmente, el DM puede sacarle más partido a monstruos como los ents, couatl, lilendas y titanes, y descansar de tanto controlar a nigromantes y guardias negros, para llevar a druidas protectores de los bosques, defensores enanos incondicionales y, por supuesto, paladines vengadores. El DM puede incluso crear combinaciones inusuales, como extrañas medusas celestiales, un grupo de contempladores altruistas, o una mole sombría semicelestial (todas excepciones a las reglas, pero sin embargo posibles).

CONCLUSIÓN

Se ha dicho antes, pero vale la pena repetirlo.

Este libro no es un intento de glorificar el mal, sino de definirlo y cuantificarlo, y con ello abrir nuevas oportunidades en las campañas de D&D de todos los tipos. Que los PJs se preparen para luchar contra un señor demoníaco o se unan a las filas de ese demonio es una decisión que los jugadores y el DM de cada campaña deben tomar por sí mismos. Sin importar cual sea la decisión, el material que contiene el *Libro de oscuridad vil* proporcionará una mayor profundidad y realismo a las aventuras que surjan de esa decisión.

Es improbable que ninguna campaña por sí sola pueda utilizar todo el equipo, dotes, clases de prestigio, conjuros, objetos mágicos y criaturas de este libro, y eso está bien. Elige las partes que mejoren y contribuyan al tono de tu campaña, teniendo en mente que el objetivo fundamental de cualquier campaña de D&D es la diversión de los que participan en ella.

Índice

Abismo, el 42, 56, 105, 121, 124, 125, 127, 131, 136, 137, 141, 166, 169, 170, 173, 174
 absorber aptitud sortilega (protosacerdote) 69
 acciones dobles (siervo de Demogorgon) 72, 126
 aceite de magia negra (combatiente de la oscuridad) 56
 afanar (discípulo de Mammon) 64
 agente vírico (mágico del cáncer) 67
 agilidad anímica (devorador de almas) 59
 aguante anímico (devorador de almas) 59
 alas de demonio (siervo de Orcus) 76
 alas de sabandija (señor de las sabandijas) 19, 71
 alcoholismo 10
 aliado vírico (mágico del cáncer) 68
 alma esclava (devorador de almas) 59
 Amado por los liches 47
 Amigo de las sabandijas 47
 amo de la muerte (kythón) 179
 Anastasia 131
 Angi-nyahl 159
 anillos, magia maligna 113
 Antilia 163
 aprender secreto (discípulo de Asmodeo) 61, 166
 Apresurar aptitud sortilega 47
 Aqueronte 124
 archiinfernales y clérigos 123
 arma de oscuridad (combatiente de la oscuridad) 56
 armas, magia maligna 111, 112, 113
 armadura de harapos (mágico del cáncer) 19, 67
 armadura de insectos (mágico del cáncer) 68
 armadura de enjambre (señor de las sabandijas) 71
 armadura de plaga 20
 armaduras, magia maligna 111
 arrebatarse objeto (discípulo de Mammon) 64
 artefactos, mayores 120
 artefactos, menores 117
 Asmodeo 165
 Ataque natural vil 48
 aumentar valor (discípulo de Mammon) 65
 Automutilación 10
 autoridad maligna (discípulo de Asmodeo) 61
 Avaricia, dominio 80
 Azote de mortales 48
 babau (demonio) 172, 173
 bar-igura (demonio) 170, 171
 bastones, magia maligna 113
 bebedor de vidas 52
 Bel 143
 Belial 151

Belzebuth 158
 Besmal 132
 Bestial, dominio 80
 bestialismo 10
 brillo anímico (devorador de almas) 59
 cachorro (kythón) 178
 cadáver, criatura 184
 canes del infierno de Mammon 150
 canibalismo 10
 Cárceri 124
 Carisma oscuro (siervo de Graz'zt) 74
 caza de mortales (cazador de mortales) 54
 cazador de mortales 53
 Cazadores de chispas 167
 cetros, magia maligna 114
 chasme (demonio) 172, 174
 clima maligno 34
 combate con múltiples armas mejorado 130, 133
 combatiente de la oscuridad 55
 combatientes Nyashk 161
 compañero canceroso (mágico del cáncer) 19, 67
 componentes de conjuro malignos 45, 46
 condesa de las sagas, la 156
 conjuros traicioneros (siervo de Graz'zt) 74, 132
 conocimiento de los mecanismos (discípulo de Dispater) 63
 contacto de fuego infernal (discípulo de Mefistófeles) 65
 Corromper aptitud sortilega 48
 Corromper conjuro 48
 Corrupción, dominio 80
 Criatura corrupta 184
 cuchilla de tres brazos (arma rutterkin) 171
 cuerpo flamígero (discípulo de Mefistófeles) 66
 daño, vil 34
 Deformidad (descarnado) 48
 Deformidad (manos con garras) 48
 Deformidad (obeso) 49
 Deformidad (ojos) 49
 Deformidad (rostro) 49
 Deformidad voluntaria 49
 Demogorgon 125
 demonio de la sombra 172, 173
 Demonologista 56
 Demoníaco, dominio 81
 desviar ataque (discípulo de Mammon) 64, 151
 desviar conjuro (discípulo de Mammon) 65
 devorador de almas 58
 diabolismo (diabolista) 18, 60
 diabolismo vil (diabolista) 18, 60
 diabolista 59
 Dinbar 152

dioses malignos, otros 12
 discípulo de Asmodeo 60
 discípulo de Belzebuth 62
 discípulo de Dispater 63
 discípulo de Mammon 64
 discípulo de Mefistófeles 65
 Discípulo de las tinieblas 49
 Dispater 145
 doble personalidad (siervo de Demogorgon) 72, 128
 Dolor, dominio 81
 Dorban Piedrahumo 149
 drogadicción 10, 41
 drogas 41, 43
 Duvamil 135
 elixir de magia negra (combatiente de la oscuridad) 56
 ejecuciones 39
 empalador (kythón) 179
 Emperador terrible, el 17
 Enesstrere 20
 enfermedades 29, 30
 Erath 127
 Erridon Alaka 156
 exaltación sangrienta (bebedor de vidas) 53
 experto en fuego (discípulo de Mefistófeles) 65
 explosión anímica (devorador de almas) 58
 explosión de fuego infernal (discípulo de Mefistófeles) 66
 Fierna 151
 forma de enfermedad (mágico del cáncer) 68
 Fosos de los trasgos de Io-Rach, los 22
 fuente de vida (bebedor de vidas) 52
 fuerza anímica (devorador de almas) 58
 garras del gran infernal (cazador de mortales) 54, 168
 Gauderis 19
 Gazra 153
 Gehenna 124
 ghargatula (diablo) 175, 176
 Gilliard DeRosan 166
 Glasya 168
 Graz'zt 130
 grito azote de mortales (cazador de mortales) 55, 167
 Guerra de la sangre, la 124
 guerreros gnoll 142
 Habla oscura 32, 49
 Hades 124
 Harthun 140
 hedor de carroña (siervo de Orcus) 76, 138
 heridas infectadas (mágico del cáncer) 67
 hierro cortante (discípulo de Dispater) 63, 147
 hierro cortante mayor (discípulo de Dispater) 64, 147
 hueso, criatura de 185

- Inmunidad al veneno 49
 Impacto con armas vil 49
 impacto de conjuro (siervo de Graz'zt) 74, 132
 Impacto ki vil 49
 Impulsar aptitud sortílega 49
 impulsar ataque especial (maximizar) (bebedor de vidas) 53
 impulsar ataque especial (potenciar) (bebedor de vidas) 52
 impulsar conjuro (apresurar) (bebedor de vidas) 53
 impulsar conjuro (intensificar) (bebedor de vidas) 52
 impulsar conjuro (maximizar) (bebedor de vidas) 53
 impulsar conjuro (potenciar) (bebedor de vidas) 52
 impulsar defensas (bebedor de vidas) 53
 Impulsar resistencia a conjuros 49
 Isha-Denarthun 132
 Israhahn 160
 Jerren 12
 Juiblex 134
 Karaan 11
 Kauvra 139
 kócrachon (diablo) 175
 kythón 177
 kythón adulto 178
 kythón juvenil 178
 Libro de oscuridad vil, el 14
 lengua del diablo (discípulo de Belzebuth) 62, 160
 Levistus 154
 Limbo 124
 limo nauseabundo (siervo de Juiblex) 74, 135
 Llamada, la 32
 loco equivocado 15
 maestría con las convocaciones (demonologista) 57
 Maestría con los sacrificios 50
 Magia corrupta 77
 Mágico del cáncer 66
 Maldiciones 28
 Mammon 148
 Mancillar aptitud sortílega 50
 Mancillar conjuro 50
 mane (demonio) 170
 Máquinas diabólicas y dispositivos demoníacos 118
 Marca del mal 50
 Mārīlith guardias negras 129
 Martinet 168
 masoquismo 10
 matón grosero 15
 Mefistófeles 161
 mejora anímica (devorador de almas) 59
 mente de enjambre (señor de las sabandijas) 34, 71
 mentir (discípulo de Mammon) 64, 151
 mentiroso intrigante 15
 monstruo (villano) 16
 Nalebranc 145
 naturaleza cautivadora (discípulo de Belzebuth) 63
 necrofilia 10
 Nhagruul 163
 Nueve infiernos, los 124, 143, 149, 150, 157, 163, 165, 175
 objetos alquímicos 40, 41
 objetos casi mágicos 40, 41
 objetos maravillosos, malignos 114
 ojo de miedo y llama 181
 Orcus 136
 Oscuridad, dominio 81
 Paciente, el 11
 palidez de la muerte (siervo de Orcus) 76
 Pandemónium 124
 piel escamosa (siervo de Demogorgon) 72, 128
 piel de mortal (cazador de mortales) 54, 168
 pinza chasqueante (arma rutterkin) 171
 planos Inferiores, los 124
 planos malignos alternativos 124
 poder de las almas, el 33
 poder anímico (devorador de almas) 59
 poder del dolor, el 33
 poder del hierro (discípulo de Dispater) 63, 148
 poder pavoroso (discípulo de Asmodeo) 61
 podredumbre 126
 portador de enfermedades (mágico del cáncer) 19, 67
 posesión 23
 Potenciar aptitud sortílega 50
 protosacerdote 68
 psicópata 16
 psicopatía 10
 Qill 128
 Quah-Nomag 138
 quitina (señor de las sabandijas) 20, 70
 Rallaster 11
 razas y culturas viles, otras 13
 rechazar magia de los mortales (cazador de mortales) 54
 recompensas de artes oscuras 27
 recompensas por sacrificios 27
 Reluhantis 132
 rey de las mentiras (discípulo de Belzebuth) 63
 rey de la matanza (kythón) 179, 180
 Rey de los necrófagos, el 142
 Rezwal 142
 robar (discípulo de Mammon) 64, 151
 Rosette 155
 rutterkin (demonio) 170
 Ruulam 150
 sacrificio 26
 sadismo 11
 Salmodia oscura 32
 Sammael 160
 Sangre helada 157
 señor de las sabandijas 69
 Scahrossar 11
 Severik 129
 Siddal 19
 siervo de Demogorgon 71
 siervo de un demonio 50
 siervo de Graz'zt 72
 siervo de Juiblex 74
 siervo de Orcus 75
 siervo sabandija (señor de las sabandijas) 20, 70
 siervo de la sangre (bebedor de vidas) 52
 sofisticado 16
 Soltura con la magia maligna 50
 Sombra hambrienta 136
 S'ruurr 128
 Talos 148
 Testaron 164
 Thorolf 147
 tirano 16
 toque con alcance (siervo de Demogorgon) 72, 128
 toque corrosivo (siervo de Juiblex) 74, 135
 toque de podredumbre (siervo de Demogorgon) 72, 128
 tortura 37, 38
 trampas 40
 trasvasar poder mágico (protosacerdote) 69
 tumulario vil 182
 Unhath 132
 Ustyhrin-ja 147
 vaath 183
 valle de Azure, el 21
 Vashaak Ratoth Bruu 161
 Vashar 13
 veneno 44
 venenos psíquicos 45
 vigorizar (bebedor de vidas) 52
 vigorizar mayor (bebedor de vidas) 53
 villano inesperado 17
 voluntad de Demogorgon, la (siervo de Demogorgon) 72
 vomitar sabandija (señor de las sabandijas) 20, 71
 vómito corrosivo (siervo de Juiblex) 75, 135
 Xammux, el 12
 Yattara 133
 Yeathan 12
 Yeddikadir 145
 Yeenoghu 140
 Zanth 156
 Zbavra 150



Páginas manchadas por los más atroces conocimientos

*"Sólo las mentes más
indómitas pueden atreverse
a pasear su mirada sobre los más
oscuros pensamientos y las
obscurencias secretas que
se encierran entre las tapas de
este volumen. Este corrupto tomo
está repleto de sabiduría
deplorable, ideas malignas y
descripciones de las criaturas,
ritos y prácticas más repugnantes.
El mal permea cada palabra
y cada imagen que en él se han
inscrito."*

—ORCUS, PRÍNCIPE DEMONIO DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Este libro de referencia para el juego D&D® está específicamente dirigido a lectores adultos, y proporciona al Dungeon Master un acceso directo y explícito a temas y materias que pueden ampliar cualquier campaña. Se incluye una detallada visión de la naturaleza del mal, así como del complejo desafío que representa enfrentarse a los variados dilemas que se esconden entre las sombras más profundas. Junto con conjuros, objetos maravillosos y artefactos absolutamente malignos, el *Libro de oscuridad vil* también proporciona descripciones y estadísticas para una legión de monstruos abominables, archidiablos y príncipes demonio contra quienes los héroes más nobles se pueden enfrentar.

Para utilizar este suplemento, un Dungeon Master también necesita el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.



ISBN 84-95712-80-6



9 788495 712806

DD1020

Impreso en España - Printed in Spain