

LA REVISTA OFICIAL DE DUNGEONS & DRAGONS

DRAGON



**¡LUCHA
...CON HONOR!**

**CABALLEROS
Y PALADINES**
PARA CUALQUIER
ESTILO DE
PARTIDA

**EL
PODER
DE UN
DIOS**
**NUEVAS
CLASES DE
PRESTIGIO
ÉPICAS**

**LA MUERTE
ES SÓLO EL PRINCIPIO**
**CUATRO NUEVOS MUERTOS
VIVIENTES GENÉRICOS**

ISBN 84-95712-88-1



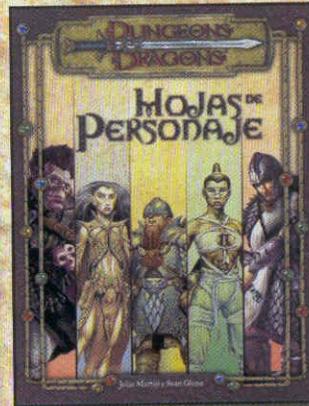
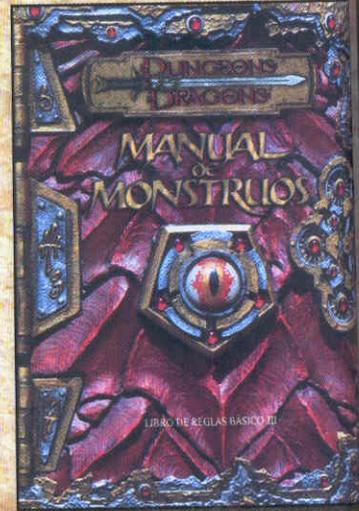
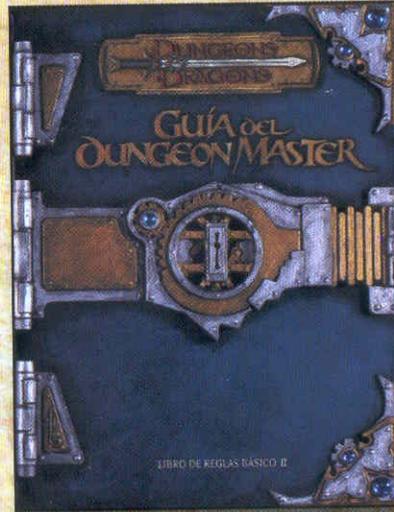
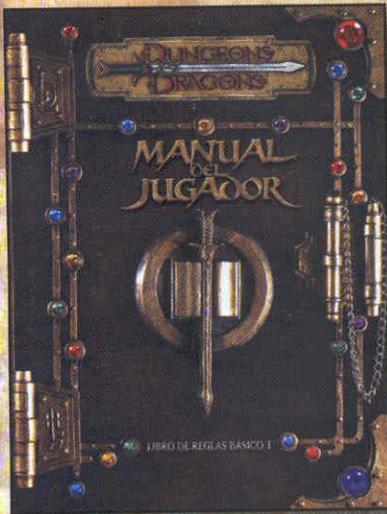
9 788495 712882 0 0001

**Nº 1 • JUNIO/JULIO
2003 • 7,50 €**

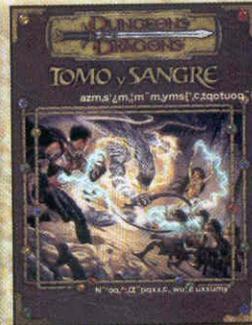
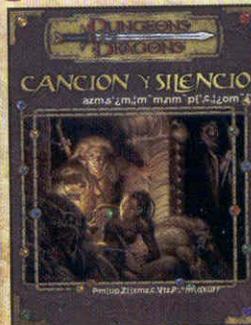
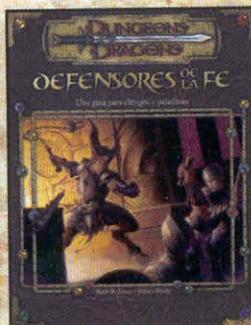
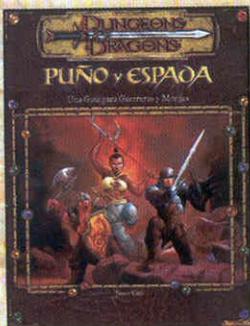


¿Te falta alguno?

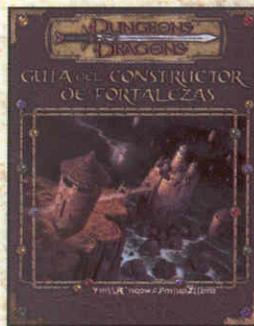
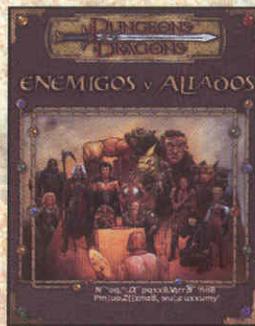
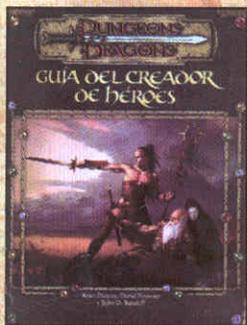
MANUALES BÁSICOS



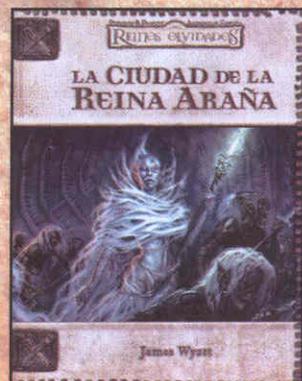
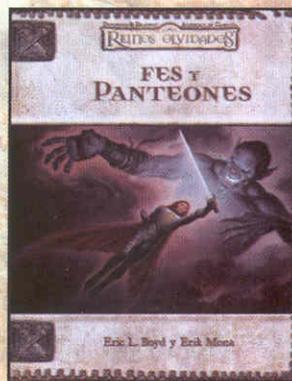
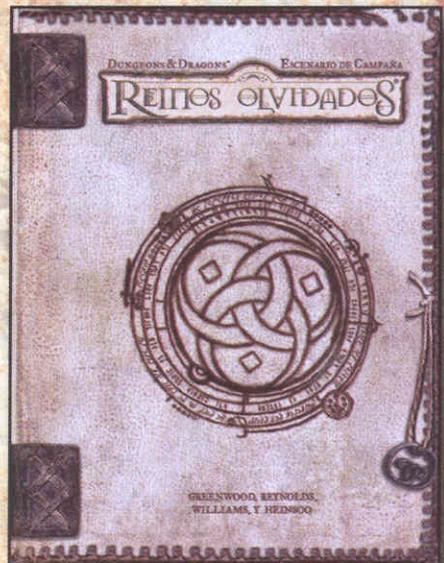
LIBROS DE CLASE



SUPLEMENTOS



REINOS OLVIDADOS



DRAGON EDITO

DRAGON

Director
Xavier Garriga

Editor
César Carracedo

Coordinador
Joseph M^a Rosich

Guía espiritual
Chema Pamundi y su Yeti

Traducciones
Juan Carlos Herreros
Joseph M^a Rosich
Hugo Wifredo
Ana López
José Palomares
Miguel García de la Fuente

Coordinador de traducciones
Jordi Zamarreño

Maquetación
Chema Pamundi y su Yeti

Agradecimientos
Darío Pérez

Dragon n^o1
Junio/Julio de 2003

Una publicación de Devir, S.L.
Reservados todos los derechos.

Rambla Catalunya, 117, Principal
2^a. 08008 Barcelona.
Tel: 932 389 870 - Fax: 934 151
342. Email devir@devir.es

Publicidad: Departamento editorial
de Devir Iberia

ISBN: 84-95712-88-1
Depósito Legal B-30505-03
Imprime: Gráficas Barbera, S.L.
Impreso en España

Copyrights: Wizards of the Coast es una marca registrada de Wizards of the Coast, Inc. © Wizards of the Coast, Inc. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, AD&D y RINGOS OLVIDADOS son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc. © Wizards of the Coast, Inc. d20 system y su logo respectivo son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc. © Wizards of the Coast, Inc. Star Wars es © 2002 Lucasfilm, Ltd. Reservados todos los derechos.

© 2003 Paizo Publishing LLC. Todos los derechos reservados. Used under

No ha sido fácil, pero finalmente hemos conseguido devolver a la circulación la mítica revista **DRAGON**, que la mayoría de vosotros ya conocéis, por su versión americana o por su anterior etapa en castellano, unos cuantos años atrás, de la mano de Ediciones Zinco.

Creo que **DRAGON** tiene todo lo necesario para que todos los aficionados a **DUNGEONS & DRAGONS**, y a los juegos de rol en general, encontréis en sus páginas artículos realmente interesantes para vuestras partidas. La edición española de **DRAGON** no es una copia exacta de la edición original americana, ya que a partir del siguiente número empezaremos a incluir también una aventura extraída de la revista **DUNGEON**. Por ello y debido también a que podemos elegir artículos de anteriores números de la revista original, confeccionaremos nuestros propios sumarios y trataremos de que la **DRAGON** española sea útil para el mayor número posible de lectores.

Todos los artículos y módulos de aventuras que publicaremos serán traducciones de los originales americanos, pero también nos haremos eco de todas aquellas noticias sobre torneos, partidas, campañas y eventos en general que queráis comunicarnos. También trataremos de resolver vuestras dudas sobre todo aquello relacionado con D&D en nuestra sección de correo del lector. La periodicidad de la revista va a ser bimestral y esperamos poder cumplir con los plazos que nos hemos impuesto a nosotros mismos, aunque os rogamos un

poco de paciencia en los primeros números.

Esto es todo por ahora. Esperamos que os guste la revista, y para despedirme, le cedo la palabra a Luis Vigil, que tuvo el placer de dirigir **DRAGON** en su anterior etapa y ha tenido la gentileza de asomar la cabeza para saludarnos en esta nueva singladura.

Xavi Garriga

¡Bienvenida de vuelta, **DRAGON**!

Siempre he dicho que, como director de revistas, tarea que llevo ya demasiados años ejerciendo, lo que más me gusta es hacer el editorial saludando el nacimiento de una nueva revista, y lo que menos me agrada son las líneas que debo escribir para señalar su óbito... Para **DRAGON**, cuando fui su director, tuve que hacer ambas cosas.

Por eso me alegra, ahora, poder escribir estas breves líneas para saludar la reencarnación del que ha sido un título mítico en el panorama de los Juegos de Rol, tanto a nivel mundial como nacional, la revista **DRAGON**. ¡Bienvenida seas de vuelta, querida revista... te deseo toda la suerte del mundo! Aunque quizá no precises de mis deseos, porque según dicen los chinos, el dragón es un símbolo de buena suerte, ¿no?

Claro que me queda una duda, y es respecto al bicho en cuestión... ¿el que renacía de las cenizas no era el ave fénix, y no el dragón?

Luis Vigil



MAGE KNIGHT™

DUNGEONS

MIL Y UNA LEYENDAS...



MIL Y DOS MUERTES

DE LOS CREADORES DE MAGE KNIGHT, HEROCLIX Y MECHWARRIOR, MAGE KNIGHT DUNGEONS: PYRAMID LLEVA EL JUEGO CON MINIATURAS AL INTERIOR DE LOS DUNGEONS. CADA FIGURA AUMENTA SU NIVEL CUANDO ADQUIERE EXPERIENCIA Y TESOROS. PYRAMID INCLUYE 12 NUEVOS HÉROES Y ENGENDROS DE MAGIA, ASÍ COMO NUEVOS COFRES DEL TESORO Y TRAMPAS!. ADEMÁS, PYRAMID VIENE CON UN MAPA DE LAS MAZMORRAS BAJO LA PIRÁMIDE. LAS FIGURAS DE MAGE KNIGHT DUNGEONS: PYRAMID SON TOTALMENTE COMPATIBLES CON MAGE KNIGHT Y MAGE KNIGHT: CONQUEST.

PYRAMID



©2003 WizKids, LLC. All rights reserved. Mage Knight, Mage Knight Dungeons: Pyramid, MK and WizKids are trademarks and/or registered of WizKids, LLC. Patent Pending.

www.wizkidsgames.com / www.devir.es



DRAGON SUMARIO

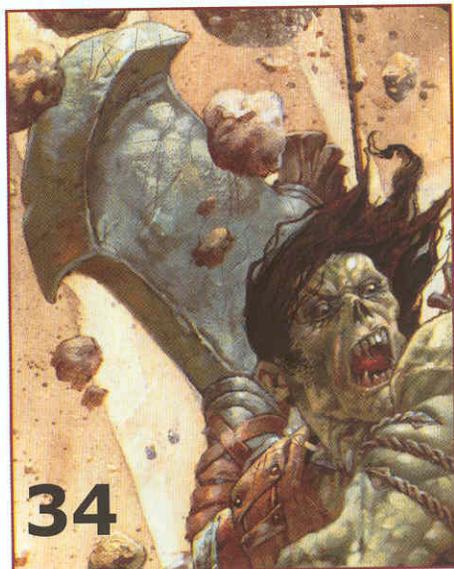
Número 1 • Junio/Julio 2003

2 Edito y sumario

Xavi Garriga (actualdirector de *DRAGON*) y Luis Vigil (director de la anterior etapa de *DRAGON*), te dan la bienvenida a esta nueva reencarnación de tu revista favorita.

6 Noticias

Las últimas novedades y los próximos lanzamientos nacionales y americanos en la galaxia D&D.



8 Componente de campaña: Caballeros

Nuestro artículo de fondo. Todo lo que necesitas para llevar el honor de caballero a tu partidas.

30 Bendiciones de guerra

dieciocho conjuros adicionales de paladín, listos para que los estrenes en tu próxima guerra santa.

34 Centinelas del bajío

Dotes y conjuros de nivel épico, y un conflicto de nivel más épico si cabe.

48 Rivaliza con los dioses

Seis nuevas clases de prestigio épicas.

58 Guía Elminster de los Reinos

Descubre todos los secretos de Torretaln y de la Cervecera de la Montaña de la Luna.

66 Los horrores de Cormyr

Cuatro terribles monstruos que asolan los **Reinos Olvidados**.



74 Muertos alzados

Nuevos muertos vivientes genéricos, con los que animar la estancia de tus personajes en el más allá.

82 Colmillos infernales en alas abismales

Dragones demonio de los planos Inferiores.

92 Hijos del cosmos

Nuevas razas de planodeudos, recién llegadas al multiverso.

97 En la mesa

Marcadores para todos los tipos de caballeros, monstruos y monturas que aparecen en esta revista.



EN PORTADA

Wayne Reynolds es el portadista elegido para nuestro primer número, con esta espectacular ilustración de un caballero con armadura pesada, y en plena carga.



EL CAPITÁN ALATRISTE

Un juego de tablero
para recrear las andanzas
de los personajes de
Arturo Pérez-Reverte



De 2 a 6 Jugadores
A partir de 12 años

devir

Devir Iberia S.L.

Rambla de Catalunya 117, pral

08080 - Barcelona

Tel -932 389 870 www.devir.es

Juego de Aventuras en el Madrid de Felipe IV

NOTICIAS Y NOVEDADES

- La clásica campaña de D&D **El Templo del Mal Elemental** (*Temple of the Elemental Evil*), ambientada en Greyhawk, verá la luz como juego de rol para PC, editado por Atari, y desarrollado por el colectivo de programadores Troika, lo cual siempre es una garantía de calidad (Troika ha creado, entre otros, juegos como **Fallout** o **Arcanum**). **Temple of the Elemental Evil** incorpora espectaculares gráficos en 3D, y un argumento no lineal (que deja a los jugadores elegir entre múltiples opciones en cada situación). Más datos (además de un trailer de presentación) en www.greyhawkgame.com
- La nueva opción de campaña de D&D, lista para ser publicada, se llama **Ghostwalk**. Un lugar donde la tierra de los vivos y la de los muertos se han mezclado hasta confundirse. La acción principal se sitúa en torno a Manifest, ciudad a la que van los fantasmas cuando abandonan su cuerpo mortal. Una de las novedades que aporta **Ghostwalk** es que los personajes pueden llevar tanto PJs tradicionales, como los fantasmas de sus anteriores personajes.
- El proyecto se está llevando con el máximo secreto, hasta el punto de que todavía se desconoce su título, pero el hecho es que WotC está en la fase final de producción de un juego de miniaturas totalmente compatible con D&D. La idea es que sea coleccionable, y se venda en cajas de expansión al estilo de **Mage Knight** o **Heroclix**. Sin embargo, el sistema de juego será completamente diferente, más al estilo de los clásicos juegos de miniaturas, ya que WizKids (editora de **Mage Knight** y **Heroclix**) ostenta los derechos en exclusiva del popular sistema de diales rotatorios.
- **Especies salvajes** (*Savage especies*), es un suplemento de WotC que explora las posibilidades de llevar un PJ monstruoso (orcos, tragos, ogros...) en D&D. En los U.S.A. ha tenido una gran acogida, y ahora Devir publica la correspondiente edición en castellano. Disponible a partir de junio-julio.
- **El Libro de los desafíos** (*Book of challenges*) es otro nuevo suplemento oficial de D&D de inminente aparición en castellano. En esta ocasión, nos detalla todo tipo de trampas, puzzles y enigmas con los que martirizar a los PJs demasiado acostumbrados a solucionarlo todo a espadas.
- Devir publica el tercer título de la línea de suplementos "**La Quintaesencia de...**", editados originalmente por Mongoose Publishing. En esta ocasión se trata de **La Quintaesencia del mago**. Además de la dosis habitual de nuevos conjuros, dotes y clases de prestigio, podrás encontrar unas reglas de creación de bastones de mago que harán las delicias de cualquier lanzador de conjuros de alto nivel.

EN LA PRÓXIMA DRAGON...

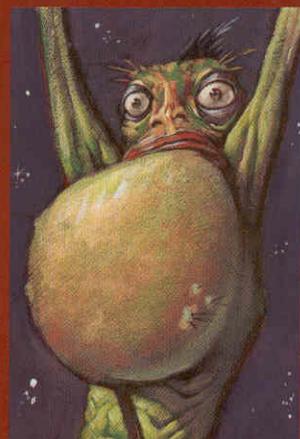
En el próximo número de la revista **DRAGON** (agosto/ septiembre) descenderemos a la infraoscuridad para desvelar más de un secreto sobre los drow, una raza de criaturas malvadas que siempre se ha contado entre las favoritas de los jugadores de D&D. Nuestro informe sobre estos poderosos elfos oscuros estará formado por un extenso artículo y una mortífera aventura.



Además, aprovecharemos nuestro siniestro viaje hasta las entrañas de la tierra para hablar de otros malignos habitantes de la oscuridad, con artículos donde se detallarán nuevas clases de prestigio para monstruos cultistas

(rakshasas, azotamentes, kuo-toas...), y para una nueva y sorprendente subraza de medianos: los Jerren, o medianos caníbales.

Para finalizar este paseo por la cara más oscura de D&D, un artículo "sólo para Dungeon Masters" donde se darán múltiples ideas sobre cómo representar el MAL, y a las criaturas que lo sirven, en partidas de D&D con cualquier tipo de ambientación, aprovechando la edición en castellano del espeluznante *Libro de Oscuridad VII*.



Todo eso y mucho más, en la próxima **DRAGON**...

El SEÑOR de los ANILLOS

Trivia

¿Quién acompañó
a Frodo hasta Rivendel?

De 2 a 4 jugadores o equipos.
A partir de 12 años.

¡1200 preguntas,
+ de 100 marcadores,
y dos maneras
distintas de jugar!

El Señor de los Anillos Trivia es el juego definitivo
para los amantes de la obra maestra de J.R.R. Tolkien.



CABALLEROS

HONOR Y CABALLEROSIDAD EN D&D

por Michael John Tresca

Ilustrado por Arnie Swekel y Wayne Renyolds

Caballero—la palabra trae a la mente armaduras brillantes, dragones, castillos, justas, cruzadas y búsquedas heroicas. DUNGEONS & DRAGONS contiene la mayoría de los elementos para ambientar una campaña en la caballería

—armaduras medievales, combate a caballo y multitud de fantásticas bestias para derrotar— pero le falta nivel de detalle. Este artículo completará

estos agujeros de forma que puedas comenzar tus propias aventuras de caballería y realizar grandiosas gestas, o simplemente añadir algo de caballerosidad a tus partidas.

¿QUÉ FALTA?

Muchas campañas de D&D tienen los elementos necesarios para las órdenes de caballería, pero les faltan el ambiente y la sensación. Igualmente, muchos personajes tienen los atributos de un caballero, pero no es suficiente para llamarles “caballeros”. Entonces, ¿qué hace a un caballero?

Los caballeros son luchadores. Están especializados en la guerra. Aunque pueden tener gran variedad de habilidades sociales, se espera que dominen las aptitudes básicas de combate cuerpo a cuerpo. Sobre el campo de batalla, deben aterrorizar a los oponentes inferiores; las tropas regulares suelen huir antes que enfrentarse a un contingente de caballeros.

Los caballeros son una élite. Son superiores en el combate, y también en alguna otra faceta que les distingue, ya sea

mental, física o social. En algunas culturas, pueden ser considerados superiores por nacimiento. En otras, es necesario entrenarse para unirse a una orden particular que ofrezca este título. En todos los casos, deben tener cualidades que los hagan mejores que sus semejantes, por las cuales la gente acudirá a ellos en los momentos de dificultad.

Los caballeros están organizados. Son una élite porque son una fuerza disciplinada, de profesionales altamente entrenados. Esta organización hace que sean una fuerza temida tanto física como políticamente.

Los caballeros siguen un código. Se supone que siguen un conjunto de reglas comunes que mantiene cierta uniformidad entre ellos. El código los hace más respetables ante los demás y los capacita para impartir justicia, a menudo con el uso de sus armas. Muchos personajes de D&D siguen un código (el ejemplo más claro son los paladines). Pero lo que hace distintos a los caballeros es que todas las órdenes de caballería, con independencia de su alineamiento, comparten ciertos aspectos del mismo código. El establecimiento de un código unificado, más que cualquier otro elemento, ayudará a crear la atmósfera de la caballería.

LOS CABALLEROS EN TUS AVENTURAS

Aunque este artículo asume que la base de las órdenes de caballería está en una sociedad feudal al estilo europeo, el feudalismo no es la única manera de

¿COMPONENTES DE CAMPAÑA?

En este primer número de la revista *DRAGON*, presentamos un nuevo concepto de artículos para D&D. Los nuevos escenarios de campaña están bien, pero a menudo es difícil adaptarlos a una campaña que está en marcha. Los artículos “Componentes de Campaña” cogen lo mejor de una idea para una ambientación y te dan las herramientas que necesitas para incluirlo en tu propia campaña o para usarlas para crear tu propio mundo.

En este artículo nos fijamos en los caballeros europeos, pero la mayoría de la información presentada puede ser útil en cualquier ambientación. El DM encontrará toda la información de este artículo interesante, pero si no estás dirigiendo una campaña, tal vez quieras prestar especial atención a las siguientes secciones:

El código de la caballería	pag. 12
Caballeros de brillante armadura	pag. 17
Clases de personajes	pag. 19
Razas de los personajes	pag. 21
Tipos de personajes clásicos	pag. 22

Estas secciones te ofrecen una gran cantidad de información que podrás utilizar para explorar y dar mayor riqueza a tu próximo personaje, a los allegados y seguidores de tu personaje, a un amigo PNJ o a un pariente.

Para mayor información sobre como utilizar estos elementos en tus partidas, consulta las barras laterales Para tu personaje y Para tu campaña.

TÍTULOS NOBILIARIOS Y LOS PJ

Los títulos de la nobleza se adaptan con facilidad al sistema de niveles de D&D.

A medida que los personajes suben de nivel, sus hazañas pueden granjearles títulos.

Aquí tienes una lista de rangos feudales

europeos y sus equivalencias con los niveles, que puedes usar como guía para asignar títulos a los PJs o niveles a los PNJ.

Nivel	Título
1.º	Paje
1.º a 4.º	Escudero
1.º a 9.º	Infante
8.º a 14.º	Caballero
10.º a 14.º	Baronet**
6.º a 14.º	Barón/Baronesa
8.º a 14.º	Vizconde/Vizcondesa
10.º a 16.º	Conde/Condesa
12.º a 18.º	Marqués/Marquesa
13.º a 18.º	Duque/Duquesa
3.º a 20.º	Príncipe/Princesa
11.º a 20.º	Rey / Reina

*** (NdT: baronet es un grado aristocrático de la Inglaterra medieval que no existió en España, y por tanto no tiene traducción).*

EL FEUDO DE UN CABALLERO

Un feudo consiste habitualmente en una casa solariega, residencias para los siervos, vaquerías, palomares, horno, almacenes, graneros, establos, porquerizas y una capilla. Todo ello dispuesto alrededor de un espacio central para amontonar la paja y el heno. Los campesinos viven cerca y trabajan las tierras a cambio de la protección del caballero. Los personajes que deseen alcanzar el rango de auténtico caballero deberán ser propietarios de un feudo. Hay muchas formas de obtener uno, como por ejemplo:

- **Conquista.** Se puede ganar un feudo derrotando a un enemigo. Un señor podría prometer el feudo o fortaleza de un enemigo a un infante si este es capaz de asediarlo y tomarlo.

- **Recompensa.** Un rey podría ofrecer tierras y un feudo por llevar a cabo una misión. En este caso, el supuesto caballero deberá competir con otros para conseguir completar la misión.

- **Alodio.** En algunas campañas la tierra puede estar disponible a través de "alodios", y ser vendida o cedida libremente a elección de sus propietarios.

- **La dote de Terrateniente.** Si tienes la *Guía del creador de fortalezas*, los dueños de los feudos pueden necesitar la dote de Terrateniente, que les permitirá diseñar, comprar y construir su propio feudo.

introducir caballeros en tu campaña. Las relaciones vasallo-señor se pueden reemplazar por cualquier otra relación en la cual las personas deciden obedecer honorablemente la autoridad de otra persona u organización.

Gremio de aventureros: un gremio de aventureros puede adoptar la forma de un orden de caballería. Al contrario que otras órdenes, este grupo posiblemente será apoyado por mecenas acaudalados. Este tipo de organización no se nutre de caballeros que alcanzan su título por herencia. En vez de esto, los caballeros pagan por el título y por su ingreso. En estos casos, el título es más importante que la habilidad de lucha del caballero; en este tipo de gremio, los magos y los bardos también pueden ser caballeros. Además de una noble hazaña, el requisito de ingreso posiblemente será el dinero. Los PJs pueden unirse a un gremio de caballeros aventureros mediante la compra de un título. La pertenencia a dicho grupo es a menudo una cuestión de prestigio, y puede ser revocada si el miembro rompe con los ideales del gremio. Si se emplea la regla opcional sobre puntos de honor explicada más adelante en este artículo, este tipo de caballeros reciben el doble de las penalizaciones y bonificaciones descritas debido a la lealtad.

Gremio de guardianes: un gremio de guardaespaldas y escoltas de caravanas puede adoptar la forma de un orden de caballería. Estos gremios suelen formarse por la presencia de alguna amenaza. Los guardianes pueden proteger a peregrinos, artefactos preciosos, miembros de alguna religión particular e, incluso, pasos de armas ampliados (ver la sección de torneos). Además de la responsabilidad ante otros caballeros, deben velar por el bienestar de sus protegidos. Los PJs pueden ser protegidos por estos caballeros o, también, pueden apuntarse como caballeros para proteger a otros. Si usas las reglas opcionales de puntos de honor explicadas más adelante en este artículo, este tipo de caballeros reciben el doble de las penalizaciones y bonificaciones descritas debido a defensa.

Orden sagrada: cualquier deidad legal puede tener un orden de caballeros compuesta por clérigos, paladines y seglares, una fuerza de guerreros de élite para defender la fe. De las deidades del *Manual del jugador*, Heironeous, Hextor y San Cuthbert son las opciones más obvias, pero también Moradin, Wee Jas y Yondalla resultan adecuadas. En los Reinos Olvidados, las deidades como Perdición, Yelmo, Ilmáter,

Caballero rojo, Siamorfhe, Torm, o Tyr son buenas elecciones. Lo más probable es que los PJs se encuentren con estos caballeros en guerras santas. Si usas las reglas opcionales de puntos de honor explicadas más adelante en este artículo, este tipo de caballeros recibe el doble de las penalizaciones y bonificaciones descritas debido a fe.

Monasterios de caballeros: los caballeros pueden provenir de los monasterios igual que los monjes. Tal vez no hayan sido ordenados por deidades o reyes; en su lugar pueden perseguir como ideal el honor y la proeza con las armas. Estos caballeros podrían purificarse mediante la pérdida; a diferencia de otros caballeros, evitan poseer armas y armaduras ostentosas y se esfuerzan en conseguir más con menos. Si utilizas las reglas opcionales de puntos de honor explicadas más adelante en este artículo, los caballeros de monasterios reciben el doble de las penalizaciones y bonificaciones descritas debido a caridad.

Paladines: los paladines son un excelente modo de introducir caballeros en tu campaña, ya que poseen todos los elementos esenciales para el perfil del personaje. Como guerreros honorables pueden adoptar con facilidad el código de caballería, aunque están motivados por una llamada más religiosa que secular.

Esta inspiración puede ser tan sutil como un augurio bondadoso o tan directa como presenciar un milagro. Si los paladines son la principal fuente de caballeros en tu campaña, asegúrate de que todos siguen el mismo código. Si usas las reglas opcionales de puntos de honor explicadas más adelante en este artículo, los caballeros paladines reciben el doble de las penalizaciones y bonificaciones descritas debido a valor.

Fuerza policial: en las sociedades más avanzadas, los caballeros pueden actuar como policías, con autoridad legítima apoyada por un gobierno o iglesia, para proteger al inocente y defender la ley. Los PJs pueden encontrarse con estos caballeros al unirse a la fuerza policial o al quebrantar la ley. Si utilizas las reglas opcionales de puntos de honor explicadas más adelante en este artículo, este tipo de caballeros reciben el doble de las penalizaciones y bonificaciones descritas debido a justicia.

PRINCIPIOS FEUDALES

De toda las culturas donde hay caballeros, el feudalismo es la más conocida. Muchos mundos de D&D tienen sociedades feudales, pero si tu campaña no las tiene, considera añadir una o alterar una cultura que los PJs aún no se hayan encontrado. Introducir los

elementos del feudalismo en una campaña, y establecer la atmósfera necesaria para dar a los caballeros su completo sentido, es un camino largo para cualquier DM.

Los principios básicos del feudalismo giran en torno al feudo y los vasallos. Un feudo es una propiedad, normalmente tierras, ganada a cambio de un servicio militar. Un vasallo jura lealtad al señor que obtiene el feudo. El señor tiene la última palabra sobre todas las cosas. El vasallo está obligado a asistir financieramente y ayudar militarmente al señor. A cambio, el señor está obligado a respetar y proteger al vasallo. Al igual que un caballero sirve a un rey, el campesino confía en el caballero para una protección similar. Para el campesino, difícilmente esto es un acuerdo justo. Esta estructura piramidal consta de una serie de niveles dentro de ella, todos los cuales son el último anhelo del caballero.

En lo alto de la pirámide está la realeza, que son los que tienen sangre real. La nobleza, que son los que no están relacionados directamente con la realeza, pero tienen derechos de sucesión mediante los primogénitos, están en el segundo nivel. La primogenitura es una forma de herencia según la cual la propiedad familiar pasa de los padres al hijo mayor. Dentro de la nobleza, los caballeros ocupan el siguiente nivel y bajo ellos, en la parte inferior de la pirámide están los plebeyos. La versión europea (NdC: léase "británica") de estos niveles se describe con más detalle a continuación.

Rey/Reina (Realeza): hay dos clases de gobernantes reales. El gobernante hereditario suele ser el hijo superviviente mayor de una dinastía privilegiada, investido con la autoridad. En una sociedad confesional donde la religión tiene el poder, el gobernante debe ser coronado por orden divina.

Al estar en la parte superior de la pirámide feudal, estos gobernantes son la máxima autoridad sobre todas las cosas. Los gobernantes elegidos por una divinidad extienden su control también a las cosas espirituales. En todos los casos, el gobernante es considerado el propietario de todas las tierras; el resto de miembros de la nobleza simplemente viven en ellas. Algunas veces, pero no siempre, los gobernantes reales son líderes guerreros competentes. Hay que dirigirse a los reyes y reinas como Altezas Reales.

Príncipe/Princesa (Realeza): un príncipe o princesa es hijo/a de reyes. Al estar relacionados con la realeza, están por encima de la nobleza. Con frecuencia los padres asignan títulos nobiliarios a estos niños. El grado de relación del príncipe/princesa con su familia varía mucho. Algunos esperan su oportunidad de subir al trono, mientras que

otros toman un papel activo en su propio destino. Hay que dirigirse a ellos como Altezas.

Duque/Duquesa (Nobleza): en lo alto de la nobleza, los duques y duquesas gobiernan los ducados, que son las tierras específicamente adscritas al título ducal. Tales nobles actúan a veces como jefes de campaña para el rey en los combates. Hay que dirigirse a los duques y duquesas como Su Gracia.

Marqués/Marquesa (Nobleza): este título deriva del término "señor de la marca", el cual es un noble encargado de las regiones fronterizas (o marcas) de un reino en oposición a otros señores en tierras más asentadas. Los marqueses y las marquesas tienen más poder que muchos nobles debido a su papel de defensores del reino; así son de un nivel elevado. A diferencia de otros nobles que pueden prosperar a costa de sus tierras, los marqueses y marquesas deben permanecer atentos contra los invasores. Hay que dirigirse a ellos como Señor y Señora.

Conde/Condesa (Nobleza): los condes son fundamentalmente la clase gobernante de un país. A diferencia de los marqueses, los condes deben tratar con los pequeños asuntos de sus tierras. Hay que dirigirse a ellos como Señor o Señora.

Vizconde/Vizcondesa (Nobleza): este título intermedio se le concede a la nobleza como un símbolo de reconocimiento. Es decir, se les concede a aquellos a los que no se les confía un condado, pero merecen el reconocimiento Real por sus acciones. Hay que dirigirse a ellos como Señor o Señora.

Barón/Baronesa (Nobleza): los más comunes de la nobleza, los barones y baronesas son la "clase trabajadora" y el nivel inferior de la Nobleza. Presiden baronías y son miembros de un Consejo asesor del Rey. Cualquier par (incluyendo vizcondes, condes y marqueses) puede sentarse en este Consejo. Hay que dirigirse a ellos como Señor o Señora.

Baronet (Caballero): los baronet son caballeros que han heredado su título. Mientras que algunos consideran el título como una manera de dirigirse a un noble, el baronet no es miembro de los pares y no puede sentarse en el Consejo. Los Baronet pueden dirigir a las tropas en una batalla bajo su propio estandarte en vez del de su propio señor. Hay que dirigirse a ellos como Sir.

Caballero (Caballero): los caballeros son guerreros de élite que provienen de la aristocracia terrateniente. Aunque no siempre tienen un título (ver baronet), de ellos se espera que tengan los suficientes medios para adquirir armaduras, armas, un

CABALLEROS CON OTRO NOMBRE

Hay una gran cantidad de culturas del mundo real que tienen fuerzas de combate al estilo de los caballeros, y que son considerados parte de la élite de la sociedad. Independientemente de si van montados a caballo unidos a una katana, o si van a pie con las túnicas de una orden monacal, los caballeros siempre jugarán un papel estelar en cualquier campaña.

Brehon: los brehon habitaron en Irlanda. Mantenían el derecho exclusivo de interpretar la ley. Eran una clase de hombres muy influyentes que juraban lealtad a los señores y dueños de la tierra. Se decía que los brehon eran observados por un poder divino y que si erraban al emitir un juicio, aparecían manchas en sus mejillas.

Jenizaros: fueron miembros de un cuerpo de elite en el ejército del Imperio Otomano. Los cuerpos jenizaros estaban formados por jóvenes cristianos que se convertían al Islam después de ser reclutados para el servicio. Estaban limitados por unas reglas muy estrictas, incluyendo el celibato, y no podían jugar por dinero ni participar en otras formas de ocio.

Lanceros bengalíes: en la India, los miembros de las unidades de la caballería montada del ejército hindú recibían el honor de ser lanceros bengalíes. Estaban deseosos de morir defendiendo ese honor, llamado Izzat. Mantuvieron los ideales de una firme lealtad, el honor y el respeto mutuo.

Quachic: también conocidos como los "esquilados", fueron unos guerreros de élite aztecas que hacían muchos prisioneros y que se probaban a sí mismos como dignos realizando 20 bravas tareas. Como el nombre indica, estos guerreros llevaban la cabeza afeitada excepto por un mechón que colgaba sobre su oreja izquierda, el cual ataban con una cinta.

Samurai: parte de la aristocracia japonesa, estos nobles guerreros eran perfectos caballeros. Los samurais fueron los defensores militares de los daimyos, siendo la alta burguesía o la pequeña nobleza. Poseían el poder de la vida y de la muerte sobre los plebeyos y llevaban dos espadas como marca distintiva.

Saphi: eran miembros de la aristocracia terrateniente otomana, similares a los caballeros tradicionales. Cada saphi era propietario de un feudo, llamado "timar", que le era concedido por el sultán. Fueron excelentes jinetes y luchaban con espada, lanzas y arcos.

caballo y poseer un feudo. El coste de tales posesiones es considerable, lo suficiente como para que sólo un noble pueda permitírselo. Se espera que los caballeros respondan a la llamada a las armas de cualquier miembro de la Nobleza o de la Realeza. Cuando esto se produce, se dirigen a la batalla con su séquito.

Infante (Caballero): los infantes son el nivel más bajo de caballero, habiendo heredado el título por ser primogénitos u obteniéndolo de la aristocracia como una recompensa, aunque todavía tienen que ganarse una reputación y obtener un feudo. Los caballeros infantes están ansiosos por demostrar su valía. Corren muchos riesgos y a menudo su carrera se ve truncada por una muerte pronta, pero también honorable. En cuanto adquiere el equipo apropiado y un feudo, a un infante se le considera un caballero de pleno derecho.

Escudero (Caballero): a la edad de catorce años, un escudero se convierte en aprendiz de un caballero, y se le enseña a usar las armas del caballero, cuidar y limpiar su equipo, preparar la carne y disparar el arco. Actúa como un segundo par de ojos y oídos en el campo de batalla.

Paje (Caballero): cuando un caballero en potencia alcanza más o menos la edad de siete años, se le envía a vivir con un noble.

Allí aprende las habilidades militares y sociales siendo entrenado sobre como atender a la nobleza y a los caballeros.

Plebeyo (Plebe): están en lo más bajo de la pirámide feudal, no era la posición más atractiva, pero sí la más común.

El plebeyo típico trabaja la tierra y a cambio el caballero cuyas tierras trabajan les protege de la violencia.

EL CÓDIGO DE LA CABALLERÍA

El código de caballería fija las normas imprescindibles por las cuales se valoran las acciones del caballero. Se espera que los caballeros se adhieran siempre a los principios del código. Esto implica que la mayoría de caballeros deben ser de alineamiento legal (aunque por supuesto, pueden decidir cumplir sólo una parte del código o ignorarlo por completo, según su criterio).

Existen muchas versiones diferentes del "código de caballería". A continuación se describe una de ellas, y basándose en esta versión se ha elaborado la sección "Puntos de honor" de este artículo (si en tu campaña prefieres utilizar otro código, deberás definirlo estrictamente y con detalle). Este código de caballería consta de diez ideales:

1. Creerás y obedecerás las enseñanzas de tu clero.

2. Defenderás al clero.
3. Respetarás toda debilidad y actuarás como defensor del oprimido.
4. Amarás y protegerás tu tierra.
5. Nunca huirás de tu enemigo.
6. Guerrearás contra el infiel sin descanso.
7. Nunca mentirás, y te mantendrás fiel a la palabra dada.
8. Serás siempre el campeón de lo correcto y contra la injusticia.
9. Seguirás todas las obligaciones feudales.
10. Serás generoso y caritativo con todos.

LAS DIFERENCIAS QUE PROVOCAN LOS CABALLEROS

Cuando dirijas una aventura centrada en los caballeros, deberás llevar a cabo algunos cambios en el entorno normal de D&D, para hacer más creíbles a tus caballeros PNJ y ayudar a que tus jugadores se sientan más cómodos con la caballería y su grandiosidad. A continuación se describen algunos elementos típicos de una campaña de D&D, y como estos elementos encajan en una campaña donde los caballeros son la figura preeminente.

Dungeons: los dungeons son menos habituales en una campaña con caballeros. Los caballeros son mucho más poderosos luchando a caballo que a pie, y buena parte del encanto de una campaña de caballeros



se basa en el combate a caballo. Aún así, hay muchas oportunidades de aventuras en ambientes parecidos a los dungeons. Cuando un caballero caiga prisionero, deberá combatir para salir de la prisión de su captor; la soldadesca de un caballero puede ser enviada al interior de un dungeon donde los caballeros no están dispuestos a ir; un grupo de caballeros podría combatir en castillos, bosques oscuros y espesos o agrestes cañones; se podría requerir que los caballeros atraviesen los sótanos de un castillo asediado para abrir sus puertas.

Objetos mágicos: en una campaña donde los caballeros son los protagonistas, el combate físico es habitual. Las armas y armaduras mágicas deben ser más comunes que los conjuros y las varitas. Si usas la tabla 8-2 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* para determinar el tesoro, usa en su lugar la siguiente tabla:

Menor	Intermedio	Mayor	Tabla
01-16	01-20	01-20	8-3
17-32	21-40	21-40	8-10
33-58	41-50	41-45	8-18
59-60	51-60	46-55	8-19
-	61-68	56-63	8-20
61-81	69-74	64-68	8-21
-	75-77	69-77	8-26
82-89	78-85	78-80	8-27
90-100	86-100	81-100	8-28, 8-29, 8-30

Conjuros: dado que la caballería está orientada hacia la piedad, la magia divina y aquellos que la utilizan deben ser más habituales que la magia arcana y los que la utilizan. Los magos y los hechiceros deben ser poco conocidos, pero más respetados que los eruditos y los consejeros, o ser vistos con miedo y con sospecha.

Sin embargo la magia arcana puede ser habitual en tus campañas de caballeros si lo deseas. Un hechicero o mago que entre en una justa protegido por conjuros como *escudo o armadura de mago* y a lomos de un *corcel fantasmal* puede añadir sorpresa y diversión a una sesión de juego.

Monstruos: cualquier monstruo puede existir en una campaña de caballeros, pero algunas criaturas son más apropiadas que otras. Las siguientes criaturas forman parte de las leyendas e historias heráldicas y son especialmente apropiadas: águila gigante, arpia, basilisco, búho gigante, celestial (deva astral), celestial (planotáreo), celestial (solar), centauro, cocatriz, demonio (cualquiera), diablo (cualquiera), draco, dragón (cualquiera), duende (cualquiera), elemental (cualquiera), engendro vampírico, esfinge, espectro, esqueleto (cualquiera), fuego fatuo, gárgola, gigante (de las colinas), gólem (arcilla o piedra), gran trasgo, grifo, hidra, hipogrifo, homúnculo,

huargo, incorpóreo, león marino, mantícora, medusa, minotauro, ninfa, ogro, pegaso, quimera, sabueso yez, saga, saga nocturna, salamandra (flámico), sátiro, sirénido, tarasca, trasgo, tritón, tumulario, unicornio.

Algunos monstruos tienen un interés adicional en las campañas de caballeros ya que ellos pueden fundar sus propias órdenes de caballería. Los grandes trasgos son un buen ejemplo, por su comportamiento marcial y su sociedad legal. Otras posibilidades son: aasimar, azer, azotamentes, celestial (cualquiera), centauro, diablo (cualquiera), formicida, genio, gigante, medusa, ogro hechicero, rakshasa, salamandra, tiffin, titán, trasgo, tritón, xilo.

Monturas: en la mayoría de campañas los PJs usan las monturas únicamente para viajar de un lugar a otro. En las campañas de caballeros las monturas son parte vital

CREANDO TU PROPIO CÓDIGO

El sistema que se presenta en la sección "puntos de honor" se puede adaptar con facilidad a tu campaña y utilizarlo de muchas formas distintas.

- Los clérigos y paladines caballeros podrían necesitar mantener, al menos, 0 puntos de honor (fe) o perderán su habilidad para lanzar conjuros.

- A los exploradores y druidas se les podría exigir que sigan un código estructurado de modo similar que les otorgue bonificadores a las pruebas de habilidad de Supervivencia, Intuir la dirección, Trato de animales y Empatía animal.

- En lugar de bonificadores a las habilidades basadas en el Carisma, el resultado neto del honor podría aplicarse como bonificador al valor de Liderazgo, otorgando a los caballeros más honorables mayor número de sirvientes y mayor poder.



del equipamiento del personaje. La montura de un caballero es un compañero, una herramienta, un arma y un símbolo de estatus. Los personajes pueden buscar monturas poderosas y exóticas en los niveles altos.

A continuación se indica una lista de algunas criaturas que los caballeros poderosos o los caballeros monstruos pueden usar como montura: animales terribles, aqwerena, ankheg, behir, bestia trémula, dinosaurio, dragón, dregón, gorgón, grifo, hipogrifo, hurgó, krénshar, lobo invernal, mantícora, pegaso, pesadilla, quimera, terrarón, unicornio.

Trabajo en equipo y Liderazgo: igual que en las campañas de D&D, el trabajo en equipo es de una importancia vital en las campañas de caballeros, pero el liderazgo aun lo es más. El señor lidera a sus caballeros; los caballeros lideran a sus campesinos. Los caballeros tienen un papel como superiores, pero también una obligación hacia quienes están por debajo suyo en la escala social. Esta carga es una de las cualidades que hacen tan excitantes a las campañas de caballeros.

Habitualmente, los caballeros llevan su séquito con ellos, un grupo de sirvientes, escuderos y pajes que cubren sus necesidades. A bajo nivel, los PJs pueden ser el séquito de un caballero, mientras que en altos niveles, cada uno de ellos debe tener su propio séquito. Para más información, lee la sección "el séquito del caballero".

Los jugadores en una campaña deberían considerar la elección de un líder de grupo. Este PJ puede ser un caballero o un señor (con los demás PJs a su servicio). Otra posibilidad es que el líder puede ser simplemente alguien que les aconseja y cuya sabiduría les ayuda en el calor de la batalla.

Allegados: la dote de Liderazgo permite tener allegados. Puede haberlos atraído por su reputación de caballero, su honorable adhesión al código de la caballería, o simplemente por su nivel social. Un grupo de allegados ayuda a reforzar el papel del caballero en la aristocracia. Como caballero se espera que tenga sirvientes, así que mejor si los sirvientes tienen habilidades y talentos útiles.

Contratados: los contratados, a diferencia de los allegados, son expertos y mercenarios pagados que realizan servicios para un caballero. En tiempo de guerra, se unen a la fuerza militar del señor. Como sirvientes pueden completar las tareas que normalmente harían los allegados del caballero, aunque con menos influencia. Los caballeros no suelen pagar a los contratados; son señores de los plebeyos y pueden solicitarles sus servicios. En lugar de esto, los pagos representan el coste de mantenimiento y los gastos menores.

Las búsquedas: las búsquedas son muy comunes en muchas campañas de D&D, pero en las campañas con caballeros adquieren un gran significado. Un caballero realizando una búsqueda, o un caballero-andante, es uno que se va de aventuras. Las búsquedas agrupan una gran variedad de tareas, pero muchas de ellas consisten en alcanzar un objetivo - el cual, sin embargo, puede que no siempre sea real. Algunas veces, un objetivo difícil de atender obligará a una búsqueda perpetua ("Destruir a todos los muertos vivientes"). Los caballeros realizan las búsquedas a

PUNTOS DE HONOR

El sistema de puntos de honor es un medio opcional que permite controlar el cumplimiento de los principios de la caballería por parte de los personajes. Básicamente, cada vez que el caballero lleva a cabo ciertas acciones, gana o pierde puntos de honor según si dichas acciones han cumplido o han violado el código de caballería. Estos puntos contribuyen al honor del personaje, un número que sirve para bonificar o penalizar las pruebas de determinadas habilidades.

Los puntos de honor se acumulan en siete categorías: caridad, coraje, cortesía, defensa, fe, justicia y lealtad. Nunca se pueden tener más puntos de honor en cualquier categoría que el nivel del personaje. Por tanto, un caballero de décimo nivel no puede tener más de 70 puntos de honor.

El honor de un caballero es igual al total de sus puntos de honor dividido entre siete. El caballero gana un bonificador a las pruebas de habilidad de Diplomacia, Engañar, Intimidar, Interpretar y Reunir información igual a su valor de honor. Los caballeros deshonrados, cuyo honor está en valores negativos, reciben la correspondiente

penalización a las habilidades de Diplomacia, Engañar, Interpretar y Reunir información, pero reciben una bonificación a Intimidar igual a su honor (en valor absoluto). Hay que hacer notar que para obtener esta penalización o bonificación, los PNJ deben conocer la reputación del caballero. Es por ello que el caballero marca su escudo de armas en todo lo que posee.

El séquito, sirvientes y compañeros que comparten este escudo de armas también disfrutan el honor o sufren el deshonor del caballero. Además, el séquito puede influir en el honor del caballero siguiendo o violando el código de caballería del mismo modo que el caballero, pero este efecto se divide por el número de miembros del séquito. Por tanto, un séquito con cinco miembros (sin contar al caballero) divide entre 5 (redondeando hacia abajo) cualquier honor que ganaran o perdieran para el caballero.

Los personajes que reciban el título de caballero comienzan con 1 punto de honor en cada categoría. A partir de entonces ganan o pierden honor según sus acciones. Para otorgar o quitar la mayoría de estos puntos de honor se necesitan

testigos. Por eso los bardos y los heraldos resultan tan valiosos. No se puede obtener honor si nadie conoce el hecho heroico. Por el contrario, los hechos oscuros pueden ocultarse al público.

CARIDAD: los caballeros deben ser generosos con sus inferiores. Los caballeros suelen estar en mejor posición económica que los plebeyos, y la caridad es la mejor forma de mostrar humildad.

• El caballero debería donar al menos un 10% de sus ingresos a obras de caridad. Obtiene un punto de honor (caridad) por cada 1.000 po donados a los necesitados, y el pierde 1 punto de honor (caridad) por cada ocasión en la que se aproveche de los necesitados.

CORAJE: los caballeros deben saber cuándo tomar el camino más difícil. Deben estar preparados para hacer sacrificios y así servir a los más altos ideales. Tener coraje no implica ser estúpido, pero es el principal ímpetu que empuja al caballero a entrar en acción.

• El caballero debe responder a todos los desafíos de combate personal. Si derrota a una criatura él solo, gana un +1 al honor (coraje) por cada punto en que el VD de la

criatura supere la mitad del nivel del caballero. Si rehúsa el desafío de combate personal, perderá una cantidad de honor (coraje) igual a su nivel de personaje.

• Un caballero honorable jamás debería huir de un combate o de una batalla. Si lo hace, perderá una cantidad de honor (coraje) igual a su nivel de personaje.

• Un caballero jamás debe intentar aprovecharse de un contrincante indefenso, ni utilizar la fuerza letal contra un contrincante que desconozca las intenciones violentas del caballero. El caballero perderá un punto de honor (coraje) cada vez que cometa una de estas infracciones.

CORTESÍA: los caballeros deberán ser educados y corteses, sobre todo con las personas del sexo opuesto.

• Cada vez que el personaje meta la pata socialmente, perderá 1 punto de honor (cortesía). Una metedura de pata especialmente grave (como por ejemplo pedirle a un rey que te sirva una bebida), puede causar una gran pérdida de honor (cortesía).

• Los caballeros deben tratar a los miembros del sexo opuesto con más respeto y cortesía de lo

causa de una gran necesidad y la misma búsqueda es la propia recompensa. No obstante, la ciudadanía agradecida puede colmar al caballero con objetos que podrían hacer que la búsqueda llegue a su fin y, naturalmente, los tesoros ganados matando monstruos pueden ser bastante lucrativos. Si usas las reglas opcionales de puntos de honor explicadas en este artículo, los que finalicen una búsqueda con éxito ganarán una cantidad de honor (coraje) igual al nivel del personaje. Pero si fallan, perderán una cantidad igual.

Guerra: la guerra es habitual en muchas campañas de D&D y también es un elemento importante en las campañas con caballeros. Estos existen para luchar en las guerras y tales conflictos deben aparecer aunque sea como un papel menor en las hazañas del caballero.

En las batallas, los caballeros luchan en pequeñas unidades llamadas "lanzas". Una lanza consiste en uno o dos escuderos, el caballero mismo, de uno a tres hombres de armas (combatientes de 1.º nivel) y, posiblemente un paje que sepa manejar el arco. A menudo, las lanzas se combinan

bajo el estandarte de un aristócrata de gran nivel formando compañías que actúan como una unidad ad hoc. Algunas lanzas forman un puesto bajo el mando de un caballero superior, y algunos puestos se unen bajo el estandarte de un caballero veterano del titular del estandarte.

En combate, los miembros de la lanza que van sobre una montura se agrupan con otras tropas montadas. Combinados con otras lanzas dentro de la compañía, actúan como una fuerza de choque. Al comenzar la batalla, los arqueros lanzan sus flechas a las primeras filas de los caballeros que realizan una carga. La infantería actúa como la fuerza de defensa central detrás de la que los caballeros pueden retirarse después de cada carga, tras lo cual los arqueros y ballesteros disparan de nuevo. Ya que la infantería está armada con escudos grandes y lanzas, seguir a los caballeros en su retirada entre la defensa de lanzas es casi imposible. Conscientes de esto, algunos ejércitos incluyen en sus filas a combatientes con armadura ligera; estos hostigadores salen de la masa de lanceros, atacan y

rápidamente se retiran mientras los caballeros preparan su próxima carga.

Aire Libre: los dungeon pueden ser menos importantes de lo normal en las campañas de caballeros, ya que las aventuras tienen lugar en el exterior, donde los caballeros pueden utilizar toda la capacidad de sus monturas de forma habitual. Las aventuras al aire libre más comunes están relacionadas con la caza, que combina las habilidades atléticas del noble con la utilidad de obtener los alimentos para la cena.

El terreno puede plantear sus propios desafíos. Las tácticas de caballería funcionan mejor en terreno llano, pero los enemigos no siempre se despliegan en esos terrenos ideales. En muchos casos, los caballeros han de vérselas con marismas, bosques laberínticos y colinas rocosas que requieren un manejo experto de la montura y unas tácticas creativas. Los caballeros con armadura también deben sufrir el calor y los insectos. La protección mágica puede ayudar mucho a las tácticas del caballero en condiciones adversas.

normal. No hacerlo supondrá una pérdida de 2 puntos de honor (cortesía) en cada ocasión.

DEFENSA: los caballeros juran defender a sus señores, sus familias, su patria, los oprimidos y a los miembros de su iglesia. Cuando tiene que defender a estos, un caballero debe estar dispuesto a sacrificarlo todo.

- Los caballeros deben defender a los oprimidos. Un caballero que tenga éxito al defender a una persona más débil (como un plebeyo) de una amenaza importante ganará 1 punto de honor (defensa). Si deja pasar la oportunidad de defenderlo, perderá 1 punto de honor (defensa).

- Un caballero deberá proteger su patria y sus fronteras, obteniendo 2 puntos de honor (defensa) cuando lo haga con éxito y perdiendo 2 puntos de honor (defensa) por cada intento fracasado.

- El caballero debe proteger a su señor a toda costa. Si actúa en este sentido y tiene éxito, ganará 1 punto de honor (defensa). Si no logra proteger a su señor, perderá 3 puntos de honor (defensa).

- El caballero debe proteger a los clérigos de su deidad. Si intenta

hacerlo y tiene éxito ganará 1 punto de honor (defensa). Si no logra protegerlos, o no lo intenta, perderá 2 puntos de honor (defensa).

- El caballero debe proteger a su familia. Si falla en este deber o lo pasa por alto, perderá 2 puntos de honor (defensa).

FE: los caballeros deben ser ejemplo de piedad. El caballero religioso, a menudo un paladín, llama a la fuerza de su fe para sobreponerse a sus enemigos y superar las dificultades. La fe se considera un requisito del comportamiento correcto y se espera que los caballeros sirvan a una deidad tan bien como a su señor terrenal. Para algunos caballeros, posiblemente, las obligaciones de la fe son las más difíciles de cumplir.

- Un caballero está obligado a cumplir con cualquier orden eclesiástica. Si lo hace y tiene éxito obtendrá 1 punto de honor (fe). Si fracasa o ignora la orden, perderá 1 punto de honor (fe).

- Un caballero demuestra su adhesión a la iglesia derrotando a sus enemigos. Si derrota a un oponente en combate personal, ganará 1 punto de honor (fe) por cada punto del VD del oponente

que exceda de la mitad de su nivel. Si falla o es derrotado, perderá una cantidad de honor (fe) igual a su nivel de personaje.

- Los paladines y clérigos se ven más afectados que los caballeros seglares. Ganan y pierden el doble de la cantidad normal de honor (fe).

JUSTICIA: los caballeros persiguen la verdad y la resolución justa de todas las cosas. A través de la claridad de mente y la acción cuidadosa, llevan ante la justicia al culpable y al inocente por igual. Los caballeros buscan justicia cumpliendo al pie de la letra el espíritu de las leyes mundanas y divinas.

- Un caballero siempre debe cumplir su palabra. Si un caballero rompe un juramento, perderá una cantidad de honor (justicia) igual a su nivel de personaje.

- Un caballero deberá cumplir las leyes de cualquier reino en el que entre. Si la gente ve al caballero cumplir con las leyes, incluso en su propio perjuicio (por ejemplo, al prestarse a ser detenido por un crimen que no haya cometido), el caballero ganará una cantidad de honor (justicia) igual a su nivel de

personaje. Cada vez que el caballero incumple las leyes, pierde 1 punto de honor (justicia). **LEALTAD:** los buenos caballeros son ante todo soldados. Siguen las órdenes de su señor y, si así se lo ordena, marcharán gloriosamente a la muerte en su servicio. Debido a esta inquebrantable lealtad, para ellos no hay búsqueda demasiado arriesgada, enemigo demasiado poderoso, ni adversidad demasiado grande.

- Un caballero siempre obedecerá las órdenes de su señor. Si así lo hace y tiene éxito, ganará 1 punto de honor (lealtad). Si fracasa o ignora la orden, perderá 2 puntos de honor (lealtad).

- Un caballero deberá seguir las órdenes de aquellas personas a las que sirva su señor. Si lo hace con éxito, ganará 1 punto de honor (lealtad). Si fracasa o ignora la orden, perderá 2 puntos de honor (lealtad). Cuando las órdenes del señor y las de los superiores de éste están en conflicto, el caballero deberá decidir cuál cumplir, obteniendo a la vez una penalización y una recompensa, según cual sea la orden realizada.

Para más acciones que puedan afectar al honor, ver la sección "Habilidades en la campaña".

OTROS ELEMENTOS DE LA CABALLERÍA

A continuación te describimos algunos elementos que son comunes en las campañas con caballeros, pero que también pueden utilizarse como elementos sueltos para las campañas sin ellos.

La caza: la caza es una actividad física que tiene dos propósitos: entrenar sus habilidades guerreras y obtener alimento para la mesa. Cuando no hay guerra, la caza también sirve como una forma de distinción de la elite: los plebeyos cazan para sobrevivir, los caballeros por diversión.

La caza suele realizarse en zonas especialmente acotadas para ello. A veces, las bestias se liberan dentro de los límites de las tierras de un señor para que los caballeros las cacen. Otras veces, los caballeros deben ir a otra zona más agreste para acosar a un monstruo particularmente temible.

Los heraldos hacen sonar los cuernos para avisar a los demás cazadores y a los espectadores del progreso de la cacería. Los adiestradores de animales guían a los sabuesos y halcones en la caza de su presa. Se puede cazar cualquier bestia, pero las piezas más exóticas suelen resultar más preciadas: aberraciones, animales terribles, bestias mágicas y sabandijas.

Las cacerías son una de las pocas actividades de los caballeros donde no son los protagonistas. La bestia debe ser un oponente digno, rápido como la liebre, feroz como el jabalí, listo como el zorro; el animal cazado es tan importante como los cazadores. En una campaña con caballeros se pueden elegir bestias más fantásticas teniendo en cuenta las virtudes o defectos

ESCUDAJE

Cuando los caballeros no pueden movilizarse para su señor, algunos nobles y la realeza aceptan la práctica del escudaje o impuesto del escudo. El escudaje es un impuesto que sustituye al servicio militar, dinero que normalmente se usa para contratar mercenarios en lugar del caballero. Algunos reyes recaudan únicamente el escudaje de sus barones, otros lo recaudan de los caballeros. Si un PJ caballero no puede ir de aventura o a la guerra en favor de su señor porque participa en otra búsqueda, su señor puede aceptar un escudaje en su lugar. El escudaje típico podría ser de 1.000 po por nivel del caballero.

que representan. ¿Qué mejor manera de mostrar la devoción del caballero que matando a un monstruo diabólico?

Si estás usando el sistema de puntos de honor presentado en este artículo, el resultado de una cacería es bastante sencillo de determinar. Si el caballero no regresa antes del anochecer con la cabeza de su presa pierde tantos puntos de honor (coraje) como su nivel de personaje. Si regresa con la cabeza de la criatura, gana un +1 a su honor (coraje) por cada punto que el VD de la criatura supere la mitad del nivel del cazador.

Intrigas cortesanas: en periodos de paz, las intrigas cortesanas son la dificultad más habitual a la que se enfrenta el caballero. Este tipo de aventura proporciona numerosas oportunidades de interpretación.

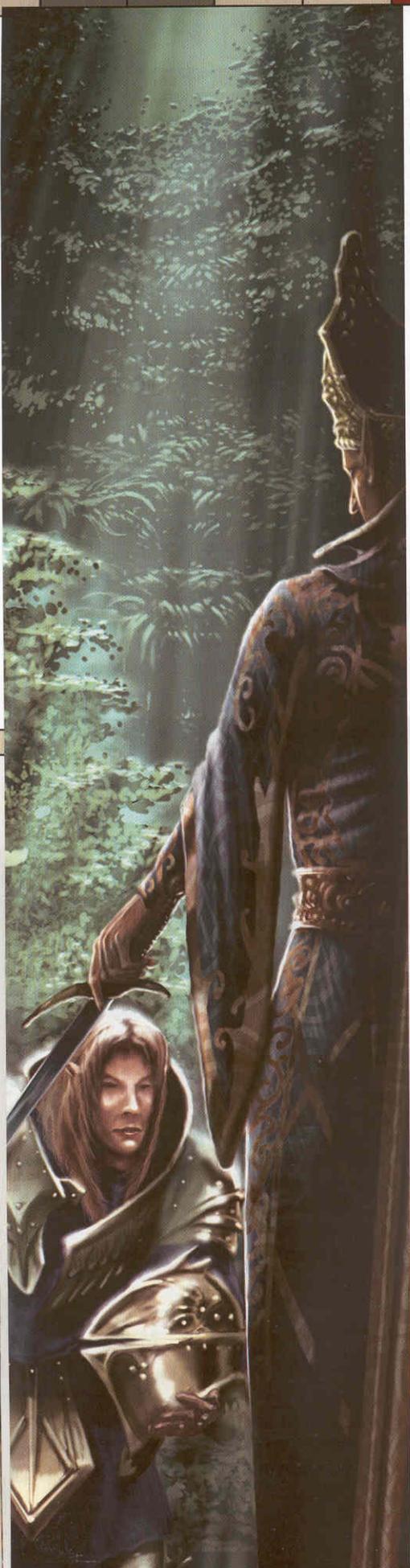
Una corte típica tiene multitud de cortesanos que compiten por ganar el favor del señor. Los PJs que forman parte de la corte de un rey se encontrarán con que deben defender su honor tanto fuera como dentro del campo de batalla. Habilidades como Averiguar intenciones, Engañar y Germania son muy útiles (ver Habilidades en la campaña), siempre que no se rompa el código de caballería. No obstante, también hay oportunidades para el combate en los duelos de honor.

En la corte, el caballero debe defender su honor mediante acciones y palabras en lugar de con su espada y su escudo. Los caballeros que actúan como cortesanos no deben despreocuparse del mantenimiento de sus posesiones: un señor podría otorgar sus tierras a guerreros más valiosos, y la posición de un caballero depende de la imagen que tiene ante su señor.

El romance es también una actividad importante en la corte; algunos dirían, incluso, que es la más preciada de todas. Los caballeros que quieran cortejar a la realeza deben andarse con cuidado. Estos juegos amorosos pueden durar meses y deben mantenerse dentro de los límites de la caballerosidad y la castidad. La pasión se expresa no en acciones sino en palabras y un caballero enamorado puede dedicar mucho tiempo a la composición de poesías y a la adquisición de regalos extravagantes.

En la corte, la daga del asesino ataca desde las sombras, pero su veneno mata a plena luz. No todos los cortesanos son honorables y algunos se rebajan a cometer acciones viles. Un caballero con amigos en la corte es un caballero con mayor riqueza y mayor protección.

Las cruzadas: las cruzadas son similares a las guerras normales, salvo que hay una



institución religiosa que apoya la guerra. Para los caballeros neutrales esta distinción puede no tener importancia, pero para los paladines puede ser la diferencia entre agradar o enfadar a una deidad.

Las cruzadas dan pocos beneficios y en raras ocasiones se concede cuartel, así que hacer prisioneros para obtener un rescate no es una opción. El caballero deberá dedicarse al saqueo o simplemente conformarse con la gratitud de la iglesia, la cual puede recompensarle mediante tierras, bendiciones o títulos. Si el caballero es un paladín o hay un clérigo en su séquito, toda la cruzada puede ser financiada por su iglesia. Además, los cruzados victoriosos pueden ser exonerados del diezmo mensual (10%) si su iglesia tiene esta práctica.

Honor: decir que el honor de un caballero es su vida es quedarse corto. El código de honor es uno de los aspectos más importantes de la caballería. Las armas y las armaduras se pueden perder, pero al caballero siempre le quedará su honor.

Esto quiere decir que la vida de un caballero no es fácil. Siempre deben hacer las cosas del modo más directo, restringidos por un código de honor que rechaza las tácticas cobardes. Esto, muchas veces, coloca la vida del caballero y la de su séquito en peligro ya que prosiguen la lucha en vez de retirarse cobardemente. Para oponentes sin honor, las acciones de un caballero pueden parecer incomprensibles, especialmente para los extraños que no entiendan la cultura de la caballería.

El combate también puede ocurrir entre dos grupos de contendientes honorables. En estos casos, el combate se convierte en un asunto muy ritual. Los caballeros suelen hacer prisioneros a sus adversarios derrotados para pedir rescate, respetando el honor del vencido en todo momento. Para un caballero, la mejor manera de extender su fama es a través de sus oponentes.

El torneo: los torneos son importantes en la ambientación de una campaña de caballería. Son una buena manera de evitar que los caballeros se maten entre ellos durante tiempos de paz. Después de todo, la vida del caballero gira alrededor del combate. Los torneos pueden ser simples o complejos, pacíficos o mortales, extravagantes o vulgares.

Independientemente de que el PJ decida organizar un torneo o participar en uno, las oportunidades de aventuras son numerosas. Algunos torneos tienen estrictas normas que impiden la participación de los plebeyos. Otros son más liberales y

permiten participar a cualquiera dispuesto a pagar la cuota de inscripción. Al final, los competidores, sean nobles o no, son juzgados por su habilidad en la lid.

Muchos torneos están relacionados con festividades, y atraen a multitud de ricos nobles junto con sus sirvientes y familiares. Los torneos son más que unos juegos. Los caballeros pueden perder su equipo e incluso ser hechos prisioneros si pierden. Los caballeros que violen las reglas de un torneo pueden perder su caballo o armadura e incluso pueden ser encarcelados por un máximo de tres años.

Ya que los torneos no son precisamente celebraciones pacíficas, los enemigos acérrimos pueden aprovechar para solucionar de modo contundente sus diferencias personales. Un torneo puede consistir en cualquier combinación de los elementos antes mencionados. Para más información, consulta la sección de torneos más adelante en este artículo.

CABALLEROS DE BRILLANTE ARMADURA

La armadura, armas y montura son tan responsables del éxito de un caballero como él mismo. Sin embargo, no todos pueden permitirse esta clase de equipamiento tan caro, y es por esto que el terrorífico poder de la carga a caballo está exclusivamente en manos de la nobleza. Para los PJs que comienzan, el oro puede escasear. En una campaña donde los PJs sean parte de un séquito, todo el dinero inicial va a parar al caballero (después de todo es su señor). El caballero debe invertir todo su dinero en equiparse con un caballo, armadura y armas.

Armadura: el equipo típico de un caballero incluye una armadura para torneos, una para sus apariciones en la corte y una para cuando viaja. La cota de mallas es la más básica, junto con un casco, redondo o cónico, de hierro macizo. A la izquierda lleva un escudo largo el cual sujeta con una correa de su cuello y lo engancha a su mano izquierda con otra correa más corta.

Armas de cuerpo a cuerpo: los caballeros suelen llevar una espada larga y unas pocas armas secundarias, normalmente una maza ligera o un hacha, y una lanza.

Armas a distancia: los caballeros no suelen usar armas a distancia por varias razones. Para algunos es de cobardes atacar a distancia a un enemigo. Para otros son armas baratas, dignas del populacho.

Monturas: la parte más cara del equipo de un caballero es su montura,

normalmente un caballo de guerra ligero o pesado. Equiparlo con una barda es crítico, ya que los oponentes sin honor suelen disparar a las monturas sin protección para desmontar al caballero y dejarlo en desventaja.

Los caballeros también disponen de dos caballos de carga (uno para transportar sus armas y armaduras, y otro para el resto del equipo), y un caballo de monta.

Equipo común: a continuación se muestran algunas listas del equipo más común que acostumbra a llevar un caballero.

Equipo estándar	Coste
Equipo	
Aguja de costura	5 pp
Albarda	5 po
Alforjas	4 po
Antorchas (5)	5 pc
Bocado y brida (2)	4 po
Comida (montura) (2 días x 2)	2 pp
Cubo	5 pp
Cuerda de cáñamo (50 pies)	1 po
Jarra de arcilla	3 pc
Material de curandero	50 po
Mochila	2 po
Muda de noble	75 po
Muda de viajero	1 po
Odre	1 po
Olla de hierro	5 pp
Pala	2 po
Pedernal y acero	1 po
Piedra de afilar	2 pc
Raciones de viaje (4 días)	2 po
Saco de dormir	1 pp
Saco	1 pp
Silla militar	20 po
Tienda de campaña	10 po
TOTAL:	180 po

Caballero típico de 1.º nivel	Coste
Equipo	
Barda de escamas	200 po
Cota de malla	150 po
Caballo ligero	75 po
Lanza pesada	10 po
Espada larga	15 po
Maza ligera	5 po
Escudo grande de acero	20 po
Equipo estándar	180 po
Caballo de guerra ligero	150 po
TOTAL:	805 po

Caballero típico de 5.º nivel	Coste
Equipo	
Armadura completa de gran calidad	1.850 po
Barda laminada	800 po



Caballo de guerra ligero	150 po
Caballo ligero	75 po
Equipo estándar	180 po
Escudo grande de acero +1	1.170 po
Espada larga de gran calidad	315 po
Lanza pesada de gran calidad	310 po
Maza pesada	.12 po
TOTAL:	4.662 po

Caballero de 10.º nivel

Equipo	Coste
Albarda	5 po
Alforjas	4 po
Armadura completa +1	2.650 po
Armadura de placas y mallas de gran calidad	750 po
Barda completa	6.000 po
Bocado y brida	2 po
Caballo de guerra ligero	150 po
Caballo de guerra pesado	400 po
Caballo ligero	75 po
Comida (montura)	1 pp
Equipo estándar	180 po
Escudo grande de acero +1	1.170 po
Espada larga +1	2.315 po
Lanza pesada +1	2.310 po
Maza pesada de gran calidad	312 po
TOTAL:	16.324 po

EL SÉQUITO DEL CABALLERO

El séquito de un caballero se mueve alrededor del propio caballero, su equipo, su caballo y su reputación. Cuando los caballeros ganan un torneo, completan una búsqueda o sobreviven a una guerra, el séquito se asegura que al día siguiente haya comida sobre la mesa. Aunque los séquitos son, a menudo, los sirvientes de los caballeros, es probable que se forjen lazos de amistad, sobre todo porque deben confiar en el caballero para sobrevivir.

Los séquitos actúan como círculo social del caballero, sus aliados en el combate, sus ojos en el campo de batalla, sus oídos en la corte del rey y más. Cada miembro tiene una tarea específica, y tan importante es mantener vivo al caballero como contentarle. Sin un adiestrador de animales, su caballo de guerra puede no estar herrado correctamente. Sin un herrero, no podrá reparar su armadura lo bastante rápido para una justa. Es el paje el que arroja la espada al caballero en una emboscada, el heraldo el que le aconseja sobre las maneras corteses y el religioso el que le sana cuando cae. Para la descripción de los posibles miembros de un séquito, lee la sección "Tipos de personajes clásicos".

PERSONAJES JUGADORES CABALLEROS

¿Qué es lo que hay que hacer en una campaña de caballero? Hay una amplia variedad de oportunidades para los caballeros en una campaña que se centre en ellos como personajes principales. Las campañas de caballeros ofrecen multitud de oportunidades para los grupos de aventureros y hay muchas formas de usar los PJs en ellas. He aquí algunos ejemplos:

Campesinos: este grupo no tiene un caballero genuino que los represente. Los campesinos tienen que esforzarse mucho para ser aceptados por encima de su nivel social. En esta campaña de caballeros, los PJs serán campesinos que desean llegar a caballeros; una tarea tanto llena de peligros como de decepciones, con la posibilidad siempre de ser descubiertos. Su objetivo será conseguir una reputación de héroe. Aunque, irónicamente, cuanto mayor sea su reputación mayor, será la atención que despierten.

Las habilidades de Disfrazarse, Engañar y Falsificar son importantes para permitir a los PJs entrar discretamente en los torneos haciéndose pasar por los herederos de un caballero e, incluso, inventándose un

escudo de armas. Aunque esta opción es bastante desafiante, también permite enfatizar la interpretación y otorga algunas de las oportunidades de otras clases sociales. Idealmente, los PJs conseguirán ser caballeros o ser apoyados por un caballero. Esta opción es más apropiada para los grupos de bajo nivel.

El séquito: los mitos y las leyendas suelen presentar a los caballeros como protagonistas solitarios, que se enfrentan sin ayuda a los campeones del mal, a los dragones y a las búsquedas peligrosas. En realidad, iban al frente de un grupo de especialistas que les apoyaban dentro y fuera del campo de batalla. Este grupo se ajusta perfectamente a un grupo de aventureros. Después de todo, el séquito de un caballero actúa como un equipo, persiguen el mismo objetivo y, finalmente, quieren que el caballero tenga éxito.

El grupo puede formar parte del séquito del caballero. Estos utilizan a muchos sirvientes para ayudarles con todo el trabajo que ellos no pueden o no quieren hacer. Los PJs pueden actuar como pajes, escuderos, herreros y así acompañarán a los caballeros de alto nivel en sus búsquedas y guerras, y se involucrarán en las intrigas de la corte. El grupo puede necesitar rescatar al caballero después de que lo capturen en una batalla o pueden ayudarle a encontrar nuevo equipo después de que el suyo haya sido saboteado antes de un torneo. En esta opción, todo el dinero inicial de los PJs debe ir al caballero o al PJ que lo interprete. Este tipo de partidas es apropiado para grupos de bajo nivel.

Caballeros: los caballeros pueden unirse para una búsqueda o alistarse en una guerra para lograr un objetivo común. En esta opción, los caballeros se agrupan en un feudo común. Los personajes con la dote de liderazgo pueden tener un séquito de leales seguidores. Los personajes que no tengan esta dote deberán contratar lacayos o ir sin séquito hasta que puedan permitirse el lujo de tener uno.

Todos los caballeros deberían tener historias detalladas. Como miembros de la aristocracia, es parte de su trabajo el saber de dónde vienen y qué representan. Se debe animar a los jugadores a que creen las historias de sus personajes. En el caso de múltiples caballeros, es aconsejable que estos estén relacionados. Este tipo de partidas es aconsejable para personajes de nivel medio.

Señores: como señores, las aventuras de caballeros tienen lugar principalmente en sus señoríos. Todos los personajes pueden tener sus propios señoríos o uno puede ser el señor y los otros, caballeros o consejeros a

su servicio. Los señores son convocados con frecuencia a la corte del rey donde se verán envueltos en intrigas políticas. Los monstruos merodeadores y el pillaje de los bandidos deben compartirse con el sofocamiento de alborotos y levantamientos, la defensa de castillos asediados y la resolución de asesinatos o misteriosas desapariciones.

Ocasionalmente, los señores son llamados a la guerra. Este tipo de partidas es apropiado para personajes de alto nivel que ya están establecidos por su cuenta.

Contratados: en tiempo de guerra, los caballeros pueden vender su talento como mercenarios. El séquito de uno de estos caballeros contratados es muy adecuado para un grupo de personajes. Para distinguirse entre ellos en el campo de batalla y ser fácilmente identificables por los demás, un caballero y sus seguidores visten de forma idéntica, con ropas de colores y elementos heráldicos similares. Este tipo de partidas resulta apropiado para los personajes de nivel medio.

Renegados: el arquetípico caballero negro. Este personaje puede haber perdido su feudo en la guerra, un asedio o una revolución. En cualquier caso, normalmente son gente sin tierra y sin la posibilidad de tenerla. Los PJs pueden ser mercenarios, pero la muerte de su señor les ha hecho convertirse en unos forajidos, perseguidos y retados por los caballeros legítimos.

También es posible que los PJs sean misteriosos guerreros, que a través de la magia y la astucia, desaparecieron después de ganar un torneo y vuelven en el momento justo como salvadores. Ser un renegado conlleva una vida difícil, pero excitante. Este tipo de partidas es apropiada para grupos de nivel medio o alto.

CLASES DE PERSONAJES

Cuando se realiza una campaña enfocada o ambientada en los hechos de los caballeros al estilo de la Europa medieval, algo que puedes hacer para aumentar el clima caballeresco es modificar la percepción que los jugadores tienen de los tipos de personajes.

Adepto: son parte típica de algunas organizaciones a que pertenecen los clérigos, hechiceros y druidas. Pueden ser conjuradores más sedentarios o ser la representación local de la jerarquía eclesiástica.

Aristócrata: son el resto de la nobleza no combatiente. Normalmente los caballeros nobles son aristócratas/guerreros, capaces de asumir una conducta orgullosa dentro y fuera del campo de batalla. Los reyes, princesas y los cortesanos sin otra habilidad útil son miembros de la clase aristócrata.

PARA TU PERSONAJE

Resulta fácil adaptar los artículos "componente de campaña" para crear e interpretar personajes interesantes. A continuación te mostramos unos consejos para hacer a tus personajes más caballerosos.

Un nuevo personaje

Paso 1: consulta con tu DM si un personaje caballero es apropiado en su campaña. Enseñale este artículo y comprueba cuáles son los elementos que quiere adaptar a su campaña.

Paso 2: crea tu personaje. Si quieres jugar con un infante o un caballero de pleno derecho, tal vez quieras interpretar a un paladín o un guerrero. cualquier clase es válida, pero estas dos son las mejores opciones para introducir con rapidez a tu personaje como caballero, especialmente si los demás jugadores no interpretan a caballeros.

Paso 3: júégalo. Interpretalo imaginando como actuaría un caballero de las leyendas artúricas. Sigue el código de caballería y guíate por el sistema de puntos de honor, incluso si tu DM decide que no va a utilizarlo. Es normal pasarse de la raya al principio; cuando el resto de jugadores se acostumbre a tu personaje, serás capaz de resaltar las diferencias que hagan de tu personaje alguien único.

Continuar un personaje

Paso 1: consulta con tu DM si existen órdenes de caballería a las que tu personaje pueda unirse, o si tu DM puede ayudarte a crear una.

Paso 2: si a tu DM le gusta la idea de que seas un caballero, espera pacientemente y vigila las oportunidades para que tu personaje se convierta en caballero o entre al servicio de uno como escudero. Tu DM puede querer introducir la idea de los caballeros gradualmente.

Paso 3: júégalo gradualmente. Si la identidad de tu personaje cambia de golpe, parecerá falso y extraño a los otros jugadores. Comienza usando las reglas de caballería y el sistema de puntos de honor como guía de comportamiento. Mientras seas un caballero novato, parecerá que estás en un proceso de evolución natural. Más tarde, gradualmente podrás volver a jugar como siempre, con mayores posibilidades de interpretación.

PARA TU CAMPAÑA

Es fácil adaptar los "componentes de campaña" para su uso en tus campañas. A continuación te indicamos unas pequeñas advertencias para ayudarte a llevar a los caballeros a tu mesa redonda:

Una nueva campaña

Paso 1: consulta los intereses de tus jugadores. Usa este artículo como un folleto informativo y descríbeles como cambiará tu campaña. Invita a tus jugadores a ver películas sobre caballeros como *Excalibur*, *Destino de caballero*, *La bestia del reino*, *Los caballeros de la mesa cuadrada*, *Las nieblas de Avalon*, *Dragonheart*, *El león en invierno* o *Juana de Arco*.

Paso 2: decide lo fundamental.

¿Cómo de similar será tu campaña a la Europa medieval y la información presentada en este artículo? ¿Cómo de diferentes serán tus caballeros? ¿A quién permitirás ser caballero?

Paso 3: diseña el mundo. Puedes empezar por poco, quizá diseñando solo de donde vienen los PJs y el principio del reino donde viven. Si usas caballeros de la Europa medieval, pon especial atención a la jerarquía de la nobleza y el lugar que los personajes de los jugadores ocupan en ella.

Continuando una campaña

Paso 1: decide lo fundamental. ¿Los caballeros han existido siempre o son una idea? ¿Los primeros caballeros que los PJs se encuentren serán una fuerza amiga, enemiga o neutral?

Paso 2: cuida que los PJs no conozcan a las personas o lugares que aparezcan en tu campaña. Los caballeros se ajustarán mejor y de modo más realista en tu mundo si no tienes que alterar o explicar hechos pasados ajustándolos a los nuevos elementos.

Paso 3: comienza con un impacto. El concepto de los caballeros puede ser introducido en unas pocas sesiones de juego, pero el primer encuentro de los jugadores con la caballería podría ser un hecho excitante que les zambulla profundamente en el mundo de la caballería. Quizás oigan hablar de un torneo o se crucen con un caballero que ha anunciado un paso de armas en un puente que deben cruzar. Aunque es un cliché, una situación como ésta es fácilmente reconocible como un encuentro con la caballería.

Bárbaro: en el mundo de los caballeros y la caballería, los bárbaros son a menudo personas extrañas a la estructura social de los caballeros y de la nobleza. Aunque muchos bárbaros son excepcionales jinetes, el uso de la lanza no es natural para ellos, pero como vienen de un mundo con brutales combates cuerpo a cuerpo, destacan en él. Los bárbaros pueden ser guerreros de culturas "menos civilizadas" o pueden ser caballeros que aman combatir, pero que consideran el código de la caballería una carga excesiva.

Bardo: como las campañas de caballeros dan lugar a sociedades políticas y refinadas, el bardo puede aprovechar para hacer lo que mejor sabe hacer: relaciones sociales.

En un mundo donde se valora la música, la poesía y la palabra como la diferencia entre la educación y la vulgaridad, los bardos son tan efectivos fuera del campo de batalla como los paladines dentro de ella. El bardo es conocido como un trovador, y puede usar su talento musical y sus encantos personales para alentar, encantar e influenciar a la corte en torno suyo.

En tiempos de conflictos, el bardo puede actuar como heraldo. Gracias a sus extensos conocimientos, los heraldos pueden informar al caballero al que acompañan del correcto significado de los signos heráldicos presentes en la batalla y además ejercen de portavoces de sus patrones. Algunos bardos poco comunes pueden mezclar su dominio de las palabras con el dominio de las armas, y así componer poesías sobre los enemigos que derrotaron en la batalla.

Clérigo: los clérigos tienen un sitio importante en las campañas de caballeros. A menudo son caballeros por sí mismos, se dedican a encaminar a la nobleza por el camino correcto. Durante las cruzadas, los clérigos son los mejores amigos del caballero. Les atienden las heridas, perdonan los pecados y bendicen a los moribundos. También suelen guiar a los caballeros de un lugar a otro, transmitiendo las órdenes de sus iglesias y finalmente proporcionando autoridad eclesiástica a la guerra santa. En tiempos de paz, los clérigos sirven como consejeros y sanadores, ayudando a los nobles a gobernar con justicia y curándoles las heridas que sufren durante los torneos o en la cacerías.

Combatiente: no todos los que manejan una espada son caballeros y no todos los que no son caballeros son plebeyos. El combatiente representa el nivel intermedio entre ambos, aquella persona que tiene alguna habilidad en el combate pero no es un profesional. En el violento mundo de los caballeros, pueden ser

tanto muy frecuentes como muy escasos (si el señor del caballero ha tenido éxito manteniendo la paz).

Druida: admirados por su sabiduría y por sus conocimientos esotéricos, los druidas actúan a veces como consejeros de la nobleza. Aconsejan a los reyes sobre los desastres naturales, siendo requeridos por los caballeros para que les adviertan de las dificultades de una búsqueda y realicen milagros de sorprendente poder.

Experto: son la naciente clase media en las campañas de caballeros. Muy molestos para los aristócratas, que los ven como una amenaza a su poder, los expertos tienen dinero, educación y habilidades que no les atan a la tierra. En su lugar, se reúnen en ciudades y pueblos, vendiendo sus servicios, agrupándose en gremios poderosos e influenciando al rey y a la corona mediante el uso de sus numerosos talentos.

Explorador: los exploradores son cazadores reales, adiestradores de animales y exploradores en las campañas de caballeros. Aunque por lo general tienen un comportamiento más tosco que los guerreros, no son menos respetados que ellos.

Los exploradores también pueden ser menos caritativos en su trato con los animales. Los exploradores que no adiestren animales pueden darles caza por deporte. La caza es un entretenimiento para los nobles y pueden contemplar a sus exploradores cazando por diversión. Estos nobles también son aficionados a los animales exóticos; los exploradores los capturan y los ponen a su disposición.

Quizá la experiencia más valorable de los exploradores es la que tienen con los animales más mundanos: halcones, perros y caballos de guerra. Todas estas bestias tienen una aplicación útil en las campañas de caballeros y los exploradores son los mejores encontrándolos, criándolos y entrenándolos.

Guerrero: constituyen la mayor parte de los caballeros. Como guerreros son habitualmente brutales y efectivos. En la corte, se esfuerzan por mostrar un perfecto refinamiento en la literatura y en la cultura. La caballería distingue a los caballeros de los mercenarios.

Los mercenarios, para todos los demás, son guerreros sin honor. Normalmente son de nacimiento humilde, u originarios de otros países. En general, son respetados por sus proezas en el campo de batalla, pero despreciados por la corte.

Hechicero: son muy valorados por las cosas que pueden conseguir para favorecer la victoria del caballero, ya sea a través de amuletos, magia ofensiva o magia defensiva.

Si un caballero acepta a un hechicero es posible que utilice con frecuencia sus talentos para influir en el devenir de la batalla. Sin embargo, los caballeros deben tener cuidado para que su dependencia de la magia no viole el código de caballería.

Mago: cuando se emplea la magia, los caballeros tienden a utilizar a los lanzadores de conjuros como armas secretas. Si un rey tiene a un mago de la corte, sus rivales también lo tendrán. Los magos deben tener cuidado en un mundo de palabras y aceros; un mago de la corte puede ser convocado por su señor contra un lanzador de conjuros rival a semejanza de los caballeros campeones que defienden el honor en una justa.

Monje: el exótico estilo de lucha de los monjes y sus habilidades no tienen su origen en el mundo civilizado. y tales habilidades son extrañas en un mundo de castillos y caballeros. Se mira con sospecha los estilos de artes marciales desarmados. Sin embargo, si un monje puede probar su temple en el campo de batalla, puede ganarse el respeto cauteloso de sus compañeros más tradicionales.

Paladín: representan el epitome de la caballería, de devoción piadosa a una deidad y, desde una perspectiva exterior, el aspecto más violento del cielo. Los paladines son líderes que no se contentan con seguir simplemente las órdenes como un guerrero o en componer poesía como los bardos. Tienen una conexión divina con su deidad de forma que ésta refuerza sus tácticas militares tan bien como su fe.

Habitualmente, aunque no siempre, los paladines están ligados a una iglesia. Como caballeros santos, estos guerreros viven en monasterios y trabajan en grupo dentro y fuera del campo de batalla. Lideran a otros caballeros en la batalla con una efectividad brutal. Si el paladín tuviera un momento de necesidad, un clérigo atendería sus heridas físicas y psíquicas.

Cuando un paladín no está ligado a una iglesia, su vida es más solitaria. Es un caballero místico, santo a causa de que su fe es mayor que sus obligaciones eclesíásticas. Muchos nobles son prudentes con ellos.

Los paladines son admirados como héroes en tiempos de guerra, pero levantan sospechas en tiempos de paz. Los paladines que no están involucrados en una guerra, a menudo intentan extender su autoridad a otros aspectos de la sociedad, con resultados variables. Si un paladín no es cuidadoso, los celos a su visión divina pueden traerle algún problema.

Pícaro: los pícaros son plebeyos que se vuelven malos: un bandido, un ratero, un ladrón o un sinvergüenza. Aunque son siempre de clase baja, a veces se convierten en héroes por obligación, realizando actos que trascienden a su propia consideración social.

Plebeyo: realizan todas las tareas serviles que el caballero no hace. Completan las milicias, trabajan la tierra y rinden obediencia al caballero.

RAZAS DE LOS PERSONAJES

Cada raza del *Manual del Jugador* puede tener diferentes tipos de caballeros. A continuación te presentamos algunas ideas.

Elfos: tienen una imagen diferente de la caballería. Aprecian una buena montura y una hermosa armadura, pero los elfos valoran sobre todo su movilidad. No les gusta el equipo pesado, los caballeros elfos valoran la velocidad por encima de la capacidad de hacer daño. Por tanto los caballeros elfos prefieren los arcos y las espadas largas antes que las lanzas y los espadones. Prefieren el mithril como material para fabricar armaduras y las cotas de malla a las armaduras completas. Los caballeros elfos son mortales arqueros a caballo.

Enanos: no son jinetes típicos. En su lugar, se concentran en los aspectos militares de la caballería. Los caballeros enanos forjan y dan un nombre a todas sus armas y armaduras. Para un enano no es bastante con sólo demostrar que son magníficas herramientas de destrucción; su habilidad también se debe demostrar en su aplicación en el campo de batalla. Prefieren las armaduras góticas y estriadas y las armas contundentes con pinchos. Los enanos consideran la destrucción o captura de su equipo como una pérdida de su honor.

Gnomos: también conocidos como "caballeros mecánicos". Los caballeros gnomos aprovechan la oportunidad de probar sus inventos en el campo de batalla. Los caballeros gnomos no se ajustan a la imagen típica de los caballeros: su armadura está llena de múltiples cachivaches y ninguna arma sirve para solo una cosa. Prefieren las armas dobles, los objetos con cualidades ocultas y, sobre todo, las armas de fuego. Los caballeros gnomos consideran la ahumadera, la bolsa de maraña, el fuego de alquimista y la piedra de trueno como armas honorables.

Medianos: los caballeros medianos se especializan en la defensa y la protección. Protegen las haciendas y actúan como guías de los medianos que viajan de un lugar a otro. Como los elfos, los medianos



prefieren la movilidad sobre la armadura. Para estos caballeros mantener con vida a sus protegidos es mucho más importante que su honor personal; por tanto, pueden huir si sus protegidos están a salvo.

Semielfos: los caballeros semielfos combinan las mejores cualidades de los elfos y los humanos en el campo de batalla. Valoran la movilidad, pero no sacrifican por ello la figura amenazadora del caballero a caballo. Crean armaduras completas que son funcionales en la guerra y hermosas a la vista. Son hábiles con el arco y la lanza empleando ésta de la misma forma que otro caballero usaría la lanza de caballería.

Semiorcos: los semiorcos disfrutan con una apariencia terrible y la mortal hermosura de un caballero a lomos de un caballo de guerra. Por tanto, tienden a criar caballos de guerra pesados, feroces y brutales y los equipan con bardas de coraza negra. Los jinetes no se diferencian mucho; los semiorcos prefieren las hojas con dientes de sierra, las armaduras con pinchos y los escudos cubiertos de caras amenazantes.

TÍPOS DE PERSONAJES CLÁSICOS

Los tipos de personajes, presentados a continuación, facilitan unas guías que pueden resultar de utilidad para definir cada miembro de un séquito y otros tipos de personajes importantes en una campaña de caballería. Los jugadores pueden usar estas ideas como base de su personaje en una campaña de caballeros y los DM pueden usarlos para generar PNJs creíbles.

Adiestrador de animales

Los adiestradores de animales se especializan en el entrenamiento del caballo del caballero, su perro de guerra o el halcón de cetrería. Aunque su especialidad puede variar, sus responsabilidades, no: se encargan de mantener a los animales alimentados, almohazados y listos para actuar cuando sean requeridos.

Pueden ser guardianes de muchos tipos de animales. Los halconeros cuidan de dos tipos de halcones: los halcones verdaderos como los borni, esmerejón, gerifalte, peregrino y sacre y los halcones de ala corta incluyendo el azor y el gavián. Algunos valientes buscan huevos de criaturas voladoras exóticas para que cuando nazcan se vinculen con el halconero. Estos halcones exóticos pueden incluir: águilas gigantes, buhos gigantes, cocatrics, estirges, pseudodragones y sagifalcos.

Los perreros entrenan varios tipos de perros incluyendo: sabuesos, bracos y alanos. Si son capaces de conseguir cachorros exóticos pueden entrenar: perros intermitentes, canes del infierno, mastines sombríos, lobos invernales, huargos o sabuesos yez.

Los palafreneros entrenan tanto caballos de guerra como palafrenes (los caballos de monta). Tanto los palafreneros como los caballeros pueden buscar monturas exóticas incluyendo aulladores, grifos, hipogrifos, pegasos, pesadillas y unicornios.

Combate: los adiestradores de animales participan en el combate si es necesario, normalmente luchan al lado de los animales a los que entrenan. Los perros no son realmente útiles en batalla, pero un maestro perrero estará detrás de ellos mientras estos luchan junto al caballero. Si la especialidad de un adiestrador de animales son los caballos (un palafrenero), normalmente resulta más efectivo a lomos de un caballo. Los adiestradores de animales valoran a sus animales, pero más a su señor. Y por tanto, los animales son sacrificables en combate.

Clases recomendadas: Experto, explorador, druida.

Clases de prestigio recomendadas: domador de bestias (de *Señores de la salvaje*).

Dotes recomendadas: Ataque al galope, Carga Impetuosa, Combatir desde una montura, Competencia con armadura ligera, Pisotear y Rastrear.

Habilidades recomendadas: Empatía animal, Trato con animales, Montar y Supervivencia.

Objetivos: los adiestradores de animales están continuamente buscando entrenar a sus animales con mayores dotes. Los animales pueden realizar competiciones a semejanza de las justas de los caballeros: los halcones cazan conejos, los perros cazan zorros, etcétera. Una victoria de un animal refleja el buen nivel de todo el séquito. Los adiestradores de animales tienen más posibilidades en las aventuras en el exterior. También pueden ser requeridos para encontrar una bestia rara con la que su maestro pueda competir (aunque criar, por ejemplo, un cachorro de can del infierno, no es tarea fácil).

Caballeros

Los caballeros son líderes. Deciden cuáles son los torneos en los que quieren luchar, después de preguntarles a los heraldos sobre la competición. Determinan a qué cruzadas ir, después de pedir consejo

santo a los sacerdotes. Determinan cuándo necesitan ir a buscar más dinero, después de escuchar las explicaciones del herrero sobre cuánto oro necesita para reparar sus armas y armaduras. Finalmente, controlan el dinero y qué se hace con él para lo bueno o para lo malo, ellos son los líderes del séquito.

Combate: los caballeros ven cada combate como una oportunidad. En la guerra, guían su séquito y confían en él fuertemente. Sus adiestradores guían a los perros de guerra en el combate; sus heraldos determinan quienes pueden ser luchadores; sus pajes mantienen sus estandartes; y sus escuderos vigilan su espalda.

Clases recomendadas: caballeros del Cáliz, caballeros del Circulo medio (*Defensores de la fe*); cavalier, caballero protector del Gran reino (*Puño y espada*).

Dotes recomendadas: Ataque al galope, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Competencia con armadura pesada, Competencia con escudo, Especialización en armas, Liderazgo, Pisotear, Soltura con un arma.

Habilidades recomendadas: Diplomacia, Intimidar, Montar, Saber (guerra y táctica), Saber (nobleza y realeza), Trato con animales.

Objetivos: cuando no están en una búsqueda o haciendo la guerra, los caballeros entrenan su mortal destreza. Durante los periodos de paz, lo consiguen compitiendo en torneos, asegurando así su vida y la de su séquito.

Cortesano

Los cortesanos constituyen la mayor parte de los miembros de una corte. Ellos aconsejan a su señor, actúan como sirvientes de la más alta realeza y, finalmente, actúan como el círculo social de los más altos estratos de la sociedad. Los cortesanos son poderosos amigos y enemigos todavía más poderosos.

Combate: los cortesanos de una corte bien establecida tendrán habilidades de combate muy pobres, aunque en otras circunstancias, pueden ser combatientes bien entrenados. Independientemente de esto, muchos cortesanos prefieren las palabras a las armas.

Clases recomendadas: aristócrata, bardo y picaro.

Clases de prestigio recomendadas: maestro de espías (*Canción y silencio*).

Dotes recomendadas: Alerta, Liderazgo.

Habilidades recomendadas: Averiguar intenciones, Diplomacia, Escuchar, Engañar,

Germania, Hablar un idioma, Reunir información, Saber (nobleza y realeza).

Objetivos: los cortesanos pueden tener muchas clases diferentes de objetivos egoístas y generosos. Muchos están en la corte para influenciar la política de la nobleza de alguna manera.

Escudero

A la edad de catorce años, un paje resulta elegible como escudero. Actúan como sirvientes y compañeros de los combatientes. Si no hay palafreneros, también se ocuparán de los caballos. Si no hay cocineros, se ocuparán de la comida. Si no hay pajes, seguirán ocupándose de la armadura del caballero. Si no hay herrero, repararán y limpiarán las armas del caballero. En los torneos, los escuderos se encargan de las lanzas de caballería adicionales y ayudan a los caballeros a ponerse y quitarse la armadura. En la guerra, protegen los flancos de su maestro y arrastran su cuerpo inconsciente o su cadáver fuera del campo de batalla. Algunos escuderos son asignados a un caballero por un periodo de tiempo determinado, mientras que otros lo son de por vida.

Combate: se especializan en la protección de los flancos de su señor. Cuando hay más de un escudero, se reparten sus tareas: unos protegen a los miembros no combatientes del séquito, otros vigilan los flancos y otros luchan junto al caballero. No es raro que los escuderos entren en combate cuerpo a cuerpo con caballeros enemigos; en la guerra, los nobles mueren igual que los plebeyos.

Clases recomendadas: aristócrata, guerrero, paladín, combatientes.

Clases de prestigio recomendadas: defensor devoto (*Puño y espada*).

Dotes recomendadas: Ataque al galope, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Competencia con armaduras pesadas, Competencia con escudos, Pisotear, Soltura con un arma.

Habilidades recomendadas: Avistar, Oficio (cocina), Montar, Saber (fabricación de armaduras), Saber (fabricación de armas), Sanar, Trato con animales.

Objetivos: los escuderos son compañeros inseparables del caballero en todo momento. Guardan sus armas mientras ataca al dragón, le retiran cuando pierde y cuidan de su caballo cuando el caballero va a pie.

Espía

Los espías usan a la gente como un camuflaje para lograr la información que

necesitan, normalmente haciéndose pasar por un cortesano. Muchos de ellos no siguen el código de la caballería, lo que hace de su empleo un juego peligroso que se convertirá en un desastre si son descubiertos.

Combate: los espías pueden ser asesinos si es necesario. Algunos no se detienen ante nada para mantener oculta su identidad, especialmente si ser descubierto puede implicar deshonor para su señor.

Clases recomendadas: aristócrata, bardo, hechicero, pícaro.

Clases de prestigio recomendadas: asesino, danzarín sombrío, maestro de espías (*Canción y silencio*).

Dotes recomendadas: Alerta, Correr, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse.

Habilidades recomendadas: Abrir cerraduras, Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Escondarse, Escuchar, Escudriñar, Hablar un idioma, Germania, Leer los labios, Moverse sigilosamente, Reunir información, Saber (nobleza y realeza).



Objetivos: los espías pueden tener muchos objetivos, pero hacen grandes esfuerzos para mantenerlos ocultos bajo una telaraña de mentiras. Aunque algunos espías pueden alquilarse al mejor postor, la mayoría acostumbran a servir permanentemente a un miembro de la nobleza.

Heraldo

Los heraldos son en parte expertos relaciones públicas, en parte anunciantes y en parte escritores. Normalmente son los que hablan en un séquito. Educados en las letras, escriben las historias épicas de las aventuras de los caballeros, informan de los servicios del caballero y le anuncian en los torneos. Son excelentes oradores e exagerados inveterados.

Combate: los heraldos suelen evitar la lucha. Su arma más peligrosa es su afilada lengua, no su espada. En ocasiones, los heraldos son utilizados en el campo de batalla para transmitir mensajes, reconocer los escudos heráldicos y mantener informados a los feudos sobre quienes son enemigos y quienes no.

Clases recomendadas: bardo, experto, picaro.

Dotes recomendadas: Soltura con una habilidad (una de las recomendadas).

Habilidades recomendadas: Descifrar escritura, Diplomacia, Engañar, Falsificar, Germanía, Hablar un idioma, Interpretar, Leer los labios, Reunir información, Saber (nobleza y realeza), Usar objeto mágico.

Objetivos: los heraldos suelen tener muchos saberes y dominar múltiples idiomas, por lo que pueden descifrar pergaminos, insignias y sellos antiguos muy interesantes (por ejemplo, para demostrar la existencia de un antiguo héroe en la historia del feudo).

Herrero

Para los caballeros errantes, los herreros son un lujo. Pocas localizaciones tienen forjas donde un herrero puede practicar su profesión. En los torneos, los herreros son insustituibles reparando las armaduras rápidamente, a fin de que el caballero pueda volver al torneo. Los herreros son los constructores del éxito de un caballero, ya que la resistencia de su acero puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte en la guerra.

Combate: los herreros no son combatientes por naturaleza, pero tienen un conocimiento profundo de las armas y armaduras. Algunos herreros toman las armas junto a los miembros del feudo.

Clases recomendadas: experto, guerrero, combatiente y mago.

Clases de prestigio recomendadas: maestro de armas (*Puño y espada*).

Dotes recomendadas: Fabricar armas y armaduras mágicas, Romper arma, Soltura con una habilidad (Arte [fabricación de armaduras o armas]).

Habilidades recomendadas: Profesión (herrero), Saber (Fabricación de armaduras), Saber (Fabricación de armas), Tasación.

Objetivos: los herreros están continuamente buscando la siguiente mejora en el martillo, el yunque y la armadura. No buscan ponerse una armadura, y probablemente se horrorizarían si sus caballeros eligieran ponerse las armaduras de sus enemigos caídos. Por el contrario, las armaduras capturadas de un gran o mediano campeón (que nadie pueda reclamar) son un interesante objeto de estudio. Por encima de todo, los herreros quieren mantener las armaduras y las armas de los caballeros en el mejor estado posible. Un golpe a la armadura de un caballero es un golpe al propio herrero.

Sacerdote

Hay dos clases de sacerdotes acompañando al caballero: los sacerdotes combatientes y los sacerdotes consejeros. Como combatientes, toman las armas en unión de otros combatientes sagrados por una causa religiosa. Actúan como autoridades espirituales y a menudo determinan el camino del caballero en la guerra. Por el contrario, los sacerdotes consejeros acompañan a los caballeros errantes principalmente como asesores espirituales, absteniéndose del combate. En ambos casos, son una presencia instruida, ya que pueden leer, escribir y registrar los hechos del caballero... con tal de que sean morales.

Combate: el papel de los sacerdotes puede variar dependiendo de la causa por la cual estén con el caballero. Si el caballero es un combatiente, por ejemplo, probablemente el sacerdote sea un cruzado que se le ha unido y que participa alegremente en la batalla para poder aplastar a sus enemigos impíos.

Clases recomendadas: adepto, clérigo y paladín.

Clases de prestigio recomendadas: inquisidor eclesiástico, hospitalario, templario, sacerdote de guerra (*Defensores de la fe*).

Dotes recomendadas: Competencia con armaduras intermedias, Expulsión

incrementada, Liderazgo, Voluntad de hierro.

Habilidades recomendadas: Diplomacia, Hablar un idioma, Reunir información, Sanar, Saber (religión).

Objetivos: para los caballeros en una cruzada, la presencia de un sacerdote tiene precio, ya que es prácticamente una garantía de que los objetivos religiosos serán alcanzados. En materia religiosa, el sacerdote tiene más autoridad que el caballero. Los sacerdotes combatientes buscan comprometer los sistemas de creencias de los otros religiosos, retomando los lugares sagrados por la fuerza y defendiendo las iglesias y los monasterios. Los sacerdotes consejeros guían al caballero en las peregrinaciones, recuperan artefactos religiosos y convierten a los desencaminados.

Paje

A edades comprendidas entre los cinco y los ocho años, un joven noble es elegido para la caballería y para ser aprendiz de caballero. El paje actúa como mensajero entre las casas y entre caballeros en los torneos. En batalla, sostiene el estandarte de su señor e incluso maneja un arco. Los pajes sirven las comidas en la mesa del caballero, limpian y mantienen su armadura y mientras tanto, aprenden las reglas de la guerra y su etiqueta. Es una posición baja, pero algún día llegarán a caballeros.

Combate: los pajes evitan el combate, principalmente porque suelen ser inexpertos. Cuando comienza el combate, se les puede encontrar habitualmente ocultos tras los escuderos, que tienen la tarea de proteger al séquito.

Clases recomendadas: aristócrata, explorador, guerrero, paladín, picaro y combatiente.

Dotes recomendadas: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Movilidad, Correr.

Habilidades recomendadas: Avistar, Escondarse, Escuchar, Intuir la dirección, Moverse sigilosamente, Trato con animales.

Objetivos: los pajes, a menudo niños, aspiran a ser caballeros cuando crezcan, ya que la vida caballeresca les parece llena de desafíos y maravillas. Los pajes que están en el campo de batalla hacen lo correcto quedándose fuera del combate cuerpo a cuerpo, esta es la razón por la que muchos de ellos terminan teniendo más de picaros que de caballeros.



HABILIDADES EN LA CAMPAÑA

Ciertas habilidades pueden tener un uso ligeramente diferente en las campañas de caballeros, que en una campaña normal de D&D. He aquí algunos ejemplos:

Diplomacia: el pan y la sal de los caballeros. Esta habilidad es crítica para comer con el tenedor correcto, para conocer la danza correcta y para adular a un noble en el momento correcto. Casi toda la nobleza en la corte de un rey tiene esta habilidad. Los pocos nobles violentos que no poseen esta habilidad son normalmente solitarios que viven en castillos en las zonas más exteriores del reino (su falta de Diplomacia puede ser incluso la razón de que se mantengan lejos de la corte). Un fallo en la prueba de la habilidad que haga que la reacción de los PNJ se reduzca a hostil provocará un desafío en el campo del honor contra la persona ofendida o contra su campeón.

Engañar: esta suele ser el arma más típica de los cortesanos. El éxito de un engaño puede marcar la diferencia entre una concesión de tierras y una decapitación. Un engaño fallido en público puede resultar desastroso, especialmente cuando se trate de alguien de alto nivel. Un personaje que falle una prueba de Engaño en la corte, perderá 2 puntos de honor (justicia).

Falsificar: la aplicación más común de esta habilidad es para fingir un origen noble. Muchos caballeros de clase baja la han utilizado en sus inicios para aparentar ser nobles. Un futuro caballero podría comprar papeles reales falsificados por 100 po. El DM realizará una prueba de la habilidad de Falsificar por el PNJ, modificada con un +1 por cada 100 po extras que se gaste en la falsificación. Los heraldos siempre intentan tener algo en falsificar - no para utilizarla, sino para detectar las imitaciones heráldicas. Un caballero que sea pillado en una falsificación perderá una cantidad de honor (justicia) igual a su nivel de personaje.

Intimidar: la intimidación es parte importante antes de la batalla. Los caballeros que quieran hacer un desafío público pueden intentar previamente una prueba de Intimidar. Un éxito permitirá que el PNJ intimidado se disculpe y se eche atrás. Un fallo hará que acepte el desafío y terminará en un combate personal. Sin embargo, los PJs podrán reaccionar como deseen.

Saber (nobleza y realeza): introducirse dentro del grupo de la realeza puede ser desconcertante para un visitante extranjero. Los PJs pueden hacer pruebas de la habilidad de Saber para identificar los nombres, rangos y linajes de los nobles con los que se encuentren. Si se falla al identificar al noble,

puede engañarse con una penalización a la prueba igual a los puntos con los que se falló la prueba de Saber.

Supervivencia: para la aristocracia la caza es tanto un deporte legítimo como una competición. Los halcones normalmente cazan liebres, agachadizas (*NdT: un tipo de pájaro*), perdices, grullas y patos. Los sabuesos cazan ciervos, venados y jabalís. Los cazadores que compitan en una cacería deben realizar pruebas enfrentadas de Supervivencia.

Trato con animales: los halconeros, perreros y palafreneros tienen esta habilidad para enseñar a sus animales a hacer tareas simples como atacar, estarse quieto, guardar, rastrear, seguir a alguien, tumbarse y venir (CD 15) o tareas más complejas como llevar recados, interpretar o hacer ataques estratégicos (CD 20). Consulta el libro *Señores de lo salvaje* para ver más tareas que enseñar a los animales.

TORNEOS

Los torneos dan vida a las campañas de caballeros. Contienen la esencia de los que el pueblo piensa de ellos y una simple justa puede definir el tono de toda la campaña. Con la guía y reglas indicadas a continuación puedes crear tu versión de los torneos y obtener la atmósfera de las brillantes armaduras y de la caballería en tus partidas en un instante.

Organizando un torneo

Normalmente anunciados con un año o más de antelación, los torneos son la parte central de alguna otra celebración, como un matrimonio entre nobles, una coronación o un nacimiento. Pocos torneos están completos sin danzas, fiestas y otros entretenimientos.

EJEMPLO DE PREMIOS EN TORNEOS

Premio	Valor
Anillo de oro y rubies	4,000 po
Corona dorada con aguamarinas	3,200 po
Caballo de guerra pesado con barda de placas y mallas	2,800 po
Armadura completa de gran calidad con ornamentaciones y relieves de oro	1,850 po
Espada bastarda de gran calidad	335 po
Dos perros de guerra entrenados (perros de monta)	300 po
Escudo grande de acero de gran calidad	170 po
Halcón de caza entrenado	50 po

AJUSTANDO AL D&D

La pregunta: las reglas normales del combate a caballo en D&D pueden ajustarse, pero descabalar a un enemigo es muy difícil.

De acuerdo a las reglas presentadas en el *Manual del jugador*, un jinete debe hacer una prueba de habilidad de Montar (CD 5) para permanecer en la silla tras sufrir daño. Los personajes de bajo nivel tienen una pequeña posibilidad de descabalar a un enemigo con un ataque, pero unos pocos niveles en la habilidad hacen imposible descabalar a un enemigo en una justa.

La iniciativa y el combate asalto por asalto presentan un problema similar. Los participantes en justas no pueden moverse uno contra el otro a la vez y encontrarse en el medio como hacían en la vida real. Así, ¿cómo simular una justa?

La respuesta: las reglas presentadas en este artículo llenan el hueco de cómo resolver las justas. La probabilidad de descabalar a un oponente es más realista porque el daño incrementa la CD, y las opciones de acción disponibles para los participantes hacen que en muchos casos se encuentren en el medio, pero existe la posibilidad de que uno de ellos sea cogido antes de estar preparado del todo.

Otra respuesta: puedes preferir una solución más simple, y asumir que ambos participantes en la justa cargan y se encuentran en medio. Quien gane la iniciativa atacará primero. Se calcula el daño y se hacen las pruebas de cabalar.

De otra forma, puedes preferir un sistema más complicado para descabalar a un caballero. En este caso, si se alcanza con éxito a un enemigo durante una justa, éste podrá ser descabalgado usando una acción de embestida o de derribo (según cual consideres que es más correcta). El daño infringido se aplicará como bonificaciones de la prueba enfrentada.

De todos modos, considera que estos sistemas no estén permitidos en los combates normales o límitalos a los ataques con lanza de caballería. Si no lo haces así, podría ser demasiado fácil golpear a un enemigo desde una montura en un combate normal.

En el lugar del torneo, las casas de armas se colocan en el exterior alrededor de un gran edificio con escudos representando el tipo de competición. Los oponentes que desean competir en un tipo particular de competición envían un representante con un bastón para tocar el escudo apropiado. Los oficiales examinan las cualificaciones del participante presentado (generalmente se trata de un documento indicando el nacimiento noble del caballero) y si cumple las condiciones, toman nota del nombre del caballero. Participar en un torneo en época de paz tiene un coste, generalmente unas 10 por participante.

El día del torneo, los participantes se presentan desarmados excepto por sus lanzas de caballería con sus abanderados llevando los estandartes a media asta. Ahí, cada caballero levanta su mano derecha y jura obediencia a las reglas de la caballería.

Normalmente, cuatro jueces se sientan sobre una grada elevada observando. En otras tres gradas aguardan los caballeros, los escuderos y los arqueros reales de la guardia que mantienen el torneo bajo control. En el lado opuesto del campo tienen sus asientos el alcalde y sus concejales. También como ayudantes están el alguacil y el jefe del registro. La guardia de ocho hombres de armas a caballo del condestable toma lugar en la plaza, junto a los reyes de armas coronados y junto a los heraldos, en cada esquina. Los heraldos y los reyes de armas identifican los escudos heráldicos y anuncian a voces los nombres y gritos de guerra de cada combatiente. También contestan a las preguntas realizadas por los señores de las gradas.

Tipos de torneos

Hay una variedad de tipos de torneos a los que los PJs pueden asistir o en los que pueden competir. Pueden trabajar ayudando a un caballero que participa en la competición o participar en ella. Los torneos pueden incluir cualquiera de los tipos mencionados a continuación. Ganar un encuentro da al participante un número de puntos. Las acciones no honorables provocan que el participante pierda puntos. Al final del torneo, los caballeros con mejor puntuación en cada tipo reciben un premio y hay un premio especial para el caballero que sea el mejor en todos.

Bohordos: este combate, mucho menos peligroso y formal que otros tipos, es el que se usa normalmente para entrenar a los caballeros jóvenes y a los escuderos. Dado que son de naturaleza menos brutal, estas

luchas también se utilizan en ocasiones especiales como los nombramientos de caballeros, coronaciones, matrimonios y otros eventos sociales. Los dos rivales luchan a pie usando clavos. Se usan las reglas indicadas en la barra lateral "descalificaciones en el combate cuerpo a cuerpo". Cada asalto ganado otorga 3 puntos al vencedor.

Alancear anillos: se cuelgan 24 anillos en parejas desde un armazón en el centro del campo del torneo. Cada participante montado a caballo y por turno galopa hacia los anillos, esperando coger el anillo y aquel que esté detrás de él. Los anillos se sueltan cuando el arma pasa por el centro. Cada caballero intenta coger dos anillos con su lanza en cada pase. Un anillo tiene una CA de 13 y, además, como oscilan y se mueven lentamente, el que lo intenta no gana el bonificador de +4 por impactar a un objetivo inmóvil. El participante carga contra la estructura en un asalto y usa una acción parcial para atacar un anillo. Al siguiente asalto, debe continuar su movimiento, pero debe atacar un segundo anillo antes de su movimiento, sin el +2 por carga para impactar.

Los caballeros continuarán cargando hacia los anillos hasta que sean cogidos los 24. Se da un punto por cada anillo cogido.

Lanzamiento de jabalina: antes de que los caballeros usaran las lanzas de caballería, usaban lanzas de infantería y jabalinas. Esta competición prueba la habilidad del caballero con tales armas. Cada caballero hace una pasada a un objetivo con cuatro círculos concéntricos. Arroja una jabalina al objetivo cada vez que pasa. El participante realiza un movimiento doble a lo largo de una línea de unos 40' al objetivo, lanzando la jabalina en mitad del recorrido, con una penalización de -4 según indican las reglas por hacer un ataque a distancia sobre una montura haciendo movimiento doble.

El centro de la diana tiene una CA de 13. Fallar por 4 ó menos puntos implicará que se ha acertado en el círculo interior (el que rodea el centro). Fallar por 5 ó 6 quiere decir que se ha alcanzado el siguiente círculo. Si se falla por 7, se habrá alcanzado el círculo más exterior.

Fallar el objetivo completamente (por más de 7), implica que el caballero pierde 1 punto. Dar en el anillo exterior ni da ni quita puntos. Alcanzar el siguiente anillo otorga 1 punto. Si la jabalina impacta en el anillo alrededor de la diana, gana 2 puntos. Acertar en la diana da 3 puntos.

A veces los organizadores lo hacen más difícil, alejando los objetivos de los

caballeros (aumenta el número de incrementos de distancia) o hacen que los jinetes arrojen las jabalinas a todo galope (con una penalización de -8 para impactar). Las características de la competición son descritas por los heraldos en el momento de la inscripción.

Justa: consiste en que los caballeros a caballo se lanzan uno contra otros armados con sus lanzas de caballería. En muchas justas, los participantes cabalgan con la separación central a su izquierda y con la lanza de caballería en la mano derecha. La lanza se coloca atravesando la separación del campo para recibir la carga de su oponente que viene en dirección opuesta por el lado contrario de la mediana.

Las justas son más complicadas de lo que puede parecer a los espectadores. Los participantes se colocan a gran distancia y ambos deben realizar un movimiento doble para alcanzar al otro.

El comienzo de la justa es indicado por un noble o un heraldo y entonces, los participantes tiran iniciativa. El ganador tiene algunas opciones:

- Retrasar la acción hasta que el oponente actúe y entonces cargar.
- Mover y estar preparado para hacer una carga parcial cuando el oponente entre dentro del alcance.
- Atacar al oponente sin los beneficios de la carga, después de que la montura alcance al rival.

Observa que si el caballero lleva un escudo (la mayoría lo hacen), deberá realizar una prueba de Montar (CD 5) para guiar a la montura con sus rodillas. Su oponente entonces responde adecuadamente, moviéndose para atacar, cargando si es posible o haciendo un ataque completo si el caballero cabalga todo el recorrido para golpear correctamente. Esto representa el primero de los tres pasos y, al menos, 1 asalto. Los caballeros podrían seguir el enfrentamiento más allá de 1 asalto o retrasarlo demasiado antes del encuentro, pero se considera de malos deportistas y ambos perderán 1 punto cada vez que esto pase. Podría ser obvio que un caballero lo estuviera haciendo a propósito, pero entonces perdería 2 puntos y el otro caballero ganaría cualquier punto que lograra al pasar.

Los caballeros de la justa se atacan el uno al otro, perdiendo y ganando puntos de diversas formas:

1. Gana 3 puntos desarmando a su oponente.
2. Gana 3 puntos rompiendo el arma de su oponente (las lanzas pesadas tienen una

dureza de 5 y 5 puntos de golpe).

3. Gana 2 si se confirma un impacto crítico.

4. Gana 5 puntos si descabalgas a su oponente. Cada vez que uno de los jinetes sufre daño, deberá realizar una prueba de la habilidad de Montar (CD 5 + el daño recibido). Observa que una silla de montar da una bonificación de +2 a esta prueba. Un fallo indicará que el jinete se cae de su caballo, restándose 16 puntos de daño debido a la caída, excepto que el jinete supere una nueva prueba de Montar (CD 15) para caer suavemente al suelo.

5. Dejar inconsciente al oponente (o matarlo en las justas de guerra) da al que lo hace 10 puntos además de los 5 que recibe por desmontarlo. Si lo deja inconsciente, pero no lo desmonta debido al daño, el jinete tiene un 50% de posibilidades de permanecer en la silla (75% si la silla es militar). Permanecer en la silla inconsciente no sólo evita que el oponente gane puntos sino que evita el daño que se pudiera recibir por caerse del caballo.

6. Si un caballero usa la montura como cobertura, pierde 1 punto.

7. Sacar un 1 en la tirada de ataque con la lanza significa que el caballero ha alcanzado la mediana del campo y pierde 2 puntos. Si la alcanza por segunda vez, perderá 3 puntos. Si lo hace por tercera vez, quedará descalificado.

8. Golpear la montura del oponente es causa inmediata de descalificación.

9. Utilizar la montura para atacar a un oponente que está en el suelo es motivo de descalificación.

Hay cuatro clases de justas:

- La justa de paz. Los participantes corren a lo largo de la mediana a la izquierda del otro. Este es el torneo habitual en tiempos de paz. Puede haber hasta unos cientos de caballeros que participan en rondas eliminatorias durante varios días. El día final de la justa, los supervivientes de cada ronda se enfrentan por el título de gran ganador del torneo. Los participantes siempre deben golpear como daño atenuado. Causar daño normal es motivo de descalificación inmediata.

- La justa de guerra. En las justas de guerra, los caballeros cabalgan con armaduras de campaña y lanzas afiladas. Esta justa es similar a la justa de paz, excepto que se realiza contra enemigos reales, normalmente antes o en lugar de una batalla, con armas reales y hasta la rendición o muerte de los oponentes. Esta

forma de entretenimiento es además usada durante un asedio para marcar diferencias en las batallas honorables.

- La justa ampliada. A diferencia de otras justas, no hay una barrera o medianera que evite que los caballos choquen entre ellos. Los caballeros cargan a lo largo de todo el campo de la justa con lanzas de caballería. Una vez usadas, desenvainan un arma de combate cuerpo a cuerpo de su elección y prosiguen el combate. Se derrota a un oponente si se le consigue impactar tres veces. Cada impacto es un punto y el caballero o equipo con más puntos cuando la justa finaliza es el ganador. Todos los participantes deben atacar con daño atenuado y se registrarán según se describe en la barra lateral "descalificaciones en el combate cuerpo a cuerpo" en esta misma página.

- El paso de armas. Un caballero establece un "peaje" cerca de su hogar y anuncia en cualquier acto o celebración el inicio de un paso de armas. Sus sirvientes indicarán a cualquier caballero que pase a través de él que debe disputar una justa antes de poder pasar. Cada caballero que entre en el área deberá combatir contra el convocante y sus mantenedores antes de dejar la zona.

Un paso de armas es el desafío definitivo. Los nobles que oyen de tales retos llevan a todo su séquito para ser testigos de la batalla épica que finalmente tendrá lugar. Es responsabilidad del convocante arreglar los escudos, armas e incluso las armaduras de todos los participantes.

Un paso de armas finaliza tras un cierto número, anunciado antes, de pasos. El número requerido puede a veces ser de cientos haciendo que el paso dure meses.

Refriega: consiste en equipos de caballeros que luchan a pie o a caballo. Un equipo típico consiste en cinco miembros. Todos los equipos deben tener el mismo número. A diferencia de las justas, está permitido que se unan al combate los escuderos y los combatientes que no sean de sangre noble. En la refriega, los escuderos y sirvientes sólo puede ayudar a los caballeros cuyos escudos visten. Este tipo de torneo es adecuado para grupos de PJs.

Las reglas de un combate son muy diferentes de las más ordenadas (por comparación) justas. Es muy difícil para los jueces determinar los golpes dados con éxito durante la celebración de un

DESCALIFICACIONES EN EL COMBATE CUERPO A CUERPO

Ciertos actos en un torneo tienen como resultado que el causante sea descalificado. Algunas o todas de las reglas que se describen a continuación pueden aplicarse a cualquier competición de combate cuerpo a cuerpo. Los heraldos explicarán antes de que el torneo de comienzo qué reglas se aplican y cómo serán juzgados los participantes.

Usar el guantelete cerrado: se espera de un caballero que mantenga su puño sobre su arma con fuerza y habilidad.

Ser desarmado: si un caballero se queda sin armas, ya sea porque las suelta o porque es desarmado, será descalificado. Un caballero armado con un guantelete puede continuar luchando, pero los ataques desarmados no están permitidos. Dejar caer un arma es el signo universal de rendición.

Golpe postrado: un caballero que golpee a alguien postrado será descalificado en muchas competiciones de combate cuerpo a cuerpo.

Inconscientes: si un caballero golpea a alguien inconsciente será descalificado y no recibirá ningún punto por el enfrentamiento.

Causar daño normal en una competición de paz: en las competiciones de paz, los caballeros sólo pueden causar daño atenuado a sus oponentes. El derramamiento de sangre innecesario es causa de descalificación, pero no tiene por qué pararse el combate. Tal ataque deshonesto a menudo provoca duelos a muerte.

combate. Los caballeros además dependen del sentido de juego limpio de los demás para mantener un marcador correcto. No se considera poco caballeroso atacar entre varios a un solo oponente. Incluso está permitido que los caballeros a caballo carguen contra los que han sido desmontados o los que luchan a pie. También es habitual que los señores empleen soldados de infantería en las refriegas para rechazar a los atacantes no deseados. Las refriegas continúan hasta que un solo equipo quede en pie victorioso, o hasta que llegue el crepúsculo, lo que ocurra antes.

Hay dos clases de refriegas, a pie y a caballo. En las primeras, los caballeros luchan a pie y si impactan a un contrincante tres veces, lo derrotarán. En las refriegas a caballo, los caballeros luchan a caballo con lanzas y espadas. Todos los participantes deben atacar con daño atenuado y se utilizarán las reglas de combates indicadas en el texto separado titulado "descalificaciones en el combate cuerpo a cuerpo".

Mesa redonda: una mesa redonda está más estructurada que una justa o un paso de armas. Los caballeros utilizan los papeles de los personajes históricos o románticos. Los señores y las señoras disfrutan de un papel importante en estos festivales y el boato es además sorprendente. Es más un desfile que una muestra de proezas militares, los participantes hacen ataques de daño atenuado y no hay deshonor en la derrota. Una mesa redonda es más un acto social que una verdadera justa.

Aventuras en torneos

Los torneos son un gran telón de fondo para las aventuras. Como DM, es fácil incluir un torneo como una distracción dentro de una trama mayor, añadiendo poco a poco otras posibilidades de complicación como confusiones políticas, misterios, crímenes u otras aventuras sociales que pueden ser fácilmente introducidas dentro de la flexible estructura de un torneo. Aunque sólo unos pocos personajes tengan la habilidad o el deseo de participar en una justa o refriega, en un torneo hay otras muchas actividades que ofrecen los mismos desafíos y las mismas posibilidades de interpretación. Algunos torneos pueden incluir actividades para toda la compañía de aventureros.

Después del torneo

¿Por qué arriesgar la vida, los miembros y el orgullo en un torneo? Los caballeros ganarán honor (coraje) igual al número total de puntos que hayan ganado durante el torneo. Además del prestigio del ganador, los caballeros que derrotan a sus rivales pueden ganar sus armas, armaduras y monturas, las cuales puede conservar o vender, según les plazca. Añadido a esto o en su lugar, los participantes en un torneo pueden competir por premios diversos. Para ver algunos ejemplos, consulta la tabla de premios para torneos. 

MAPA DE TERRENOS DE TORNEO

Los terrenos de torneo pueden ser cualquier campo que los caballeros elijan para combatir, pero también pueden ser lugares con construcciones permanentes y campos bien cuidados. Los símbolos presentados en este artículo representan los terrenos de torneo permanentes que un señor adinerado puede construir para organizar torneos de manera habitual.

1. **Área de los bohordos:** el más pequeño de los campos de combate, para los tipos de combates más pequeños. También pueden servir para escuchar retos, peleas de gallos, interpretaciones dramáticas y pruebas de habilidad. Dos pequeñas construcciones laterales permiten sentarse a la nobleza; los plebeyos deben ver por los otros laterales del campo.

2. **Cercado de justas:** muchas justas y otras actividades a caballo se llevan a cabo en este terreno. La mediana puede ser retirada si no es necesaria. El terreno se mantiene todo lo liso y libre de restos que sea posible para evitar que los caballos tropiecen. Los nobles a menudo utilizan el cercado entre torneos para que pasten las ovejas.

3. **Establos:** los nobles que presiden y otros nobles usan estos establos. El exterior encarado al cercado de justas tiene la apariencia de la barbacana de un castillo, completado con torretas, para dar a la competición una atmósfera de conflicto importante.

4. **Asiento de los plebeyos:** estas gradas son el mejor lugar desde el que los plebeyos pueden ver la competición. Los guardias al servicio del noble organizador se aseguran que todos los plebeyos paguen 2 pc por ver el espectáculo desde estos codiciados asientos. Los que no puedan satisfacer la cuota deben verlo desde las esquinas del cercado de justas.

5. **Asientos de los nobles:** los caballeros que no compitan, los visitantes de los señores y los nobles convocantes del torneo observan la competición desde esta gran estructura. La construcción central tiene asientos confortables para los invitados que el noble patrocinador del torneo quiere que se sienten cerca; él observa la competición desde una espaciosa grada en el centro; el resto de los nobles deben sentarse en otras construcciones en forma de graderío. Muchos nobles intentan que les inviten a sentarse en los asientos cercanos al patrocinador porque durante los torneos se hace mucha política y se cierran muchos tratos.

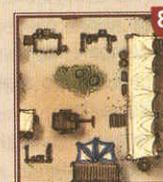
6. **Tienda del noble patrocinador:** esta es la tienda donde el señor se retira para descansar o tener privacidad. A menudo equipada y decorada suntuosamente, y con múltiples estancias, la tienda del señor puede costar unos 2.000 po. Normalmente está colocada cerca del establo pero lejos del bullicio y las aperturas de otras zonas del torneo. Si el patrocinador invita a un noble o caballero a su tienda, es seguro que el resto lo advertirá. Nadie puede entrar o permanecer cerca de la tienda sin permiso, y muchos compromisos y alianzas importantes se cierran aquí tras una batalla honorable en los terrenos del torneo.

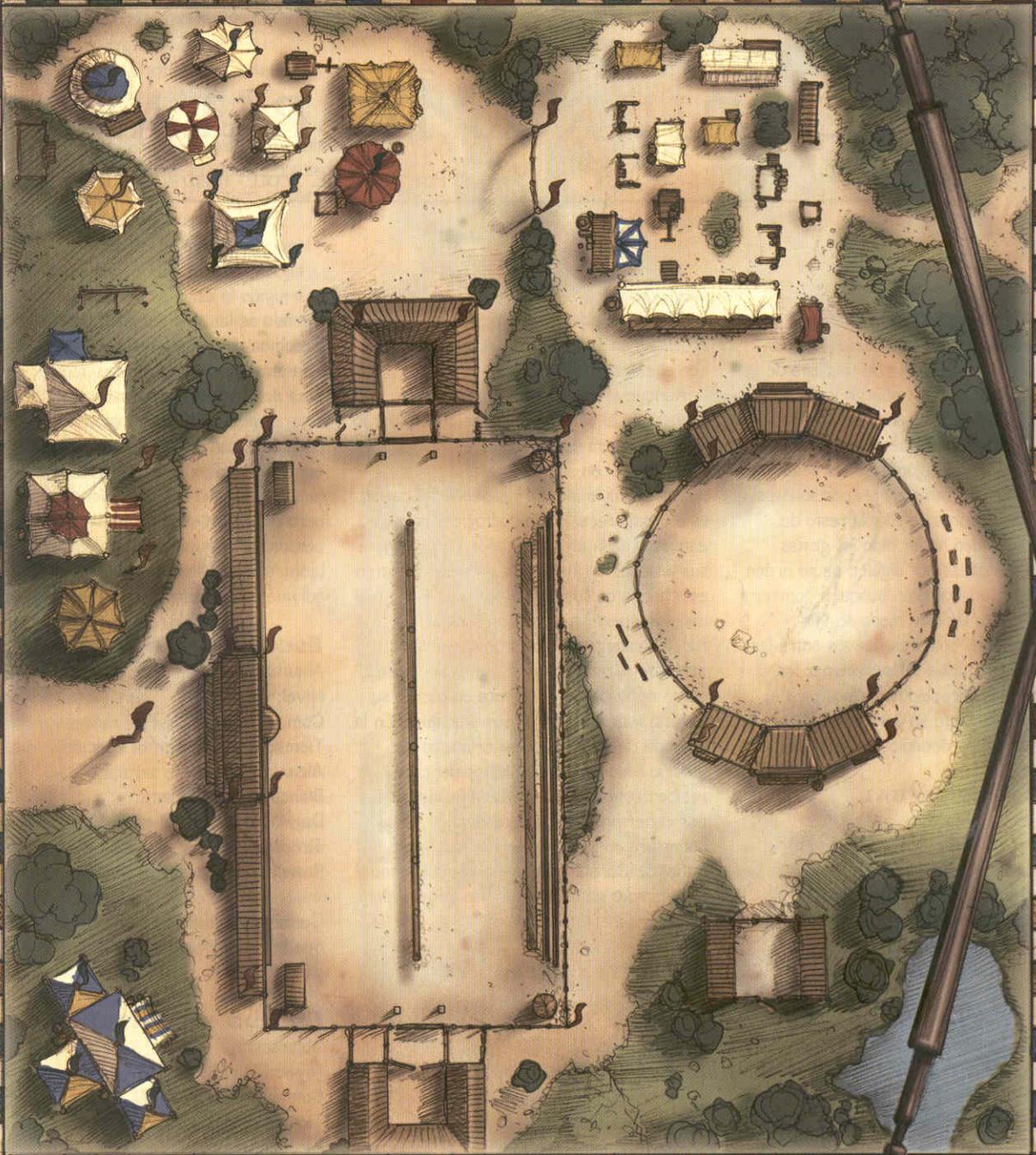
7. **Campo de refriega:** muchas luchas con más de dos participantes tienen lugar en esta área, que también se usa para los encuentros de mesa redonda. Como en el área de los bohordos, los nobles se sientan en estructuras cubiertas y los plebeyos deben permanecer tras el cercado.

8. **Mercado:** a menudo anunciados con años o meses de antelación, los torneos convocan a muchos comerciantes, que suelen acudir cargados de bienes raros y exóticos. Cualquier cosa puede estar en venta en el mercado de un torneo, y la atmósfera de feria inunda toda el área.

9. **Tiendas de visitantes:** los nobles visitantes y los caballeros permanecen en tiendas instaladas aquí. Estas tiendas pueden ser tan caras como la del organizador o humildes, pero todas son vigiladas por los séquitos de los visitantes y por los guerreros del organizador.

Cada sección = 40 pies

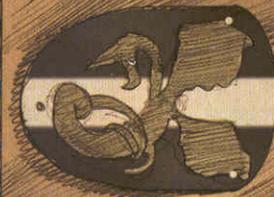
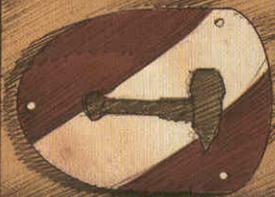
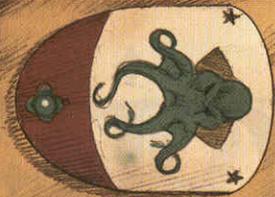




A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z AA BB CC DD EE FF

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII XIV XV XVI XVII XVIII

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z AA BB CC DD EE FF



BENDICIONES



CONJUROS DE PALADÍN

Por Amber E. Scott · Ilustrado por Glen Angus

Los paladines son lanzadores de conjuros muy especializados y, por tanto, cuentan con una lista de conjuros limitada. Sin embargo los paladines solitarios a menudo se encuentran en circunstancias en las que se necesitaría un nuevo conjuro. En algún caso, su deidad podría estar conforme en proporcionárselo si son merecedores de ello. El resto de paladines pueden haber oído las gestas mágicas realizadas por alguien de su orden y es posible que también busquen dominar esos conjuros. De este modo se van extendiendo los conjuros nuevos entre las filas de los paladines. Al seleccionar los conjuros más apropiados para tu paladín, ten en cuenta tanto su personalidad como el alineamiento y dominios de su deidad.

CARRO ESPIRITUAL

Conjuración (creación)

Nivel: Pal 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Blanco: montura especial

Duración: 1 hora/nivel

Cuando se lanza este conjuro, detrás de la montura especial del paladín se forma un carro fantasmal. El carro es grande, ornamentado y está formado de energía transparente que brilla débilmente.

Normalmente el símbolo sagrado del dios del paladín se encuentra en los escudos de los laterales del carro. La montura se encuentra correctamente enganchada al carro.

El carro puede llevar a una criatura de tamaño Mediano o dos criaturas Pequeñas además del conductor (normalmente el paladín). Cualquier dote que pudiera tener el

paladín de combate en carros (como las que aparecen en *Puño y Espada*) pueden usarse con el *carro espiritual*.

Aunque el carro parezca grande y robusto, ni él ni sus ocupantes pesan, por lo que la montura especial puede viajar a toda velocidad. Si en algún momento se desengancha la montura especial del carro, éste desaparece. El conductor del *carro espiritual* gana un bonificador +4 sagrado a sus pruebas de Trato con animales. El carro está hecho de fuerza mágica y es inmune al daño. Respecto a otros conjuros, su funcionamiento es igual que el conjuro *muro de fuerza*. Aquellos que viajen en el carro reciben una cobertura en base a su tamaño y la posición de sus atacantes. En la mayoría de situaciones las criaturas de tamaño Mediano en el interior del carro reciben cobertura media (bonificador +4 por cobertura a la CA, bonificador +2 de cobertura en los tiros de salvación de Reflejos). Consulta la página 133 del *Manual del Jugador* para obtener más información sobre la cobertura.

ENCONTRAR TEMPLO

Adivinación

Nivel: Pal 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Área: círculo, centrado en ti, con un radio de 5 millas +1/nivel

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Mediante este conjuro, un paladín puede hallar fácilmente un lugar de culto y posiblemente obtener ayuda o cobijo de parte de los sacerdotes que lo habitan.

Cuando se lanza el conjuro, sientes la dirección del templo más cercano dedicado a tu dios. Si no hay ninguno dentro del área de efecto, el conjuro te muestra en su lugar la dirección del templo más cercano dedicado a un dios del mismo alineamiento que el tuyo. También puedes especificar un templo en concreto que quieras buscar, pero debes haber visitado dicho templo en persona en algún momento del pasado (contemplar el templo mediante una adivinación no será suficiente).

ESCUDO DE ENERGÍA

Abjuración

Nivel: Clr 4, Pal 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Blanco: escudo tocado

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Como *escudo de energía menor* excepto que la resistencia a la energía es 10 y el daño infligido es 2d6.

ESCUDO DE ENERGÍA MENOR

Abjuración

Nivel: Clr 3, Pal 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Blanco: escudo tocado

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Cuando se lanza este conjuro, el escudo tocado parece estar totalmente formado

E GUERRA

de un tipo de energía (fuego, frío, electricidad, ácido, o sónica). Quienquiera que sostenga el escudo obtiene una resistencia de 5 contra el tipo de energía elegido. Además si el que lo sostiene golpea con éxito a alguien con el escudo mediante un ataque con el escudo, la víctima recibe 1d6 puntos de daño de la energía apropiada, además del daño normal por golpear con el escudo. El tipo de energía debe elegirse cuando se lanza el conjuro, y no puede cambiarse mientras dure el mismo. La resistencia a la energía se solapa (y no se apila) con *soportar los elementos* y *resistencia a los elementos*. Un escudo concreto no puede ser blanco de más de un conjuro *escudo de energía menor* o *escudo de energía* a la vez.

ESTABILIZAR A LAS MASAS

Conjuración (curación)

Nivel: Pal 2, Clr 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Área: explosión de 10' radio/nivel centrada en el lanzador

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro, diseñado para que se utilice en el campo de batalla, te permite estabilizar a los moribundos de a tu alrededor. Una explosión de energía positiva se extiende desde tí, curando 1 punto de daño a todas las criaturas vivas en el área de efecto, sean o no aliadas. El conjuro inflige daño a los muertos vivientes.

MENTE DESPEJADA

Abjuración

Nivel: Pal 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Blanco: tú

Duración: 10 minutos/nivel

Obtienes un bonificador +4 sagrado a los tiros de salvación contra conjuros o efectos enajenadores.



PARA TU PERSONAJE:

Adquirir nuevos conjuros divinos

Introducir un conjuro divino nuevo en una campaña es a menudo más delicado que introducir un conjuro arcano similar, y los DM son más reacios a hacerlo. Si tu mago o hechicero desarrolla o encuentra un conjuro nuevo, normalmente sólo tú tendrás acceso al conjuro, pero si un DM añade un conjuro a la lista de conjuros del paladín o el clérigo para tu personaje, técnicamente todos los lanzadores de esa clase tienen acceso al conjuro nuevo. Hay varias formas de manejar esta situación, y algunas de ellas se han convertido en reglas caseras habituales en muchas campañas. Ante todo, si estás interesado en aprender nuevos conjuros mientras juegas con un paladín, consulta a tu DM.

Saber secreto: esta solución frecuente hace que la adquisición de nuevos conjuros divinos se parezca al aprendizaje de un mago de los conjuros arcanos nuevos: el personaje debe realizar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel de conjuro) para aprender el conjuro. Incluso si un paladín aprende el conjuro, los demás paladines no tendrán acceso al mismo hasta que también lo aprendan mediante una prueba similar. La opción es más favorable para los clérigos y druidas que para los paladines, ya que es más probable que tengan rangos en Conocimiento de conjuros. Esta opción también sirve con los conjuros que el jugador investigue o desarrolle por su cuenta.

Plegarias especiales: los conjuros de la lista de paladín o clérigo del *Manual del jugador* son accesibles como es normal, pero siempre que el jugador quiera preparar un conjuro de cualquier otra procedencia, debe solicitarlo a su deidad y obtener así el poder necesario para ello. Esta opción da al DM un control total, y puede ser origen de interesantes interpretaciones entre el paladín y su dios, a la vez que permite a los jugadores entusiastas seguir buscando nuevos conjuros que les gustaría probar durante el juego.

Listas de conjuros a medida: cada lanzador de conjuros divinos cuenta con una lista de conjuros única. Esta lista puede ser única para cada individuo, o lo que es más probable, única para cada deidad. Los jugadores y DM deben trabajar juntos para elaborar la lista de conjuros del jugador, y dicha lista cambiará solo cuando ambos así lo acuerden.

El conjuro que quieras: se puede permitir a los PJs lanzadores de conjuros divinos usar los conjuros de cualquier suplemento o artículo. No es probable que el DM apruebe esta opción, pero por preguntar no pasa nada.

MENTE ÚNICA I

Adivinación

Nivel: Pal 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/nivel)

Blanco: tu montura especial

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Al lanzar el conjuro intensificas temporalmente el enlace mental con tu montura especial. Si aún no compartes un vínculo de empatía con tu montura, obtienes uno mientras dure el conjuro. Además, el vínculo con la montura agudiza tus sentidos, otorgándote un bonificador introspectivo +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar y la aptitud especial del olfato mientras dure el conjuro y tu montura se encuentre dentro del alcance del mismo. La aptitud especial del olfato se describe en la página 9 del *Manual de monstruos*.

MENTE ÚNICA II

Adivinación

Nivel: Pal 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/nivel)

Blanco: tu montura especial

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Al lanzar el conjuro intensificas temporalmente el enlace mental con tu montura, permitiéndote a ti y a tu montura especial predecir los movimientos del otro y obtener así ventaja en el combate. Cuando ambos flanqueáis al mismo oponente, tú y tu montura ganáis un bonificador +4 a golpear cuando se flanquea en lugar del +2 habitual.

MENTE ÚNICA III

Adivinación

Nivel: Pal 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/nivel)

Blanco: tu montura especial

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Al lanzar el conjuro intensificas temporalmente el enlace mental con tu montura. Esto permite compartir con tu montura tu experiencia en el combate. La montura gana un bonificador +1 de capacidad a las tiradas de ataque por cada

tres niveles de paladín que poseas (máximo +5) mientras dure el conjuro y permanezca dentro del alcance del mismo. En lugar de hacer esto, puedes indicar (mediante el enlace mental) a un enemigo dentro del alcance del conjuro; entonces, tu montura puede realizar un único ataque contra ese enemigo. Si el ataque impacta, la montura inflige un daño extra igual a tu nivel de paladín. Usar el conjuro de esta forma lo descarga instantáneamente. El enlace mental es por lo demás idéntico al vínculo de empatía que comparten los paladines con sus monturas especiales (consulta la página 52 del *Manual del jugador* para obtener la información sobre el vínculo de empatía).

MOMENTO DE CLARIDAD

Abjuración

Nivel: Pal 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Blanco: criatura tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas este conjuro y tocas a una criatura que esté bajo la influencia de un conjuro o efecto enajenador, dicha criatura recibe de inmediato otro tiro de salvación contra la CD original del efecto para liberarse del mismo. Si el conjuro o efecto no permitía un tiro de salvación, este conjuro no surte efecto.

MONTURA ALADA

Transmutación

Nivel: Pal 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Blanco: tu montura tocada

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro hace que a tu montura le surjan alas gigantes de plumas blancas. Esto le da una velocidad volando de 60 pies, con una maniobrabilidad de vuelo buena. La montura se ve ralentizada normalmente por la carga, la barda llevada y los factores del entorno.

MONTURA SAGRADA

Transmutación

Nivel: Pal 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Blanco: tu montura especial

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Al lanzar este conjuro, tu montura especial gana los rasgos genéricos celestiales mientras dure el conjuro (consulta la página 211 del *Manual de monstruos* para ver los detalles sobre los rasgos genéricos celestiales). Además, la montura afectada gana un bonificador +2 sagrado a las tiradas de ataque y daño con sus armas naturales.

MONTURA DIMINUTA

Transmutación
Nivel: Pal 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Blanco: tu montura especial
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que tu montura encoja inmediatamente hasta el tamaño de un juguete, convirtiéndose en una criatura Diminuta. La montura conserva sus puntos de golpe, bonificadores por armadura natural y aptitudes especiales, pero su puntuación en Fuerza se reduce a 2 y obtiene un bonificador +3 de tamaño a su Clase de Armadura y un bonificador +3 de tamaño a las tiradas de ataque. Cualquier barda o equipo llevado por el animal es reducido de la misma manera. Así, puedes llevar a tu montura al interior de un dungeon, pasarla clandestinamente dentro de una ciudad o incluso tenerla en tu habitación de la posada en lugar de en los establos.

Este conjuro no da a la montura ninguna aptitud para sobrevivir en condiciones peligrosas o inhóspitas. Por ejemplo, una montura Diminuta no podría sobrevivir en un fardo o recipiente cerrado al vacío.

PALABRA DE CAPTURA

Conjuración (creación)
Nivel: Pal 1
Componentes: V, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/nivel)
Blanco: un humanoide de tamaño Mediano o más pequeño
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: sí

En ocasiones un paladín desea arrestar a un enemigo en lugar de matarle, ya sea para llevarle ante la justicia o simplemente para interrogarle. Cuando lanzas este conjuro y

nombras al blanco (generalmente algo como "En el nombre de mi dios, yo te capturo"), un par de fulgurantes grilletes plateados aparecerán alrededor de las muñecas y tobillos del blanco. El blanco no tiene que oírte para verse afectado por el conjuro y un tiro de salvación de Reflejos con éxito le permite esquivar los grilletes mientras se están formando. Los grilletes son de gran calidad y están hechos de acero. El personaje cautivo puede liberarse mediante una prueba con éxito de Escapismo (CD 35) o una prueba de Fuerza (CD 28). Los grilletes tienen dureza 10 y 10 puntos de golpe más 1 punto de golpe por nivel del lanzador. Los grilletes se adaptan automáticamente a cualquier criatura humanoide de tamaño Mediano o más pequeño. Mientras se está cautivo por los grilletes, el blanco no puede realizar ninguna acción que requiera el uso de sus manos y sólo puede mover 5 pies por asalto. Los grilletes cuentan con una cerradura de calidad asombrosa.

PERCIBIR HEREJE

Adivinación
Nivel: Pal 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Blanco: objeto tocado
Duración: 10 minutos/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro suele lanzarse sobre un arma o símbolo sagrado. Si una criatura maligna pasa a 100 pies del objeto, comenzará a brillar con un débil resplandor azul. No puedes determinar dónde está la criatura detectada, ni siquiera su dirección, sólo que se encuentra cerca.

REFUGIO SAGRADO

Abjuración
Nivel: Pal 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Blanco: criatura tocada
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Proteges a una criatura con un halo de energía sagrada. La criatura obtiene un bonificador sagrado +2 a la Clase de Armadura. Además, mientras se encuentre protegida por el conjuro, la criatura no

pierde su bonificador por Destreza a la Clase de Armadura cuando está desprevendida.

Mientras dure el conjuro, eres consciente de la salud de la criatura como en el conjuro *situación*, y no necesitas tener que tocar a la criatura afectada para curarla con tu aptitud imposición de manos. El uso de la aptitud sigue requiriendo invertir una acción estándar, pero se puede realizar a cualquier alcance.

SEGUNDO RESUELLO

Transmutación
Nivel: Pal 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Blanco: criatura tocada
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Mientras dure el conjuro, la criatura afectada puede realizar actividades extenuantes a largo plazo, como si tuviera la dote Aguante.

SILLA PEGAJOSA

Transmutación
Nivel: Pal 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Blanco: tu
Duración: 1 minuto/nivel (D)

Este conjuro te "pega" a tu montura. Es imposible que caigas o seas tirado de tu montura. Para arrancarte de la silla se necesita una prueba de Fuerza con una CD 20, y obtienes un +10 en todas las pruebas de Montar que estén relacionadas con permanecer en la silla. El conjuro debe lanzarse después de sentarte en tu montura, Si no estás sentado en tu montura cuando se lanza, el conjuro fallará. Si el conjuro se lanza mientras montas sin silla, serás "pegado" a los lomos de la montura. En cualquier otro caso simplemente estás pegado a la silla, pero ésta se encuentra sujeta normalmente a la montura. Si quedas inconsciente mientras el conjuro tiene efecto, permanecerás automáticamente sobre la silla. El conjuro puede ser deshecho mediante una acción gratuita y no impide intentar suavizar la caída del jinete si la montura es abatida durante el combate. ♣



CENTINELAS el BAJÍO

NUEVOS conjuros, dotes y clases de prestigio épicas para tu partida

Por James Jacobs • ilustrado por Dennis Callero y Greg Staples



Tiempo atrás, el mundo mortal y el divino eran casi uno mismo. Las deidades, complacidas con sus creaciones, derramaron sobre ellas dones y habilidades poderosas. Así, muchos héroes de gran pericia vagaron por el mundo, movilizando ejércitos, enfrentándose a temibles bestias y llevando a cabo búsquedas que sacudieron los mismos cimientos de la realidad. Pero entonces sucedió algo...

Un único mortal, cuyo nombre ha sido borrado de los registros del tiempo, logró ascender a un nivel de poder por encima del de los mismos dioses e intentó sojuzgar el reino mortal. En la actualidad sólo sobreviven unas cuantas referencias oscuras a este poderoso mortal, e incluso en ellas, es tan solo conocido como el Vástago perdido. Aquellos pocos que conocen su leyenda lo consideran el primer dios muerto. Los dioses se horrorizaron ante esta tentativa de despojarles de sus adoradores y actuaron con presteza para solucionar el problema: mientras el Vástago perdido intentaba arrebatarse a los dioses su poder sobre la creación, estos vinieron a él y le arrancaron su vida y conocimiento, arrojando la carcasa de su energía vital y su alma a las profundidades del plano Astral. Entonces, las divinidades también sustrajeron a otros mortales el conocimiento y capacidad de alcanzar tan altas cotas de poder. Tomaron este conocimiento combinado y lo ocultaron en las profundidades del mar escondiéndolo del reino de los mortales, para estudiar qué hacer con él.

Parecía una pérdida irreparable destruir un conocimiento tan grandioso, así que los dioses prefirieron esperar que algún día los mortales fueran lo bastante responsables como para blandirlo de nuevo. Con el paso de los eones, los mortales acabaron por olvidar los poderes épicos que una vez habían poseído, y hasta los mismos dioses encontraron cosas más importantes de las que ocuparse.



LOS CENTINELAS

Hace tan solo seis siglos, el conocimiento fue redescubierto por un gran druida humano llamado Shadar, que amaba el mar y con su poderosa magia exploró muchos de sus secretos. En una caverna en el fondo de una fosa marina encontró un estanque formado por un denso líquido, reconociéndolo rápidamente como lo que era: el conocimiento de los antiguos, licuado. También supo que los poderes otorgados por el estanque podrían destruir el delicado equilibrio del mundo de los mortales; así que Shadar decidió dejar de lado sus días de aventuras y fundó una orden de guardianes altamente secreta llamada los centinelas de Shadar, seleccionándolos personalmente con gran diligencia y cuidado. A cada uno de ellos se le permitió bañarse en el fluido del estanque, que llegó a ser conocido como el estanque de Shadar. Aquellos que lo hicieron fueron mejorados y se les otorgó el poder de trascender el conocimiento normal de los mortales y convertirse en personajes de niveles épicos. La mayoría de estos centinelas viajaron en secreto, utilizando los poderes que el estanque les había proporcionado para mantener el equilibrio entre orden y caos, bien y mal. Un pequeño grupo selecto permaneció bajo el mar en un gran complejo protegido con trampas y guardianes, construido para dar alojamiento confortable a aquellos que quisieran (y se les permitiera) visitarlo. Estos centinelas, junto a Shadar, montaban guardia alrededor del estanque para asegurarse de que sólo aquellos que no fueran a abusar de su poder pudieran llegar hasta él.

A la larga, el tiempo transcurre incluso para un ser tan poderoso como Shadar. Su muerte dejó a sus seguidores apesadumbrados, pero siguieron con su misión de guardar el estanque de Shadar y vigilar el equilibrio en honor a su memoria. Sin embargo, con su fallecimiento, los centinelas

Para tu personaje

Las dotes, clases de prestigio y conjuros que presentamos en este artículo están preparados para ser utilizados por tus personajes de nivel épico. Con el permiso de tu DM, podrías cambiar la atmósfera de los elementos del juego para que encajen mejor con tu personaje. Los centinelas de Shadar no tienen que ser necesariamente guardianes del Estanque de Shadar o sentir un especial amor hacia la naturaleza. *Simiente del gólem* podría convocar a un contemplador *acelerado* o cualquier otro monstruo con un VD 13.

En una partida de niveles realmente altos, incluso podrías utilizar a Tesseril como tu personaje.

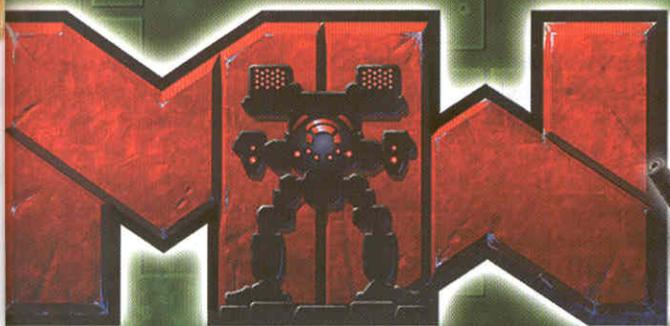


empezaron a distanciarse lentamente; cada vez más de ellos optaron por vagar por las dimensiones y planos Exteriores en vez de quedarse a guardar el estanque y, finalmente, sólo quedó un guardián, una druida elfa llamada Tesseril. Con el paso del tiempo, Tesseril se fue volviendo paranoica y aprensiva, recelosa de dejar su puesto por temor a que alguien que no lo mereciera lograra acceder al estanque. Así que mejoró las guardias y custodios de las cavernas de Shadar, e incluso usó su magia para despertar a varias ballenas, calamares gigantes y otros animales de las profundidades marinas para que sirvieran como guardianes.

Recientemente, sus temores se vieron confirmados de forma trágica. Fue emboscada por un ex-centinela llamado Yaervilar, quien se había unido a las filas del Bajío sombrío, un hermético grupo de asesinos. Si bien Tesseril logró derrotar al traidor, resultó muerta en el intento, y su espíritu fue absorbido por el estanque de Shadar. Hoy por hoy, los centinelas de Shadar bien podrían dejar de existir para siempre, a menos que un nuevo grupo de héroes pueda actuar con presteza para devolver la vida a la orden.

Los Centinelas en tu campaña

Los centinelas de Shadar sirve de manera excelente como una organización que pueda guiar a un grupo de personajes nuevos en sus niveles épicos, a fin de que no se sientan inseguros con sus nuevos poderes. Si la devuelven a la vida, Tesseril acogerá con entusiasmo a su lado a cualquier héroe de ideología similar a la suya, para que la ayude en la tarea de guardar el estanque de Shadar. Lo más importante para empezar sería el restablecimiento de la presencia secreta de los centinelas en el mundo. Desde el declive de la sociedad, muchos de sus diversos dominios a lo largo del mundo han sido abandonados. Estas posesiones se hallan en regiones remotas y sin duda muchas de ellas son ahora guarida de monstruos poderosos o ex-centinelas desengañados. La búsqueda y recuperación de estos lugares daría lugar a una excelente serie de aventuras para personajes de niveles épicos novatos, como también lo sería encontrar y poner a prueba a nuevos reclutas. Al hacerse los personajes cada vez más fuertes, Tesseril les envía a misiones correspondientemente más difíciles (pedirles que encontraran un modo de asegurarse de que su asesino, Yaervilar, está realmente muerto, mandarles a varias atrevidas incursiones contra otros intereses y dominios del Bajío sombrío, o incluso enviarlos a otros



DARK AGE



MECH WARRIOR™ DARK AGE

The BattleTech Collectable Miniatures Game

**LUCHAS INCREIBLES CON FIGURAS
PINTADAS Y MONTADAS, ENTRE
MECHS, VEHICULOS E INFANTERIA
EN EL SIGLO XXXII**



**INFORMACIÓN
TEL 934 150 709**

ORMATE EN
W.DEVIR.ES

Si no tienes el Manual de niveles épicos

Para sacar todo el jugo a este artículo, necesitas el *Manual de niveles épicos*. ¿Todavía no estás preparado para partidas de nivel épico? No te preocupes, sopesando un poco los elementos de este artículo y con un poco de previsión para el futuro, puedes preparar a tu personaje o a tus jugadores para partidas de nivel épico.

¿Que no tienes intención de jugar partidas de niveles épicos? No temas, con algo de creatividad, puedes utilizar los elementos de este artículo de inmediato.

Dotes: algunas de las dotes épicas podrían ser utilizadas por personajes sin niveles épicos; Ataque destructivo, Infusión de equilibrio, Muerte persistente y Golpe abrumador son buenas candidatas: simplemente añade más dotes como prerrequisito y asegúrate de que los personajes pueden elegir la dote sólo si muestran verdadera dedicación por obtenerla.

Dotes como Danza de batalla, Francotirador legendario y Acelerar forma salvaje podrían convertirse en fantásticas aptitudes de clases de prestigio a niveles altos o cualidades de objetos mágicos. También podrías crear un lugar en el mundo o un artefacto que otorgara una dote épica a cualquiera en la zona. En este caso podrías tener fantásticas batallas de estilo épico con personajes de niveles inferiores.

Conjuros: los conjuros que presentamos en este artículo podrían convertirse en magníficos poderes para objetos mágicos o artefactos en tu partida. Quizás *simiente del gólem* es en realidad un objeto mágico llamado de esa manera. Los conjuros podrían ser también efectos únicos generados por monstruos legendarios: un ifrit podría no ser un gran desafío para un grupo de 15.º nivel, pero un ifrit que emana constantemente un conjuro de *nimbo* es una amenaza poderosa.

Clases de prestigio: las habilidades clásicas de las clases de prestigio que te presentamos en este artículo pueden alterarse y ser usadas como las dotes y los conjuros. Puedes convertir las en excelentes cualidades de objetos mágicos, aptitudes de alto nivel de clases de prestigio, poderes de monstruos o dotes poderosas.

PNJs: los PNJs en este artículo son increíblemente poderosos; quizás podrían ser adorados como dioses en tu campaña. Estas estadísticas podrían representar a las de los dioses mismos, o a alguno de sus poderosos avatares.

planos para que contacten con células distantes de centinelas que podrían todavía estar activas). Los personajes podrían entonces cumplir con los requisitos exigidos para adquirir niveles de la clase de prestigio de centinela de Shadar.

Con el paso del tiempo, los personajes podrían volverse más poderosos que Tesseril, aunque antes de que esto suceda, deberías hacer que se retirara o incluso que fuera asesinado por agentes del Bajo sombrío. Llegados a este punto, el control de los centinelas podría pasar a manos de los jugadores. Muy pronto verían que tener satisfechos a todos sus reclutas centinelas, y mantener operativos los emplazamientos recuperados es una misión en sí misma. A la vez, se convierten en objetivos obvios del Bajo sombrío. No te sorprendas si los jugadores encuentran nuevas tareas para que lleven a cabo los centinelas. Tarde o temprano, además, Lascer (ver más abajo) volverá su interés hacia ellos, y es un poderoso enemigo que podría convertirse en un excelente villano recurrente para personajes de niveles épicos realmente altos.

También puedes usar a los centinelas como un enemigo del grupo: quizás cayeran en desgracia ante Tesseril o consiguieran alzarse hasta los niveles épicos sin bañarse en el estanque de Shadar. En este caso deberías hacer que el poder y recursos de Tesseril se mantengan un poco por delante de los del grupo, para que los centinelas puedan ser una constante espina en su costado, hasta que el grupo se vuelva lo bastante poderoso como para enfrentarse a la reconstruida organización en su propia base.



EL BAJÍO SOMBRÍO

El Bajo sombrío es un grupo de asesinos extremadamente hermético fundado por un poderoso ser infernal llamado Lascer. Aprisionado entre el plano Astral y la Región de los sueños, Lascer puede, no obstante, viajar entre las dimensiones e influenciar acontecimientos e individuos en la realidad. Cree que si puede reunir suficientes seguidores en suficientes mundos y desplegar el miedo preciso en su nombre, será capaz de escapar de su prisión. Para hacer prosperar su plan, estableció cientos de sectas de asesinos en tantos mundos y dimensiones como pudo. Cada una de estas sectas está dirigida por un señor elegido por Lascer, el cual les imbuye de gran poder. Esta red interplanaria de asesinos es conocida como el Bajo sombrío, y sólo sus líderes sospechan que existen diversos ramales de ésta en diferentes mundos. En cuanto una nueva

secta del Bajo sombrío está firmemente establecida, Lascer se traslada a una nueva dimensión o mundo para implantar otra. Su objetivo es crear una red de asesinos tan vasta de manera que algún día pueda utilizar sus recursos para regresar a su plano natal e intentar hacerse con el poder.

El líder elegido por Lascer en el mundo del Estanque de Shadar era el poderoso mago/asesino Yaervilar. Éste había sido también miembro de los centinelas de Shadar, pero había quedado desencantado con las metas y aspiraciones de la sociedad, así que se hizo con varios textos prohibidos y, con el tiempo, Lascer contactó con él y pervirtió su voluntad. Yaervilar estableció rápidamente una nueva secta del Bajo sombrío en este mundo y, utilizando su nuevo poder y sus esbirros, lanzó un ataque sobre el último guardián del estanque de Shadar en un intento por ganar el control sobre el artefacto. El ataque falló y Yaervilar fue aniquilado, dejando a sus tres seguidores más poderosos la tarea de llevar las riendas de la organización del Bajo sombrío en este mundo.

Utilizando el Bajo sombrío

Incluso si el grupo actual de líderes del Bajo sombrío fuera derrotado, la singular naturaleza multidimensional de esta organización te permite continuar utilizándola como enemigo recurrente en tu campaña épica. Ya que Yaervilar estaba en contacto bastante regularmente con varios de los otros grupos del Bajo, la destrucción de estas células no pasará desapercibida. No bien haya transcurrido un corto periodo tras la destrucción de los últimos esbirros de Yaervilar por parte del grupo, bandas de asesinos de otros mundos y reinos empiezan a infiltrarse secretamente en su mundo y a establecer pequeñas células del Bajo sombrío. Estas bandas deberían variar mucho en habilidades, apariencia y personalidad: aunque las una tengan una misma motivación, proceden de todo tipo de mundos y sus caracteres deberían reflejarlo. Mientras el grupo continúa yendo de aventuras, haz que sean atacados periódicamente por extraños grupos de asesinos, cada uno de ellos marcado con el mismo singular tatuaje. No habría de transcurrir mucho tiempo para que el grupo se convenciera (y con razón) de que el Bajo sombrío anda tras ellos, pero como estos asesinos llegan de cualquier parte del multiverso, debería ser casi imposible detenerlos. A la larga, el grupo debería enterarse de la existencia de Lascer y de de

cómo recluta nuevos asesinos y siembra mundos con la simiente del Bajío sombrío. Únicamente podrán detener la amenaza del Bajío sombrío enfrentándose a la poderosa abominación en su prisión entre el plano Astral y la Región de los sueños.

Si estás dirigiendo una campaña épica para personajes malignos, el Bajío sombrío podría servir como un excelente patrón. Un líder del Bajío selecciona a un nuevo recluta (normalmente sin que éste esté al tanto); el recluta debe tener al menos un nivel de asesino y debe llevar a cabo un asesinato difícil para la organización sin compromiso de recibir nada a cambio. Si tiene éxito, entra en las filas de la sociedad y es marcado con el tatuaje del Bajío sombrío. Este tatuaje se imprime sobre el corazón y le protege con un efecto de *libertad de movimientos* como si hubiese sido lanzado por un mago del 20.º nivel y le proporciona inmunidad contra la muchas de las trampas del Bajío sombrío. El tatuaje es en efecto un objeto mágico que no puede ser disipado excepto por magia poderosa como *milagro*, *disyunción de Mordenkainen* o *deseo*. Una vez aceptado el nuevo recluta, se espera que siga las órdenes de sus líderes sin cuestionarlas.



NUEVO MATERIAL ÉPICO

Cada una de estas dotes, conjuros y clases de prestigio están presentadas y pueden ser adquiridas de la misma manera que se detallada en el *Manual de niveles épicos*. Estos elementos de juego épicos están ligados a las sociedades épicas mostradas en este artículo; si no utilizas el Bajío sombrío o los centinelas de Shadar en tu campaña, deberías sustituir estos requisitos por organizaciones similares en tu juego. En GREYHAWK, esto podría ser el Círculo de los ocho o el Corazón de hueso, mientras que en los REINOS OLVIDADOS podría tratarse de los Arpistas o las Máscaras nocturnas.

NUEVAS Dotes épicas

Cada una de las dotes que se presentan a continuación tiene un prerrequisito especial, para el caso de que estés utilizando las dos organizaciones presentadas en este artículo; dichas dotes pueden ser elegidas únicamente por miembros de la sociedad apropiada. Acelerar forma salvaje e Infusión de equilibrio requieren que el personaje en cuestión sea miembro de los Centinelas, mientras que para elegir todas las demás es obligatorio que el personaje sea un asesino del Bajío sombrío.

Acelerar forma salvaje [Épico]

Puedes transformarte con forma salvaje instantáneamente.

Prerrequisitos: Forma salvaje rápida (de *Señores de lo salvaje*), Des 21+.

Beneficios: puedes transformarte con tu aptitud de forma salvaje como una acción gratuita. Esto cuenta para el límite de conjuros apresurados o aptitudes sortilegas por asalto.

Normal: un druida normalmente utiliza la forma salvaje como una acción estándar.

Ataque destructivo [épico]

Puedes destruir plantas, muertos vivientes y constructos con tu ataque mortal.

Prerrequisitos: Aptitud de Ataque mortal, Ataque mortal mejorado, Ataque poderoso, Fue 21+.

Beneficios: puedes hacer ataques mortales contra plantas, muertos vivientes y constructos. Si el objetivo no logra resistir tu ataque, es destruido (reducido a 0 puntos de golpe). Además, el objetivo golpeado sufre cualquier daño de ataque furtivo inflingido por el ataque, incluso si es inmune a este tipo de ataques, ya que este daño procede del puro poder del ataque destructivo del asesino.

Normal: sin esta dote, el ataque mortal de un asesino no puede dañar a plantas, muertos vivientes o constructos; estas clases de criaturas son inmunes al daño de ataque furtivo.

Danza de batalla [épico]

Eres tan grácil y ágil en combate que ganas bonificadores a los tiros de salvación de Reflejos, tiradas de ataque y Clase de Armadura.

Prerrequisitos: Des 21+, Car 21+, Interpretar 30+ rangos.

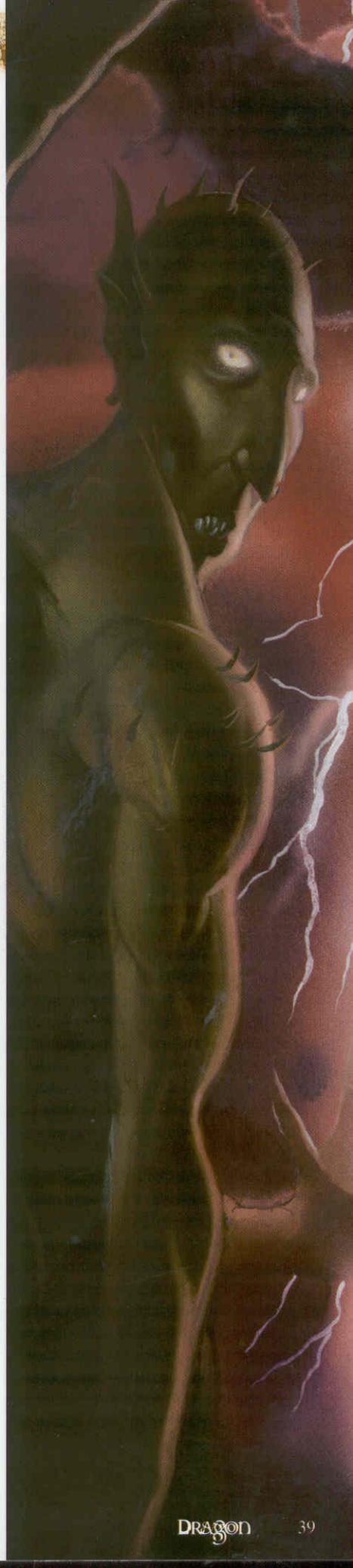
Beneficios: siempre que estés en combate cuerpo a cuerpo, ganas un bonificador introspectivo a tu Clase de Armadura, tiradas de ataque y tiros de salvación de Reflejos igual a tu bonificador de Carisma.

Francotirador legendario [épico]

Tu habilidad para hacer ataques a distancia mientras estás escondido es legendaria.

Prerrequisitos: Esconderse 24+ rangos, Soltura con una habilidad (esconderse), Des 21+.

Beneficios: si ya te has escondido con éxito cómo mínimo a 10' de tu objetivo, puedes hacer un ataque a distancia e inmediatamente después ocultarte otra vez con una acción equivalente a la de movimiento sin sufrir penalizadores a tu prueba de Esconderse.



Asimismo, cuando haces ataques furtivos con armas a distancia causas +1 punto de daño por cada dado de ataque furtivo que inflijas.

Normal: si ya te has escondido con éxito cómo mínimo a 10' de tu objetivo, puedes hacer un ataque a distancia e inmediatamente después ocultarte de nuevo con una acción equivalente a la de movimiento, pero sufres un penalizador de circunstancia de -20 a tu prueba de Esconderte.

Golpe abrumador [épico]

Tus ataques furtivos son especialmente desmoralizadores y dolorosos.

Prerrequisitos: Ataque furtivo +8d6, Fue 21+.

Beneficios: en cualquier ocasión que causes daño con un ataque furtivo, puedes elegir renunciar a una cantidad de dados de daño adicional de este tipo de ataque para hacer un golpe abrumador. Una criatura a la que se le propine un golpe abrumador debe tener éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD = 10 + tu modificador de Fuerza + el número de dados de ataque furtivo sacrificados) o podrá realizar únicamente acciones parciales durante tantos asaltos como dados del ataque furtivo hayas sacrificado.

Infusión de Equilibrio [épico]

Puedes aprovechar al máximo los poderes de ciertas armas mágicas armonizadas con alineamientos específicos, y obtienes protección de ataques mágicos similares.

Prerrequisitos: Car 19+, componente de alineamiento neutral.

Beneficios: estás infundido con un equilibrio de fuerzas cósmicas y como resultado no debes temer los efectos perniciosos causados por la manipulación de ciertos objetos mágicos. Puedes utilizar armas con las siguientes cualidades mágicas como si fueras del alineamiento que más te beneficie: caótico, legal, sagrado y sacrilego.

Asimismo, puedes evitar ataques que usan energías caóticas, malvadas, buenas o legales mediante pura fuerza de voluntad. Si tienes éxito en un tiro de salvación contra un ataque que tenga alguna de las descripciones arriba mencionadas (como el conjuro *martillo del caos*) y que normalmente causaría la mitad de daño al superarlo, no sufres daño alguno. Ésta es una aptitud extraordinaria.

Muerte persistente [épico]

Un ataque mortal fallido sigue amenazando al objetivo durante un asalto adicional.

Prerrequisitos: Aptitud de ataque mortal, Ataque mortal mejorado, Car 21+.

Beneficios: cualquier ataque mortal que realices y que cause daño extra por ataque furtivo pero no consiga matar al objetivo, continúa suponiendo una amenaza para la vida de éste. En tu turno en el asalto siguiente al ataque mortal fallido, el objetivo debe hacer un nuevo tiro de salvación de Fortaleza contra el ataque mortal para no perecer.

Especial: esta dote puede ser escogida múltiples veces; por cada una de ellas, el número de asaltos que la muerte persistente permanece (y el número de tiros de salvación extra de Fortaleza para evitarla) aumenta en 1.

NUEVOS Conjuros épicos

Cuatro de estos conjuros épicos (*dracomorfar*, *simiente del gólem*, *nimbo* y *devastación primordial de Shadar*) fueron desarrollados en tiempos pasados por el gran druida Shadar. Desde entonces, muchos miembros poderosos del Bajo sombrío también han conseguido aprenderlos y a algunos de los más grandes de entre ellos Lascer les ha enseñado el juramento de ligadura. Es concebible que miembros de otras religiones o sociedades puedan investigar variantes del *juramento de ligadura* únicas para sus propias creencias, si bien con beneficios similares. Indudablemente existen notas fragmentarias en alguna de las guardias secretas de Lascer, esperando a que alguien las encuentre.

Devastación primordial de Shadar

Transmutación

CD de Conocimiento de conjuros: 202

Componentes: V, S, PX

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 12.000 pies

Área: 300' de radio

Duración: instantáneo (ver texto)

Tiro de salvación: Fortaleza mitad (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Desarrollo: 11.818.000 po, 37 días, 72.720 PX. Simiente: destruir, 40d6 de daño (CD 6g). Simiente: convoca a un monstruo de VD 35 (CD 66). Factor: cambia de objetivo a área (+10 CD). Factor: incrementa el área a un radio de 300' (+62 CD). Factor mitigante: 20d6 de daño para el lanzador (-20 CD). Factor mitigante: gastar 1.500 PX (-15 CD). Factor: dados de daño incrementados en 3 pasos (+30 CD).

Este legendario conjuro fue uno de los mayores logros de Shadar, tan solo

rivalizado por *dracomorfar* (ver más adelante). Desde la muerte de Shadar, únicamente unos pocos han conseguido aprender este difícil conjuro y esto no ha sucedido en tiempos que nadie en la actualidad pueda recordar. Al invocarlo, el área objetivo es azotada por una fuerza puramente destructiva, que causa a todas las criaturas y objetos en ella 40d6 de daño. Aquellos que sean aniquilados o destruidos por el estallido quedan reducidos a un fino polvo: los restos típicos de una región castigada por este conjuro se asemejan a un gran cráter polvoriento.

Esto es sólo el principio del terror. Siguiendo a la explosión, las energías convocadas por el conjuro descienden de las alturas cual relámpagos y descargan en el suelo simultáneamente en una tormenta que se condensa en su centro y se solidifica en un elemental primario a la elección del lanzador. Este elemental primario permanece durante 20 asaltos y suele estar muy capacitado para destruir cualquier cosa que haya sobrevivido al estallido inicial.

El lanzador sufre 20d6 de daño en sus propias carnes cuando lanza este conjuro.

Coste PX: 1.500 PX.

Dracomorfar

Transmutación

CD de Conocimiento de conjuros: 107

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 300'

Área: una criatura

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Desarrollo: 963.000 po, 20 días, 38.520 PX. Simientes: Transformarse en un dragón de bronce adulto (CD 94), tipo de dragón, tamaño Enorme, obtener arma de aliento, presencia espantosa, inmunidades, reducción del daño 5/+1, resistencia a conjuros y la nueva forma tiene 21 DG. Simientes: bonificador de mejora de +6 a Fuerza, Destreza, armadura natural, RC en la nueva forma (CD 41). Factor mitigante: reducción de duración permanente a 24 horas (-10 CD *ad hoc*). Factor mitigante: incremento del tiempo de lanzamiento a 10 minutos (-18 CD).

Este conjuro, hoy en día perdido en el pasado, representa la cúspide del poder de Shadar, pues le permitía transformar a los otros centinelas de su sociedad en dragones de bronce de fuerza y poder extraordinarios. La magia de este conjuro puede afectar únicamente a humanoides de

tamaño Mediano y, por añadidura, el objetivo debe tener como mínimo 21 Dados de Golpe (es decir, que debe ser de nivel épico), puesto que esta magia es demasiado poderosa como para ser contenida por el cuerpo de un mortal inferior.

Al lanzar este conjuro, ambos, tú y el objetivo, brilláis tenuemente con una luz de color bronce. Al ir progresando el proceso de lanzamiento del conjuro, la luz va tomando fuerza, cada vez más y más brillante, hasta que finalmente, al concluir éste, el objetivo parece detonar en una explosión de energía broncea, acompañado por el rugido de un dragón enfurecido. El cuerpo del objetivo se convierte en bronce, estalla en un millón de fragmentos, y entonces se reensambla en la nueva forma dracónica, todo en el lapso de unos meros segundos.

En cuanto al lanzamiento de *dracomorfar* se completa, el objetivo se transforma instantáneamente en un dragón de bronce adulto, lo que le confiere la Fuerza, Destreza y Constitución del dragón (Fue 27, Des 10, Con 21), además del bonificador de armadura natural +20, el tamaño natural (Enorme), nuevas velocidades (40', VI 150 pies [mala], Nd 60'), vista ciega, sentidos agudos, olfato, respiración acuática y ataques naturales del dragón. Por otra parte, el poder del conjuro también le permite utilizar las armas de aliento del dragón (una estela de relámpago o un cono de gas de rechazo), su presencia espantosa, su inmunidad a electricidad, sueño y parálisis, su reducción de daño 5/+1 y su resistencia a conjuros de 22. El objetivo no adquiere ninguna de las aptitudes sortilegas o poderes de lanzamiento de conjuros del dragón, y su Inteligencia, Sabiduría, Carisma, alineamiento, nivel, clase, puntos de golpe (a pesar de cualquier cambio que se haya dado en su Constitución), ataque base, salvaciones base, conjuros y aptitudes sortilegas continúan siendo las mismas y pueden ser usadas perfectamente en la forma dracónica. El poder del conjuro *dracomorfar* va incluso más allá, pues infunde al objetivo con vitalidad y poder, proporcionándole un bonificador de mejora de +6 a su nueva Fuerza, Destreza, armadura natural y resistencia a conjuros.

Juramento de atadura

Abjuración

CD de Conocimiento de conjuros: 78

Componentes: V, S, PX, ritual

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: contacto

Área: criatura tocada

Duración: permanente (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Desarrollo: 702.000 po, bonificador de mejora de +5 a tres habilidades de características cualesquiera (CD 47).

Simiente: custodio de resistencia contra contundente/cortante/perforante 5/- (CD 18). Factor: duración permanente (CD x5). Factor: puede ser disipado por el lanzador (+2 CD). Factor mitigante: gastar 10.000 PX (-100 CD). Factor mitigante: 9 minutos de lanzamiento adicional (-18 CD). Factor mitigante: 7 lanzadores adicionales contribuyen con espacios de conjuros de nivel épico (-133 CD). Factor mitigante: objetivo afectado por *geas/empeño* para servir a los preceptos del juramento (-6 CD *ad hoc*).

Este es un conjuro ritual que llevan a cabo con frecuencia miembros poderosos del Bajío sombrío para recompensar a aquellos que sirven bien a su siniestro señor. Siete lanzadores de conjuros más deben asistir, como mínimo, al lanzador principal, y cada uno de ellos debe contribuir con un conjuro o espacio de conjuro de nivel épico.

Al lanzarlo, el objetivo debe jurar servir en cuerpo y alma a Lascer e impulsar la causa del Bajío sombrío. Entonces, ante el objetivo aparece una imagen espectral de Lascer, sonriendo sardónicamente antes de atravesar a la víctima con sus estoques gemelos. En cuanto el objetivo parece morir, la poderosa ilusión se disipa, dejando al individuo ileso excepto por un par de diminutas manchas pálidas en el pecho, allí donde los estoques le tocaran. Éste es el modo (no muy sutil) de Lascer de advertir a los que se someten al conjuro de que deben permanecer leales a su sendero maligno.

Un *geas/empeño* afecta inmediatamente al objetivo y si éste va alguna vez contra las enseñanzas del Bajío sombrío o traiciona a otro miembro, sufre todos los efectos de este conjuro y pierde para siempre los beneficios del *juramento de atadura*. Este conjuro puede ser lanzado sólo sobre una criatura una vez, fallando automáticamente cualquier lanzamiento adicional (aunque al lanzador le sigue costando los 10.000 PX).

Mientras el receptor del conjuro sea fiel al juramento, gana un bonificador inherente de +5 a tres características cualesquiera de su elección, así como una reducción de daño de 5/-. El lanzador puede disipar el juramento siempre y cuando él y el objetivo estén en el mismo plano de existencia; al hacer esto, se elimina el *geas/empeño* sin ningún efecto perjudicial para el receptor.

Coste PX: 10.000 PX.



Nimbo

Evocación

CD de Conocimiento de conjuros: 77

Componentes: V, S, PX

Tiempo de lanzamiento: 5 minutos

Alcance: personal

Área: tú

Duración: 20 horas

Tiro de salvación: Reflejos mitad (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí (ver texto)

Desarrollo: 693.000 po, 14 días, 27.720 PX.

Simiente: energía de la que emana fuego haciendo 20d6 de daño por fuego (CD 55).

Simiente: custodia contra muertos vivientes (CD 17). Factor mitigante: cambio de alcance de toque a personal (-2 CD). Factor: el lanzador puede decidir a quién daña el fuego (+10 CD *ad hoc*). Factor: dados de daño incrementados en 2 pasos solamente contra muertos vivientes (+10 CD *ad hoc*).

Factor mitigante: 4 minutos adicionales de tiempo de lanzamiento (-8 CD). Factor mitigante: gastar 500 PX (-5 CD).

Factor mitigante: gastar 500 PX (-5 CD).

Factor mitigante: gastar 500 PX (-5 CD).

Factor mitigante: gastar 500 PX (-5 CD).

El conjuro *Nimbo* transformas tu sangre en una ardiente luz áurea, que hace que tu sistema circulatorio brille, inocua pero dramáticamente, a través de tu piel y que tu corazón parezca un sol pulsante. La luz brota de tus ojos, nariz y boca, incluso exuda por tus poros, causando un gran dolor y daño a aquellos que se hallen en las cercanías, pero sin perjudicarte a ti.

Esta luz emana de ti hasta un radio de 1', infligiendo 20d6 puntos de daño por fuego cada asalto a todas aquellas criaturas que no estén protegidas, aunque un tiro de salvación de Reflejos con éxito reduce este daño a la mitad. Puedes elegir qué criaturas u objetos en la zona de irradiación de la luz serán inmunes a su daño como una acción gratuita, si bien una vez hayas decidido que una criatura u objeto lo sean ya no podrás cambiar de opinión y, para afectarles, deberías lanzar el conjuro una segunda vez. Sólo puedes tener un *nimbo* activo en cualquier momento. El conjuro proporciona una iluminación de 120' de radio.

El poder de *nimbo* es especialmente efectivo contra los muertos vivientes. Contra este tipo de criaturas, el daño se incrementa en 20d10 puntos de daño por fuego por cada asalto de exposición a él, si bien un tiro de salvación de Reflejos lo reduce a la mitad. Además, *nimbo* impide que los muertos vivientes puedan tocarte, lo que impide que los ataques naturales de tales criaturas contra ti tengan éxito. Éstas no entrarán voluntariamente dentro del

área de efecto de *nimbo*, y, de caso contrario y si recibieran daño, deberán retroceder fuera del área de influencia del conjuro a menos que éste no logre superar la RC de la criatura. Esta protección deja de funcionar contra un objetivo específico sólo en el caso de que le ataques o te movieras a propósito a 5' de la criatura cuando no pueda huir de ninguna manera.

Coste PX: 500 PX.

Simiente del gólem

Conjuración (Convocación)

CD de Conocimiento de conjuros: 58

Componentes: V, S, M, PX, ritual

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: contacto

Área: un gólem de hierro mejorado

Duración: 20 asaltos

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Desarrollo: 522.000 po, 11 días, 20.880 PX.

Simiente: convocar un gólem de hierro (CD 46). Simiente: armadura +10 a la armadura del gólem (CD 26). Simiente: transportar gólem acelerado (CD 23). Simiente: vínculo telepático a contacto (CD 23). Factor: el lanzador puede decidir que el conjuro "haga una pausa" (+25 CD *ad hoc*). Factor mitigante: componente material inusual (-2 CD *ad hoc*). Factor mitigante: incrementar el tiempo de lanzamiento en +9 minutos (-18 CD). Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Factor mitigante: gastar 1.000 PX (-10 CD). Factor mitigante: 5 lanzadores adicionales que contribuyan con espacios de conjuros de nivel 7º (-65 CD).

Este gólem de hierro está acelerado y gana un bonificador de armadura de +10 gracias a una segunda piel de fuerza mágica en estado puro. Si bien el gólem es incapaz de pensar, puedes controlar cada una de sus acciones telepáticamente como una acción gratuita. Si el gólem acaba su tarea antes de que expire la duración del conjuro, puedes detener éste último como una acción estándar, lo que hace que el gólem regrese al lugar del que vino y la estatuilla vuelve a estar en tus manos para poder entonces convocarlo otra vez con su armadura mágica y el efecto de *acelerar* restablecidos (incluso si fueron disipados en la convocación previa) y con todo el daño y aflicciones curadas. Únicamente el lanzador original puede activar o detener *simiente del gólem*. Cuando el conjuro está inactivo, todavía está en efecto y puede permanecer en este estado indefinidamente, a menos que sea disipado por otra fuente.

La teoría sostiene que existe alguna instalación de almacenamiento extradimensional donde hay guardados incontables golems de hierro para su uso con este conjuro; Shadar descubrió *simiente del gólem* en uno de sus viajes interplanetarios pero nunca encontró de dónde provenían los golem convocados por las simientes.

Componente material: el componente material de este conjuro es una pequeña estatuilla de hierro articulada que pesa 3 lbs. y tiene un valor de 600 po debido a su detallado parecido a un ser viviente y la maestría del trabajo. El lanzador del conjuro debe crear él mismo la estatuilla utilizando Arte (metalisteria) o Arte (escultura) y la CD para crearla es de 25.

Coste PX: 1.000 PX.



NUEVAS CLASES DE PRESTIGIO ÉPICAS

Estas dos nuevas clases de prestigio son únicas para los centinelas de Shadar o el Bajío sombrío, si bien puedes modificarlas con facilidad para que encajen en tu campaña si no deseas utilizar alguna o ninguna de estas dos sociedades épicas.

Los centinelas de Shadar

Aquellos que se han bañado en el conocimiento líquido del estanque de Shadar saben que el arma más poderosa que existe es el saber. Sin éste, uno apenas puede esperar enarbolar ningún arma o lanzar un conjuro con una pizca de pericia. Una desafortunada mayoría de los que se bañan en el estanque rápidamente empiezan a abusar de las facultades concedidas por su

poder, pero unos pocos escogidos son conscientes de que tal poder no debería proporcionársele a todo el mundo, pues una fuerza dada tan libremente y sin la disciplina requerida para ganársela conduce a la irresponsabilidad y, finalmente, a la tragedia. Sin embargo, aquellos que eligen aprender y estudiar los dones del estanque de Shadar en lugar de abusar meramente de ellos muy pronto descubren con que existen mayores secretos ocultos de el interior de uno mismo, secretos que pueden ser despertados con la ayuda del estanque, con tiempo y la diligencia debida.

Los centinelas de Shadar han jurado guardar y proteger el estanque de Shadar del abuso de aquellos hambrientos de poder. Unos pocos eligen quedarse cerca del estanque para defenderlo, pero se espera que la mayoría de ellos viajen en busca de otros que pudieran estar listos para probar su poder (y al mismo tiempo, claro, vigilar a los que no lo están). Se esfuerzan para asegurarse de que ninguna fuerza se alce con el poder sobre las demás, que todas estén equilibradas para que nadie predomine y deje al mundo en ruinas.

La mayoría de centinelas de Shadar son lanzadores de conjuros divinos, sobre todo druidas, aunque también son comunes los centinelas magos, ya que a menudo se sienten intrigados por el conocimiento que el estanque puede ofrecerles. Las clases marciales también pueden convertirse en centinelas de Shadar, si bien son mucho menos frecuentes ya que suelen estar más enfocados hacia la riqueza material o social que hacia la espiritual o intelectual.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase para la clase de prestigio de centinela de Shadar.

Introspección súbita (Sb): una vez por día, a 1.º nivel, un centinela de Shadar puede utilizar una introspección especial en una situación dada. Acudir a la introspección es una acción gratuita y da al centinela un bonificador de introspección de +10 a una tirada de ataque, tiro de salvación, prueba de habilidad o prueba de nivel que se haga en el mismo asalto en el que haya activado la introspección. Cada tres niveles tras el 1.º (en el 4.º, el 7.º, el 10.º, el 13.º etc.), el centinela de Shadar puede invocar una introspección adicional cada día.

Ver el aura (St): a 1.º nivel un centinela puede *detectar el caos, el mal, el bien, la ley y detectar magia* como una aptitud sortilega a voluntad. Esta aptitud duplica los efectos de los conjuros de mismo nombre. El centinela no puede activar más de una detección al mismo tiempo.

Adivinación sortilega (St): al 2.º nivel, el centinela adquiere la habilidad de utilizar un conjuro de 1.º nivel de Adivinación como aptitud sortilega utilizable a voluntad. Cada diez niveles tras el 2.º (12.º, 22.º, etc.), el centinela gana una nueva aptitud sortilega de Adivinación de un nivel equivalente o inferior a la de la anterior aptitud sortilega obtenida +1. Así, en el 12.º nivel podría escoger un conjuro de Adivinación de 2.º nivel y al alcanzar el 22.º nivel, uno de 3.º.

Introspección de Shadar (Sb): cada 3 niveles, el continuo estudio del estanque de Shadar y los cambios que éste causa en el cuerpo y alma del centinela revelan una nueva reflexión concerniente al modo en que sus poderes se están desarrollando. Esto se refleja en un bonificador de introspección, a elegir de la siguiente lista:

- +1 a la Clase de Armadura
- +4 a una habilidad cualquiera
- +1 a tiradas de ataque
- +1 a un tipo de tiro de salvación
- +4 al máximo de puntos de golpe

Si el centinela de Shadar escoge un bonificador que ya tiene, el nuevo se apila con el antiguo, si bien otros bonificadores de introspección proporcionados por otras fuentes no se apilan con éstos.

Dotes adicionales: el centinela de Shadar gana una dote adicional (que debe elegirse de las dotes adicionales del maestro del saber épico) al 5.º nivel y cada 10 niveles después de éste (5.º, 15.º, 25.º, etc.).

Encantamiento sortilego (St): al 8.º nivel, el centinela de Shadar adquiere la aptitud de utilizar un conjuro de 1.º nivel de Encantamiento como una aptitud sortilega utilizable a voluntad. Cada diez niveles tras el 8.º (18.º, 28.º, etc.), el centinela gana una nueva aptitud sortilega de Encantamiento de un nivel equivalente o inferior a la de la anterior aptitud sortilega obtenida +1. Así, en el 18.º nivel podría escoger un conjuro de Encantamiento de 2.º nivel y al alcanzar el 28.º nivel, uno de 3.º.

El usurpador de ánimas

Aunque la mayoría de los miembros pertenecientes al Bajío sombrío no son más que asesinos poderosos de nivel épico, existe un pequeño grupo selecto de elegidos por el señor del Bajío Oscuro para convertirse en sus ejecutores. Lascer contacta a través de sueños con estos perversos maestros del exterminio y les ofrece los secretos del usurpador de ánimas; los que aceptan se despiertan con nuevos y terribles poderes, mientras que aquellos que no lo hacen, recuperan la conciencia sólo lo suficiente para gritar

antes de morir a causa de un terror insondable. Los usurpadores de ánimas ascienden rápidamente a posiciones de poder y liderazgo entre los rangos del Bajío sombrío, usando sus recién descubiertas habilidades para asesinar a cualquiera que se les oponga. Una vez que un usurpador se establece en una posición de poder, su vida raramente vuelve a ser confortable: Lascer no ofrece su conocimiento a la ligera o sin ninguna razón, y aquellos que lo hayan recibido pueden esperar ser llamados en sueños regularmente para realizar trabajos y asesinatos para el señor del Bajío sombrío.

Los usurpadores de ánimas deben ser asesinos expertos. Lascer tiene en buena consideración a los particularmente adeptos en la magia arcana y en las habilidades de

Clase de prestigio centinela de Shadar

Prerrequisitos

Para poder hacerse centinela de Shadar, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera neutral.

Saber (historia): 21 rangos.

Saber (naturaleza): 21 rangos.

Conocimiento de conjuros: 21 rangos.

Dotes: Alerta, Soltura con una

habilidad épica (cualquiera de los Saberes requeridos), Voluntad de hierro.

Habilidades clásicas de los centinelas de Shadar

Fue: -

Des: -

Con: Concentración.

Int: Arte, Conocimiento de conjuros, Escudriñar, Saber (cualquiera, escogidos por separado).

Sab: Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Germania, Oficio.

Car: Diplomacia, Interpretar, Reunir información.

Puntos de habilidad cada nivel:

4 + modificador de Inteligencia.

DADO DE GOLPE

D8

El centinela de Shadar

Avance por niveles

Nivel	Especial
1.º	Introspección súbita 1/día, ver el aura
2.º	Adivinación sortilega
3.º	Introspección de Shadar
4.º	Introspección súbita 2/día
5.º	Dote adicional
6.º	Introspección de Shadar
7.º	Introspección súbita 3/día
8.º	Encantamiento sortilego
9.º	Introspección de Shadar
10.º	Introspección súbita 4/día

Clase de prestigio del usurpador de ánimas

Prerrequisitos

Para hacerse usurpador de ánimas, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: Cualquiera maligno.

Disfrazarse: 12 rangos.

Esconderse: 24 rangos.

Saber (arcano): 12 rangos.

Moverse sigilosamente: 24 rangos.

Dotes: Ambidextrismo, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Crítico mejorado, Lanzamiento de conjuros mejorado.

Especial: El personaje debe ser capaz de lanzar conjuros de asesino de 4.º nivel. Para que el personaje pueda convertirse en un usurpador de ánimas, Lascer debe antes contactar en sueños con él. Esto requiere que el potencial usurpador haya llevado ya a cabo otras proezas y haya asesinado al menos diez objetivos en un único día; todas estas víctimas deben tener al menos un VD 15. Una vez cumplidos estos prerrequisitos, hay una posibilidad de un 1% no acumulativo por año de que Lascer contacte con el potencial usurpador, y le ofrezca los terribles secretos de esta vía. Si éste es ya un miembro del Bajío sombrío, la oportunidad de ser contactado por Lascer se incrementa a un 75% cada año. Si el contactado acepta convertirse en uno de los ejecutores elegidos de Lascer, se despierta y puede escoger su primer nivel de usurpador de ánimas en cuanto lo desee y tenga los suficientes px para ello. Si se niega u ofende a Lascer de cualquier manera, debe tener éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD 57) o morirá al despertar.

asesino. La mayoría son bardos, pícaros, hechiceros o magos, aunque los monjes, guerreros y exploradores tampoco son raros. Los bárbaros suelen ser demasiado burdos para despertar el interés de Lascer, y los sacerdotes y druidas suelen ser ignorados porque su devoción yace en otro lugar. Los paladines son incapaces de hacerse usurpadores de ánimas, si bien los guardias negros/asesinos pueden ser adiciones especialmente letales para el Bajío sombrío.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase para la clase usurpador de ánimas.

Ataque furtivo: el daño del ataque furtivo del usurpador de ánimas se incrementa en +1d6 cada 2 niveles.

Conjuros de asesino mejorados: una vez que un asesino se transforma en usurpador de ánimas, puede elegir preparar conjuros de asesino mejorados en cualquier espacio de lanzamiento de conjuros mejorado. Estos conjuros mejorados se consideran como conjuros de asesino normales en lo que respecta a la CD para los tiros de salvación o los métodos de preparación. Todos ellos se basan en la Inteligencia y son conjuros arcanos. Pueden ser elegidos de la siguiente lista:

5.º Nivel: *excursión etérea, pesadilla, rematar a los vivos, teleportar.*

6.º Nivel: *círculo de muerte, etereidad, dañar, doble engañoso.*

7.º Nivel: *caminar por la sombra, dedo de la muerte, destrucción, teleportar sin error.*

8.º Nivel: *atrapar el alma, mente en blanco, palabra de poder mortal, pantalla.*

9.º Nivel: *cautiverio, lamento de la banshee, ligadura del alma, némesis inexorable.*

Muerte doble (Ex): a partir del 2.º nivel, el usurpador de ánimas puede anunciar una vez por día que un ataque mortal pasa a ser un ataque de muerte doble. Cuando el asesino hace el ataque mortal, la víctima debe tener éxito en dos tiros de salvación para sobrevivir en vez de uno solo. A cada diez niveles a partir del 2.º (en el 12.º, 22.º, etc.), el usurpador puede hacer un ataque de muerte doble adicional al día.

Dotes adicionales: el usurpador gana una dote adicional (elegida de la lista de dotes de asesino épico) cada 4 niveles.

Muerte vampírica (Sb): a 6.º nivel, el usurpador puede anunciar que un único ataque mortal sea un ataque de muerte vampírica una vez por día. Si el ataque mortal consigue matar a la víctima, el asesino absorbe parte de la energía vital del alma que está dejando el cuerpo y gana un bonificador profano de +6 a su Fuerza y Constitución y +6d6 puntos de golpe temporales durante la siguiente hora. Cada diez niveles a partir del 6.º (en el 16.º, 26.º, etc.), el usurpador puede hacer un ataque de muerte vampírica adicional al día. Este tipo de ataque no puede combinarse con la aptitud de muerte doble.

Muerte súbita (Ex): a 10.º nivel, el usurpador puede recurrir a las energías profanas de su señor aprisionado para golpear con un ataque mortal a velocidad cegadora. Este ataque es una acción de asalto completo, pero no requiere que el asesino espere 3 asaltos estudiando a su víctima, si bien el ataque debe todavía ser un ataque furtivo. Cada diez niveles a partir de aquí (20.º, 30.º, etc.), el usurpador puede hacer un ataque de muerte súbita adicional al día.



PNJS DE NIVEL ÉPICO

Aquí presentamos a Tesseril y Lascer, los líderes de los centinelas de Shadar y el Bajío sombrío, respectivamente. Ambos personajes suponen un enorme desafío para PJs de nivel épico.

Tesseril

Tesseril es realmente anciana, con sus 650 años ya cumplidos, aunque sus poderes druidicos la mantienen tan joven, saludable y hermosa como cuando tenía 150. Para ser una elfa es bastante alta, y se mueve con una gracia asombrosa de ver. Su pelo es largo y cobrizo; sus ojos, de un violeta brillante; su voz fuerte y clara, y traba amistad rápidamente con aquellos que cree que no desean ningún mal a ella o al estanque de Shadar.

Tesseril mantiene en secreto la magnitud real de su poder, nada deseosa de utilizar sus hechizos épicos o sus habilidades más potentes indiscriminadamente, pues sabe que un despliegue tan tremendo podría despertar la curiosidad de cualquier superviviente y conducirlo a indagar cómo una elfa aparentemente tan joven puede esgrimir semejantes poderes. Sabe que se tiende a abusar con facilidad de los poderes concedidos por el estanque de Shadar, así como que aquellos que los utilizarían con moderación son muy pocos. Durante las últimas décadas vivió en un estado de creciente paranoia, temiendo fallar en su tarea y que el estanque cayera en manos de un enemigo desconocido, por lo que se fue apartando cada vez más del contacto con otros a excepción de sus compañeros animales (especialmente el cachalote que despertó, Urlikathoon), convenciéndose progresivamente de que todo el mundo civilizado explotaría el poder del estanque de saber de su existencia.

El ataque de Yaervilar a las cavernas de Shadar sólo sirvió para probar que sus temores no eran infundados y eso hizo que algo en su interior se rompiera: dejando de lado toda cautela, defendió el estanque con una ferocidad de tal magnitud que, aunque consiguió aniquilar al mago asesino, se destruyó a sí misma en el proceso. Si se la devuelve a la vida mediante *resurrección* u otra magia similar, se recuperará hasta cierto punto de su locura, aplacada por el conocimiento de que existen al menos unos pocos que cuentan con ella como aliada o incluso como amiga. No obstante, no importa cuántos aliados gane en los años venideros o lo fuertes que vuelvan a ser los centinelas; sus ojos y su rostro permanecerán para siempre jamás ensombrecidos por la duda, el miedo y la paranoia.

Tesseril, elfa Drc34/centinela de Shadar 6: VD 40; humanoide Mediano (elfo) (5' 3" de altura); DG 40d8+320; pg 500; Inic +9 (Destreza); Vel 30; CA 45 (+8 *armadura de cuero de etereidad* +5, +7 *escudo grande de madera fuertemente reforzado* +5 (desvío), +9 Destreza, +5 natural, +1 introspectivo) (toque 25, desprevenido 36); Atq +37/+32/+27 cuerpo a cuerpo (1d6+12, *cimitarra* +5 *defensora azote de aberraciones explosiva eléctrica*); AE uso de conjuros, forma salvaje; CE Ver el aura, sentido de la naturaleza, zancada forestal, pisada sin rastro, resistir la atracción de la naturaleza, inmunidad al veneno, las mil caras, cuerpo eterno, introspección súbita 2/día, *impacto verdadero* (aptitud sortilega utilizable a voluntad), introspección de Shadar (bonificador de introspección +2 a Conocimiento de conjuros), introspección de Shadar (bonificador de introspección +1 a la CA); AL NB; TS Fort +30, Ref +25, Vol +38; Fue 25, Des 28, Con 26, Int 26, Sab 39, Car 24.

Habilidades y dotes: Arte (escultura) +36, Concentración +20, Conocimiento de conjuros +53, Diplomacia +15, Empatía animal +36, Escudriñamiento +33, Saber (historia) +36, Saber (naturaleza) +51, Supervivencia +43; Alerta, Apresurar conjuro, Apresurar conjuro automático, Conjuro natural*, Esquiva, Forma salvaje bestial, Forma salvaje de bestia mágica, Forma salvaje gargantuesca, Lanzamiento de conjuros mejorado (x4), Lanzamiento épico de conjuros, Maximizar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Evocación), Soltura épica con una escuela de magia (Evocación), Soltura épica con una habilidad (Saber [historia]), Voluntad de hierro.

*Esta dote aparece en *Señores de lo salvaje* y permite a un druida lanzar conjuros con componentes verbales y somáticos mientras está en forma salvaje.

Conjuros preparados (6/9/9/8/8/8/7/6/6/6/3/2/2/2; CD base = 24 + nivel de conjuro; los conjuros marcados con un asterisco son de evocación): 0: *crear agua, detectar magia x2, leer magia, llamada**, luz; 1: *curar heridas leves x3, enmarañar x2, fuego feérico**, *niebla de oscurecimiento x2, soportar los elementos*; 2: *convocar plaga, esfera flamígera**, *filo flamígero**, *flamear**, *forma arbórea, hablar con los animales, hechizar persona o animal, resistencia a los elementos, trampa de fuego*; 3: *colmillo mágico mayor x2, curar heridas moderadas x2, hablar con las plantas, llamar al relámpago**, *protección contra los elementos, veneno*; 4: *contacto herrumbroso, controlar plantas, curar*

*heridas graves x2, descarga flamígera**, *disipar magia, escudriñamiento, piedras puntiagudas*; 5: *crecimiento animal, curar heridas críticas x2, custodia contra muerte, filo flamígero** (maximizado), *muro de espinas, plaga de insectos, transmutar roca en barro*; 6: *disipación mayor x2, llamar al relámpago** (maximizado), *repeler madera, semillas de fuego, veneno* (maximizado), *viajar mediante plantas*; 7: *descarga flamígera** (maximizado), *escudriñamiento mayor, marabunta, rayo solar, sanar, tormenta de fuego**; 8: *convocar aliado natural VIII, curar heridas graves* (apresurado), *dedo de la muerte, descarga flamígera** (apresurado), *explosión solar**, *torbellino**; 9: *convocar aliado natural IX, curar heridas críticas* (apresurado), *desbrozar, muro de fuego* (apresurado), *presciencia, terremoto*; 10: *disipación mayor* (apresurado), *muro de piedra* (apresurado), *tormenta de fuego** (maximizado); 11: *descarga flamígera** (maximizado), *apresurado, sanar* (apresurado); 12: *dedo de la muerte* (apresurado), *palabra de regreso* (apresurado); 13: *cambiar de forma* (apresurado), *terremoto* (apresurado).

AE - Forma salvaje: Tesseril puede utilizar forma salvaje 10 veces al día (11 cuando lleva su *vestidura de los druidas*). Puede adoptar la forma de cualquier animal, bestia o bestia mágica desde tamaño Menudo a Gargantuesco. También puede adoptar la forma de un elemental de tamaño Menudo a Gargantuesco 3 veces al día.

Conjuros épicos por día: 4; CD 34 (40 para Evocación).

Conjuros épicos conocidos: *conjuro gusano, corona de sabandijas, disipación magnífica, nimbo, sujetado al cielo.*

Pertenencias: *cimitarra* +5 *defensora azote de aberraciones explosiva eléctrica*, bastón encantado con *bastón cambiante y bastón de conjuro* (contiene un *dedo de la muerte* apresurado), *armadura de cuero de etereidad* +5, *escudo grande de madera fuertemente reforzado* +5, *anillo de protección* +5 (no cuenta para el máximo de anillos que uno puede llevar), *anillo de comandar elementales de agua, anillo almacenaconjuros* (contiene una *tormenta de fuego* maximizada), *capa de carisma* +6, *cinturón de fuerza de gigante salvaje* +6 (el usuario recibe el bonificador incluso en otras formas), *vaina de bordes afilados, botas de velocidad, presea de sabiduría salvaje* +6 (el usuario recibe el bonificador incluso en otras formas), *amuleto de armadura natural* +5, *collar de cuentas de plegaria* (caminar con el viento, karma y castigo), *morral práctico de Heward, diadema del intelecto* +6, 3

Usurpador de ánimas

Habilidades clásicas

Fue: Nadar, Salto, Trepar.

Des: Abrir cerraduras, Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Hurtar, Inutilizar mecanismo, Moverse sigilosamente, Piruetas, Uso de cuerdas.

Con: Concentración.

Int: Alquimia, Arte, Buscar, Descifrar escritura (habilidad exclusiva), Escudriñar, Falsificar, Leer los labios, Saber (arcano), Saber (los planos).

Sab: Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Germania, Oficio.

Car: Disfrazarse, Engañar, Interpretar, Intimidar, Reunir información, Usar objeto mágico (habilidad exclusiva).

Puntos de habilidad cada nivel:

6 + modificador de Inteligencia.

El usurpador de ánimas

Avance por niveles

DADO DE GOLPE

D6

Nivel	Especial
1.º	Ataque furtivo +1d6, conjuros de asesino mejorados
2.º	Muerte doble 1/día
3.º	Ataque furtivo +2d6
4.º	Dote adicional
5.º	Ataque furtivo +3d6
6.º	Muerte vampírica
7.º	Ataque furtivo +4d6
8.º	Dote adicional
9.º	Ataque furtivo +5d6
10.º	Muerte súbita 1/día

inciensos de meditación, vestimenta de los druidas, brazales de salud salvaje +6 (el usuario recibe el bonificador incluso en otras formas), 3 dosis de *ungüento pético*, 4 *pociones de curar heridas graves* y 2 de *heroísmo*.

Lascer

Los dioses creen que extirparon al vástago perdido de la realidad arrojando su cuerpo sin alma al plano Astral, pero erraron. Una diminuta chispa de su voluntad permaneció atrapada en la carcasa, la cual se podría eternamente, durante miles de años. Con el tiempo, la chispa comenzó a reconstruir su poder y, finalmente, hizo un débil intento por escapar de su cascarón sin vida. El intento fracasó, pero el aumento de poder generado atrajo la atención de Castilla, una poderosa maga erinia, también exiliada por intentar arrebatar el poder a sus infernales señores supremos. La

poderosa diablesa sabía que aquel aumento de poder podría serle de gran provecho si lo explotaba. Por desgracia para ella, subestimó su energía y pronto su fuerza la abrumó y, si bien el fragmento de la voluntad del Vástago perdido carecía de alma o cuerpo, logró aún y así infestar el de Castilla como un parásito, madurando en su interior en el transcurso de unos pocos pero agónicos minutos, brotando totalmente formado. Así nació la abominación conocida como Lascer.

Lascer descubrió pronto que poseía un gran poder pero que, no obstante, todavía esta aprehendido de algún modo por el antiguo edicto de los dioses; el exilio del vástago perdido pasó a ser el de Lascer, impidiéndole manifestar su cuerpo completamente en cualquier lugar a excepción del plano Astral. Al principio, Lascer se enfureció, pero con el tiempo descubrió que, si bien no podía dejar el plano Astral, podía espiar un infinito número de planos y mundos que estaban conectados con su argéntea prisión. Más tarde advirtió también que podía desplegar su voluntad desde el plano Astral hasta la Región de los sueños, desde donde podía influenciar la mente de aquellos particularmente abiertos a sus ofertas de poder y conocimiento. Usó este poder para encontrar una manera de escapar del plano Astral y regresar a la realidad; tras varios siglos de investigación, finalmente dio con una posibilidad: según sus estudios, si cierto número de sacrificios rituales o asesinatos se llevaban a cabo en su nombre, eso podría hacer recordar a los muertos el destino del vástago perdido y su miedo y desaliento combinados podrían ser usados para perforar el entramado del plano Astral y escapar hacia la realidad.

Por fortuna, la teoría de Lascer todavía se encuentra tan solo en ese punto, aunque presiente que se está acercando a su meta y que cada nueva víctima del Bajío sombrío podría liberarle finalmente.

Lascer tiene la apariencia de un demacrado humanoide alto y amenazante, con la piel pálida de apariencia apergaminada y tirante sobre sus rasgos huesudos; a pesar de su aspecto, Lascer es increíblemente fuerte. Sus brazos y piernas son mucho más largos de lo que debieran, ambos terminados en garras afiladas como cuchillas. Su rostro es el del terror en estado puro: ojos saltones anaranjados que relucen con un fuego interior, boca grotescamente desmesurada llena de dientes como alfileres y orejas de murciélago. En su cuerpo no crece el vello

y de su espalda brotan un par de alas casi esqueléticas, recubiertas con andrajosas tiras de carne muerta, pero a su vez protegidas por afiladísimas espinas y cuchillas; a pesar de su aspecto, estas alas le permiten volar con increíble velocidad y agilidad.

Lascer, señor del Bajío sombrío, infernal arquetípico varón Asn 5/ usurpador de ánimas 15: VD 58; ajeno Grande (15' 10" de altura); DG 40d8+20d6+1.680; pg 2.120; Inic +17 (Des, Iniciativa mejorada); Vel 240', volar 720' (perfecto); CA 92 (+13 Des, -1 tamaño, +20 introspectivo, +12 suerte, +38 natural); Atq +105/+100/+95/+90 cuerpo a cuerpo (1d6+54/crit 12-20, *Estoques afilados de poder sacrilego +10*) y +105/+100/+95/+90 cuerpo a cuerpo (1d6+42/crit 12-20, *Estoques afilados de poder sacrilego +10*) o +98 cuerpo a cuerpo (4d6+44, 2 garras), +93 cuerpo a cuerpo (4d8+32+ succión de conjuro, mordisco) y +93 cuerpo a cuerpo (2d6+32, 2 alas); AE agarrón mejorado, succión de conjuros, aptitudes sortilegas, convocar diablo de la sima, ataque furtivo +10d6, muerte doble 2/día, muerte vampírica 1/día, muerte súbita 1/día; CE Conjuros de asesino mejorados, cualidades de abominación, inmunidad a conjuros aprendidos, curación rápida 20, regeneración 15; RC 68, reducción de daño 35/+7, bonificador a tiro de salvación contra venenos +10; AL LM; TS Fort +58, Ref +55, Vol +57; Fue 58, Des 36, Con 43, Int 37, Sab 41, Car 44.

Habilidades y dotes: Alquimia +44, Averiguar intenciones +98, Avistar +90, Buscar +96, Concentración +69, Conocimiento de conjuros +86, Diplomacia +90, Disfrazarse +68, Empatía animal +36, Engañar +60, Equilibrio +86, Escapismo +86, Esconderse +82, Escuchar +90, Escudriñamiento +66, Intimidar +48, Intuir la dirección +45, Moverse sigilosamente +86, Nadar +55, Piruetas +86, Saltar +77, Saber (arcano) +86, Saber (planos) +66; Alerta, Ambidextrismo, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Combate con dos armas mayor, Combate con dos armas perfecto, Crítico mejorado (estoque), Desgarro con dos armas, Hendedura, Lanzamiento épico de conjuros, Lanzamiento de conjuros mejorado x5, Magia persistente (*contorno borroso* e *invisibilidad mejorada*), Soltura con arma (estoque), Velocidad cegadora x2.

AE - Agarrón mejorado: si Lascer golpea con una garra, causa el daño normal e intenta iniciar una presa como una acción gratuita que no causa ataques de

oportunidad. La tirada de presa de Lascer es +91 y puede utilizar esta aptitud en criaturas de tamaño Grande o más pequeñas. Tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente o simplemente utilizar su garra para retener a su oponente (lo que causa un penalizador de -20 a su prueba de presa). Cada prueba de presa con éxito que haga durante asaltos sucesivos causan automáticamente tanto daño por garra como por succión de conjuros.

Conjuros de asesino preparados (6/5/5/4/4/3/3/3/3; CD base = 23 + nivel de conjuro): 1.: *cambio de aspecto x2, niebla de oscurecimiento, sonido fantasma, trepar cual araña x2*; 2.: *alineamiento indetectable, alterar el propio aspecto, oscuridad x2, pasar sin dejar rastro*; 3.: *desorientar x2, indetectabilidad, oscuridad profunda x2*; 4.: *libertad de movimiento, veneno x3*; 5.: *excursión etérea, pesadilla, rematar a los vivos x2*; 6.: *círculo de muerte, dañar x2*; 7.: *dedo de la muerte x2, destrucción*; 8.: *palabra de poder mortal x2, pantalla*; 9.: *cautiverio, lamento de la banshee, némesis inexorable*.

Conjuros épicos por día: 6; CD 33.

Conjuros épicos conocidos: *condenación, disipación magnífica, esclavizar, juramento de atadura, ruina, ruina mayor, señor de las pesadillas, sueño tiempo duplicado*.

Aptitudes sortilegas: a voluntad como un hechicero de 41.º nivel (salvación CD 40 + nivel de conjuro): *aura sacrilega, blasfemia, bola de fuego, círculo mágico contra el bien, contorno borroso, crear muertos vivientes, desacralizar, detectar el bien, detectar el caos, detectar la ley, detectar magia, disipación mayor, escudriñamiento, flamear, hechizar persona, imagen mayor, inmovilizar persona, invisibilidad mejorada, leer magia, miedo, muro de fuego, oscuridad, oscuridad profunda, pirotecnia, polimorfarse, profanar, reanimar a los muertos, símbolo (cualquiera), sugerencia, teleportar sin error (a sí mismo más 1000 lbs.), telequinesia; 3/día: *acelerar, ver lo invisible*; 1/día: *esfera infernal, implosión, tormenta de fuego, tromba de meteoritos*.*

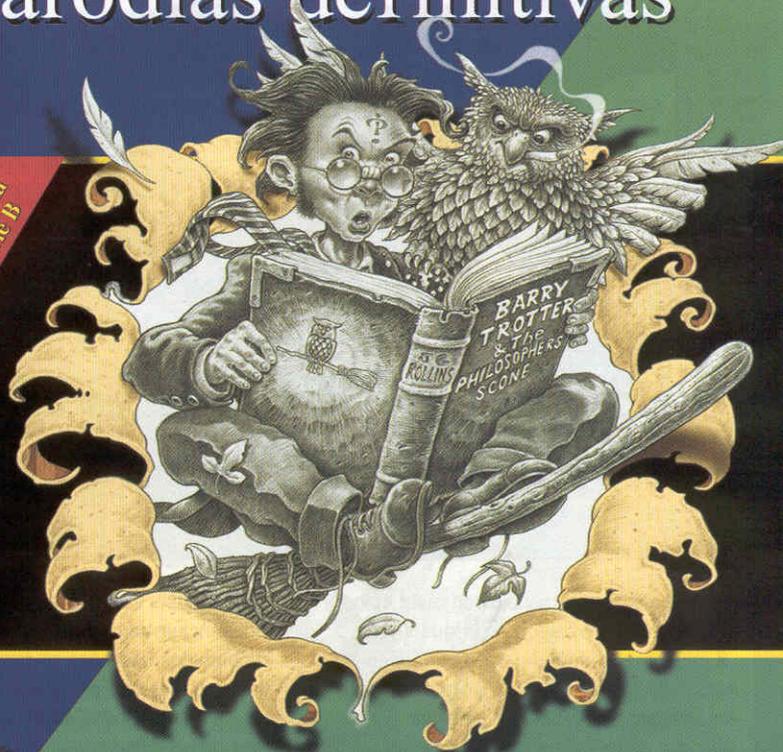
Equipo: dos *estoques afilados de poder sacrilego +10*. Estas son las únicas posesiones de Lascer. Forjadas en el instante de su nacimiento de fragmentos de la voluntad del Vástago perdido, estas espadas parecen estar hechas de hueso y carne petrificada y emanan continuamente un hálito fétido, como si el aire mismo se pudriera al estar en contacto con ellas. **D**

¿Pensabas que lo habías leído todo...
¡TE EQUIVOCABAS!
Estas son las Parodias definitivas

**BARRY
TROTTER**

La parodia
desvergonzada de
un famoso libro...

Ni siquiera
una película
de serie B



Tres volúmenes
en uno de
humor absurdo

El **SOPOR**
de los
ANILLOS

La parodia
definitiva de
El Señor de los Anillos

Rambla de Catalunya 117 Pral 2^a
08008 Barcelona - Tel 932 389 870
spain@devir.es

devir



RIVALIZA CON LOS

DIOSES

Clases de prestigio épicas

por Andy Collins • Ilustraciones de Steve Garcia

Hasta los personajes de nivel épico necesitan algo por lo que luchar, y es ahí donde entran en juego las clases de prestigio épicas. Por definición, los personajes no pueden empezar a avanzar en una clase de prestigio épica hasta haber alcanzado niveles épicos, pero una vez hecho esto, no existe límite alguno.

Tal y como se explica en el *Manual de niveles épicos*, los personajes adquieren niveles en clases de prestigio épicas siguiendo las mismas reglas que se usan para multiclasear a un personaje de nivel épico: las progresiones de salvación y ataque base son reemplazadas por progresiones de salvación y ataque épicas. Como sucede con el resto de clases, puedes adquirir tantos niveles de una clase de prestigio épica como desees, y aunque las tablas incluidas en este artículo sólo muestran diez niveles de progresión, el texto que las acompaña indica cómo siguen evolucionando sus rasgos de clase después esos niveles.

Diseñar una clase de prestigio épica

Dado que todas las campañas de nivel épico son indudablemente genuinas, los DMs deberían plantearse crear clases de prestigio épicas personalizadas para sus propias campañas. Todas las directrices habituales siguen siendo aplicables: buscar la especialización por encima de la generalidad y crear requisitos claros que puedan ser cumplidos sin necesidad de una

excesiva supervisión por parte del DM. No olvides incluir requisitos que no puedan ser obtenidos hasta, como mínimo, el 21.º nivel, o tu clase de personaje no tendrá nada de épica. Puedes usar como guía las clases presentadas tanto aquí como en el *Manual de niveles épicos*.

Recuerda que, como el ataque base y las salvaciones aumentan a un ritmo fijo más allá del 20.º nivel, no pueden ser usados para equilibrar las diferentes clases de personaje como sucede con una clase de prestigio tradicional. En su lugar, una clase de prestigio épica ofrece sólo tres elementos potenciales: dados de golpe, mejoras en el lanzamiento de conjuros, y rasgos de clase. Asignar un dado de golpe u otro no es diferente de lo que se hace en los niveles no épicos. Para la mejora del lanzamiento de conjuros, recuerda que a pesar de que las clases de prestigio épicas pueden ofrecer mejora del lanzamiento de conjuros (lo que eleva el nivel de lanzador), el número de conjuros por día está limitado a partir del 20.º nivel si no se poseen las dotes épicas adecuadas.

Por último, son los rasgos de clase lo que diferencia a unas clases de prestigio épicas de otras. Son los elementos más importantes de cada clase y la principal señal de identidad de las clases de prestigio. No olvides crear rasgos de clase que puedan mejorar a lo largo de una progresión casi infinita, como el daño del ataque furtivo del pícaro o la reducción del daño del bárbaro.

Procura no asignar solamente aptitudes concretas a cada nivel, ya que si lo haces, tu clase de prestigio no tendrá una progresión clara más allá del máximo que tu hayas descrito. Si te ves obligado a darle a una clase de prestigio aptitudes que no mejoren a un ritmo constante, asegúrate entonces de incluir una progresión nutrida de base de dotes adicionales que dé comienzo cuando el personaje llegue al "final" de la progresión que estás creando. Para obtener una guía sobre cómo asignar dotes adicionales, busca en el *Manual de niveles épicos* las versiones épicas de las clases presentadas en el *Manual del jugador* y la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Señor arcano

Cuando los magos sueñan, sueñan con convertirse en señores arcanos. El señor arcano es un auténtico maestro del lanzamiento de conjuros, capaz de moldear su magia arcana de un modo con el que los seres inferiores sólo pueden soñar. El señor arcano opina que si existe algo sobre conjuros arcanos que él aún no conoce, probablemente no merece la pena saberlo. Algunos podrían calificar esto de arrogancia pero al señor arcano no le importa lo que los demás piensen, pues para él lo único importante es la búsqueda de lo arcano y la maestría sobre lo que es mágico.

Como sugiere su nombre, la clase de prestigio "señor arcano" resulta más interesante para los lanzadores de conjuros

Si no tienes el *Manual de niveles épicos*

Aunque el *Manual de niveles épicos* te ayudará a sacar el máximo provecho de este artículo, también puedes utilizarlo a pesar de no tener dicho libro. Si aún no estás preparado para partidas de nivel épico, piensa en utilizar este artículo como una herramienta que te ayude a preparar a tus jugadores para una campaña de nivel épico. Sólo necesitarás un poco de imaginación para aprovechar en campañas no épicas muchos de los elementos aquí descritos, como por ejemplo las aptitudes:

- El DM puede crear nuevos monstruos basados en cualquiera de estas apasionantes aptitudes. Por ejemplo, el Toque corruptor y el Aura profanadora del saqueador impío podrían convertirse en grandes aptitudes para un nuevo tipo de muerto viviente.

- Si un jugador se siente atraído por una aptitud en particular, plantéate la posibilidad de imbuir un objeto mágico con ella. Quizá el PJ deba llevar a cabo una peligrosa búsqueda y probar su valía antes de ser recompensado con el objeto, o quizá pueda pedirlo como recompensa por destruir a su archienemigo.

- Quizá una de las aptitudes presentadas aquí pueda funcionar con una clase de prestigio que un PJ ya posea. Por ejemplo, la aptitud Movimiento grácil del perfeccionado podría ser también una aptitud de alto nivel para un ladrón acróbata (Canción y silencio) que desee seguir avanzando en esa clase de prestigio.

- Los jugadores o DMs también podrían introducir estas aptitudes en sus campañas creando conjuros que imiten los poderes que proporcionan. Por ejemplo, un PJ druida podría desarrollar un conjuro basado en la aptitud Amigo del mundo (clase de prestigio "guardián del mundo") tras descubrir un sepulcro druidico largo tiempo olvidado.

arcanos. En general, son los hechiceros y magos quienes pueden sacar mayor provecho de ella, aunque también un bardo con una gran dedicación al lanzamiento de conjuros podría seguir esta senda. Las demás clases no tienen muchas posibilidades de cumplir sus altos requisitos y deberían buscar el poder épico en algún otro lugar.

Los PNJs señores arcanos suelen ser individuos solitarios que prefieren dedicar

su tiempo a mejorar su arte antes que a interactuar con aquellos que seguramente no podrían comprender sus propósitos. Las congregaciones de señores arcanos no son frecuentes, aunque es cierto que existen algunas. Por supuesto, si la situación lo requiere, un señor arcano está preparado para defenderse a sí mismo, a su hogar y a sus aliados. A pesar de que a la mayoría de señores arcanos apenas les preocupan aquellos que les rodean, se dan cuenta de los beneficios que pueden obtener al forjar alianzas estratégicas con los emperadores, príncipes y sumos sacerdotes locales.

Rasgos de clase

Los rasgos de clase de la clase de prestigio señor arcano son:

Competencia con armas y armaduras: los personajes no ganan ninguna competencia con armas o armaduras al adquirir un nivel de señor arcano.

Conjuros por día/Conjuros conocidos: con cada nivel, el señor arcano gana nuevos conjuros por día y conjuros conocidos igual que si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciera antes de adquirir la clase de prestigio.

Sin embargo, no gana ningún otro beneficio que un personaje de dicha clase hubiera podido obtener (como dotes metamágicas o de creación de objetos). Si el personaje es ya un lanzador de conjuros épico, sólo obtiene el beneficio anotado bajo la entrada "Conjuros" de su clase de personaje épica. Si el personaje poseía más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de hacerse señor arcano, debe decidir cuál de ellas obtiene el nivel adicional de lanzador de conjuros (deberá elegir una clase con la que pueda lanzar conjuros arcanos de 10.º nivel), antes de poder calcular el nuevo número de conjuros por día.



Dote metamágica adicional: a 1.º nivel y cada cinco niveles posteriores (6.º, 11.º, etc.), el señor arcano gana una dote metamágica adicional, que puede ser épica o no épica.

Nuevo conjuro (Ex): A 2.º nivel y en cada nivel posterior, el señor arcano puede aprender un nuevo conjuro arcano de cualquier nivel que sea capaz de lanzar. Si usa libro de conjuros, puede inscribir dicho conjuro en su libro sin ningún coste adicional. Si no usa libro de conjuros, el conjuro simplemente se añade a su lista de conjuros conocidos. Este conocimiento de conjuros se suma a cualquier otro que pueda ostentar mediante otros medios.

Recordar conjuro (Sb): a partir del 3.º nivel, el señor arcano puede emplear una acción estándar para recordar cualquier conjuro que haya lanzado durante la última hora. El personaje recupera el conjuro preparado (en el caso de los personajes que preparan conjuros) o el espacio de conjuro (en el caso de los personajes que no preparan conjuros) utilizado. El señor arcano gana un uso diario adicional de esta aptitud por cada tres niveles después del 3.º que haya obtenido en esta clase (1/día en el 3.º, 2/día en el 6.º, 3/día en el 9.º, etc.).

Poder de conjuro expandido (Ex): a partir del 5.º nivel y una vez al día, el señor arcano puede lanzar cualquier conjuro que tenga un efecto limitado por el nivel (como *bola de fuego*), como si dicho límite fuese el doble del habitual. Por ejemplo, una *bola de fuego* que cause 20d6 de daño en vez del máximo normal de 10d6, o un *proyectil mágico* que crease 10 proyectiles en vez del máximo normal de 5. El nivel de lanzador del señor arcano sigue aplicándose a dichos límites; por ejemplo, a pesar de que una *bola de fuego de explosión retardada* lanzada con esta aptitud tendría un nuevo daño máximo de 30d8, un señor arcano cuyo nivel de lanzador fuera 25 sólo podría causar 25d8 con dicho conjuro.

Por cada cinco niveles después del 5.º (10.º, 15.º, etc.), el señor arcano obtiene un uso diario adicional de esta aptitud. Este poder no es acumulable con los efectos de la dote épica *Mejorar conjuros*.

Discernir debilidad (Sb): a partir del nivel 7.º y una vez al día, el señor arcano puede emplear una acción estándar para analizar a un enemigo al que pueda ver (incluso mediante un *escudriñamiento*). El señor arcano descubre de inmediato cuáles son los bonificadores actuales a las salvaciones de ese enemigo (*Fortaleza*, *Reflejos* y *Voluntad*), lo que le permitirá elegir mejor sus conjuros de cara a enfrentarse con él. Si los bonificadores a las salvaciones cambian posteriormente, el señor arcano no es consciente automáticamente de los nuevos valores. Por cada diez niveles después del 7.º (17.º, 27.º, etc.), el señor arcano gana un uso diario adicional de este poder.

Identificar conjuros (Ex): a partir del 9.º nivel, el señor arcano sabe de inmediato cuándo alguien está lanzando un conjuro arcano dentro de su línea de visión, incluso si no puede ver u oír al lanzador. Sabe también con total certeza de qué conjuro se trata exactamente (incluidos los efectos metamágicos). Aunque esta aptitud no le da ningún bonificador a las salvaciones, puede ayudarle enormemente a la hora de intentar lanzar un contraconjuro.

Maestría arcana (Sb): a partir del 10.º nivel, y una vez al día, el señor arcano puede volver a tirar un efecto aleatorio de un conjuro arcano que acabe de lanzar (por ejemplo, el daño de una *tromba de meteoritos*, o el efecto de un conjuro de *confusión*, o cualquier otro efecto determinado por una tirada de dado), y optar entonces por cualquiera de los dos resultados. Por cada diez niveles por encima del 10.º (20.º, 30.º, etc.), el señor arcano gana un uso diario adicional de esta aptitud, aunque nunca podrá usarla más de una vez por conjuro.

Señor arcano: requisitos

Para convertirse en señor arcano, un personaje debe cumplir estos requisitos:

Saber (arcano): 25 rangos.

Conocimiento de conjuros: 25 rangos.

Dotes: Soltura con una habilidad

(Conocimiento de conjuros) y cinco dotes metamágicas.

Dotes épicas: Lanzamiento de conjuros mejorado.

Lanzamiento de conjuros: Capacidad de lanzar conjuros arcanos de 10.º nivel.

Señor arcano: habilidades clásicas

Fue: –

Des: –

Con: Concentración.

Int: Conocimiento de conjuros, Escudriñar, Saber (arcano).

Sab: –

Car: –

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

Maestro de la Orden del arco

La Senda del arco, presentada por primera vez en el libro *Puño y espada*, describe los aspectos espirituales, filosóficos y religiosos de la arquería. Pero mientras el iniciado de la Orden del arco sólo se adentra ligeramente en estas enseñanzas, el maestro les dedica su vida entera, alcanzando por ello niveles de iluminación y comprensión espiritual que desafían cualquier explicación.

Aunque los guerreros, exploradores y otros personajes versados en el combate pueden beneficiarse ampliamente de esta clase, la mayoría de quienes se convierten en maestros de la Orden del arco (o maestros del arco, como se les suele

Señor arcano: progresión

Nivel

de clase

Especial

1	Dote metamágica adicional
2	Nuevo conjuro
3	Recordar conjuro 1/día
4	Nuevo conjuro
5	Poder de conjuro expandido 1/día
6	Nuevo conjuro, dote metamágica adicional, recordar conjuro 2/día
7	Discernir debilidad 1/día
8	Nuevo conjuro
9	Identificar conjuros, recordar conjuro 3/día
10	Nuevo conjuro, maestría arcana, poder de conjuro expandido 2/día

Conjuros por día

+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente



llamar) ya han realizado un entrenamiento avanzado de sus habilidades con el arco. Obviamente, los iniciados de la Orden del arco están especialmente cualificados para convertirse en maestros, pero también los arqueros arcanos pueden ver que gran parte de su entrenamiento coincide con el que se requiere para esta clase. De hecho, la dedicación a cualquiera de esas dos clases puede acelerar mucho la entrada en esta clase de prestigio épica.

Los maestros del arco son muy venerados y respetados por su extraordinaria habilidad y tesón. La mayoría se animan a ayudar a los

demás a encontrar la Senda del Arco; incluso aquellos que siguen buscando aventuras suelen dedicar tiempo a ayudar a otros futuros maestros por medio de enseñanzas y consejos. Que esto ocurra dentro de la disciplina de una academia o en su deambular por el mundo, ya sólo depende de cada maestro.

Rasgos de clase

Los rasgos de clase de la clase de prestigio maestro de la Orden del arco son:

Competencia con armas y armadura: los personajes no ganan ninguna competencia con armas o armaduras cuando adquieren un nivel de maestro de la Orden del arco.

Disparo oportunista (Ex): desde el 1.º nivel, el maestro del arco amenaza efectivamente con su arco a los enemigos adyacentes, siendo capaz de realizar ataques de oportunidad con su arma a distancia.

Ataque furtivo a distancia (Ex): siempre que el objetivo del maestro del arco debiera verse privado de su bonificador de Destreza a la CA (sin importar si de hecho posee o no un bonificador de Destreza), los ataques a distancia del maestro causan daño adicional. Este daño adicional es +1d6 a 2.º nivel y +1d6 adicional por cada dos niveles posteriores. Los ataques a distancia sólo se consideran ataques furtivos si el objetivo se encuentra a menos de 30 pies, ya que el maestro del arco no puede golpear con la misma mortífera precisión más allá de ese alcance. En todos los demás aspectos, trata esta aptitud como el ataque furtivo de un pícaro. Si el personaje posee la aptitud de ataque furtivo mediante otra clase de personaje, sus bonificadores al daño se apilan.

Maestro de la Orden del arco: requisitos

Para hacerse maestro del arco, un personaje debe cumplir los siguientes criterios:

Saber (religión): 12 rangos.

Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo múltiple, Disparo rápido, Especialización en armas (cualquier arco), Soltura con un arma (cualquier arco).

Dotes épicas: Arquería de combate, Enjambre de flechas, Especialización épica en armas (cualquier arco), Soltura épica con un arma (cualquier arco).

Especial: un personaje puede sustituir el rasgo de clase Soltura superior con un arma (ver la clase de prestigio 'iniciado de la Orden del Arco' en *Puño y espada*) por el requisito de la dote épica Soltura épica con un arma.

Especial: un personaje puede sustituir el rasgo de clase Especialización superior en armas (ver la clase de prestigio 'iniciado de la Orden del Arco' en *Puño y espada*) por el requisito de la dote épica Especialización épica en armas.

Especial: un personaje puede sustituir el rasgo de clase Disparar en combate cerrado (ver la clase de prestigio "iniciado de la Orden del Arco" en *Puño y espada*) por el requisito de la dote épica Arquería de combate.

Maestro de la Orden del arco: habilidades clásicas

Fue: Nadar.

Des: Montar.

Con: —

Int: Arte (fabricación de arcos),

Saber (religión).

Sab: Avistar.

Car: —

Puntos de habilidad en cada nivel:
2 + modificador de Inteligencia.

Maestro de la Orden del arco: progresión

Nivel de clase	Especial
1	Disparo oportunista
2	Ataque furtivo a distancia +1d6
3	Introspección de combate
4	Ataque furtivo a distancia +2d6
5	Dote adicional
6	Ataque furtivo a distancia +3d6
7	Impacto verdadero
8	Ataque furtivo a distancia +4d6
9	Disparo oportunista mejorado, Ataque furtivo a distancia +5d6 dote adicional

DG
DIO





Introspección de combate (Sb): a partir del 3.º nivel, siempre que el maestro del arco hace con éxito un ataque con arco, puede sumar su bonificador de Sabiduría al daño causado.

Dotes adicionales: el maestro del arco gana una dote adicional a 5.º nivel y cada cinco niveles más tarde (10.º, 15.º, etc.). Estas dotes adicionales deben ser elegidas entre las siguientes: Ataque furtivo mejorado, Competencia épica, Disparo lejano, Disparo múltiple mejorado, Dureza épica, Pies ligeros, Precisión asombrosa y Velocidad cegadora.

Impacto verdadero (Sb): a partir de 7.º nivel el maestro del arco es altamente consciente de su entorno y gana una introspección intuitiva del futuro. Una vez al día y como acción gratuita, puede usar esta aptitud para obtener un bonificador introspectivo de +20 en una única tirada de ataque, como con el conjuro impacto verdadero. Este bonificador introspectivo sólo puede aplicarse a un ataque a distancia con arco. Por cada cinco niveles de maestro del arco obtenidos por encima del 7.º nivel (12.º, 17.º, etc.), el personaje obtiene un uso diario adicional de esta aptitud.

Disparo oportunista mejorado (Ex): A 9.º nivel, el maestro del arco amenaza con su arco un área efectiva de 30 pies alrededor suyo, en todas direcciones. Esto significa que puede llevar a cabo ataques de oportunidad contra oponentes que estén a un máximo de 30 pies de distancia, usando su arma a distancia.

Perfeccionado

El perfeccionado trasciende lo que otros perciben como las limitaciones de la forma física; su cuerpo, mente y alma se tornan una única fuerza unificada, otorgándole un insuperable nivel de gracia y claridad en la batalla.

La vasta mayoría de personajes que se convierten en perfeccionados son monjes, y que son pocas más las clases que poseen la disciplina y el equilibrio necesarios para cumplir los requisitos. Algunos guerreros e incluso unos pocos paladines han escogido seguir esta senda, aunque normalmente deben hacerse multiclase para alcanzar los altos bonificadores a las salvaciones necesarios para convertirse en perfeccionados. El resto de clases pueden sacar poco provecho de esta clase.

Los perfeccionados se diferencian principalmente por su personalidad, pudiendo ser solitarios, sociables, beatíficos o diabólicos. Mientras

Perfeccionado: requisitos

Para convertirse en perfeccionado, un personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

Alineamiento: cualquiera legal.

Salvación base: For: +12, Ref: +12, Vol: +12.

Concentración: 24 rangos.

Dotes: Ataque sin armas mejorado, Esquiva, Pericia, Puñetazo aturridor.

Dotes épicas: Salud perfecta.

Especial: un personaje puede sustituir los rasgos de clase pureza corporal (monje) o cuerpo diamantino (místico henshin, monje) por el requisito de la dote épica Salud perfecta.

Perfeccionado: habilidades clásicas

Fue: –

Des: Equilibrio, Escapismo, Moverse sigilosamente, Piruetas.

Con: Concentración.

Int: Conocimiento de conjuros, Escudriñar, Saber (arcano).

Sab: –

Car: –

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

algunos de ellos vuelven a sus raíces y enseñan a jóvenes ascetas en el monasterio donde ellos adquirieron sus primeras habilidades, otros caminan por el mundo, dispensando justicia como creen conveniente. Algunos afirman incluso que su perfecta comprensión les capacita para dirigir a otros, aunque según el alineamiento del perfeccionado, semejante gobierno podría ser tanto benévolo como represivo.

Rasgos de clase

Los rasgos de clase de la clase de prestigio perfeccionado son:

Competencia con armas y armaduras: los personajes no ganan ninguna competencia con armas o armaduras al adquirir un nivel en la clase de prestigio perfeccionado, y sufren las mismas penalizaciones por llevar armaduras que los monjes.

Multiclase con monje: el perfeccionado puede seguir ganando niveles de monje después de haber obtenido uno o más niveles en esta clase de prestigio.

Trance de batalla (Ex): el perfeccionado es un maestro en el arte de dejar que su mente guíe sus ataques. A 1.º nivel, el personaje aprende a entrar en un trance de batalla, que

Perfeccionado: progresión

Nivel

de clase	Especial
1	Trance de batalla 1/día
2	Introspección de combate
3	Dote adicional
4	Gracia perfecta, movimiento grácil, trance de batalla 2/día
5	Claridad en la batalla
6	Dote adicional
7	Fortaleza perfecta, cerrar la herida, trance de batalla 3/día
8	Ver tu futuro
9	Dote adicional
10	Mente perfecta, mente protegida, trance de batalla 4/día

DG
D8

le otorga un bonificador +4 a la Destreza y a la Sabiduría, y un bonificador de moral de +2 a los tiros de salvación de Fortaleza. Durante el trance, el personaje no puede lanzar conjuros ni usar aptitudes sortilegas u objetos mágicos que funcionen mediante finalización de conjuro o activación de conjuro (como las varitas y rollos de pergamino). El trance de batalla sólo funciona si el perfeccionado no lleva armadura, y dura un número de asaltos igual a 3 + bonificador de Sabiduría (recién incrementado) del personaje, aunque éste puede finalizarlo prematuramente cuando lo desee. El perfeccionado puede entrar en trance de batalla una vez por día a 1.º nivel y obtiene un uso diario adicional de esta aptitud por cada tres niveles posteriores (4.º, 7.º, 10.º etc.).

Introspección de combate (Sb): a partir del 2.º nivel, siempre que el perfeccionado tenga éxito en un ataque sin armas y no lleve armadura, podrá sumar su bonificador de Sabiduría al daño causado.

Dotes adicionales: el perfeccionado obtiene una dote adicional en el 3.º nivel y cada tres niveles más tarde (6.º, 9.º, 12.º, etc.). Estas dotes adicionales deben ser elegidas entre las siguientes: Competencia épica, Curación rápida, Dureza épica, Escalador legendario, Golpe aplastante, Golpe íntegro, Golpe profundo, Golpe vorpalino, Luchador legendario, Piel blindada, Pies ligeros, Reducción del daño, Reflejos de combate mejorados y Velocidad cegadora.

Gracia perfecta (Ex): a partir del 4.º nivel, el perfeccionado adquiere una claridad introspectiva que le permite evitar el peligro con mayor facilidad. Esto le permite sumar su bonificador de Sabiduría a sus tiros de salvación de Reflejos siempre que no lleve armadura.

Movimiento grácil (Sb): a partir del 4.º nivel y una vez al día, el cuerpo del perfeccionado activa automáticamente esta aptitud cuando lo necesita (aunque puede decidir no hacerlo). Su efecto funciona como el conjuro *libertad de movimientos*, y el uso de la aptitud no requiere ninguna acción por parte del perfeccionado, pudiendo activarse incluso en el turno de otro personaje si fuera necesario.

Claridad en la batalla (Sb): a partir del 5.º nivel y una vez al día, el perfeccionado puede añadir su bonificador de Sabiduría a sus tiradas de ataque sin armas durante todo un asalto.

Durante ese asalto se le tratará también como si poseyese la dote Reflejos de combate mejorados, incluso si carece de los prerequisites para dicha dote. El perfeccionado gana un uso diario adicional de esta aptitud por cada diez niveles obtenidos en esta clase por encima del 5.º (15.º, 25.º, etc.). Esta aptitud solamente funciona si el perfeccionado no lleva armadura.

Fortaleza perfecta (Ex): a partir del 7.º nivel, la agilidad del perfeccionado se vuelve lo bastante potente como para resistir las amenazas contra su cuerpo. Mientras el perfeccionado no lleve armadura, podrá sumar su bonificador de Destreza a sus tiros de salvación de Fortaleza.

Cerrar la herida (Sb): a partir del 7.º nivel, y una vez al día, el cuerpo del perfeccionado activa automáticamente cerrar la herida sobre sí mismo si su salud cae hasta 0 o menos puntos de golpe, aunque esta aptitud no funciona si el perfeccionado alcanza los -10 o menos puntos de golpe. Cerrar la herida funciona como el conjuro *sanar*. Usar esta aptitud no requiere ninguna acción por parte del perfeccionado, pudiendo activarse incluso en el turno de otro personaje si fuera necesario.

Ver tu futuro (Sb): un perfeccionado de 8.º nivel posee un poderoso sexto sentido y recibe advertencias instantáneas sobre amenazas o peligros inmediatos como mediante el conjuro *prescencia*. El perfeccionado gana un uso semanal adicional de este poder por cada diez niveles obtenidos en esta clase por encima del 8.º (18.º, 28.º, etc.), aunque nunca podrá utilizarlo más de una vez por día.

Mente perfecta (Ex): el cuerpo y la mente de un perfeccionado de 10.º nivel están en perfecta armonía siempre que éste no lleve armadura, y el personaje puede añadir su bonificador de Constitución a sus tiros de salvación de Voluntad.

Mente protegida (Sb): a partir del 10.º nivel y una vez al día, el cuerpo del

perfeccionado activa automáticamente Mente protegida sobre sí mismo si el personaje es el objetivo de cualquier efecto que pudiera detectar, influir o leer sus emociones o pensamientos. Esta aptitud funciona exactamente igual que el conjuro *mente en blanco*, excepto que su duración es de sólo una hora. Usar esta aptitud no requiere ninguna acción por parte del perfeccionado, pudiendo incluso activarse en el turno de otro personaje si fuera necesario.

Guardián incondicional

El guardián incondicional personifica el temple y la resistencia de la raza enana. A pesar de su corta estatura, este poderoso enano es un gigante cuando se trata de defender su protectorado, ya se trate de una persona, una ciudad de inocentes o toda una raza. Más de un señor de la guerra orco ha cometido el error de arengar a sus tropas diciendo: "es sólo un enano, ¿cómo creará que nos va a detener?"

Los guerreros, paladines, monjes, exploradores e incluso los ex bárbaros pueden ser buenos guardianes incondicionales. Incluso algunos clérigos deciden seguir esta senda, aunque se trata de una extraña elección, pues para ello deben renunciar a seguir mejorando su talento como lanzadores de conjuros. Los enanos defensores casi siempre se convierten en guardianes incondicionales, y están preparados y dispuestos para esta clase al haber prometido ya algún grado de servicio o lealtad al pueblo enano. De manera parecida, el defensor devoto (ver *Puño y espada*) puede también aspirar a convertirse en guardián incondicional. Por el contrario, los lanzadores de conjuros arcanos pueden sacar poco provecho a esta clase.

Un guardián incondicional antepone las necesidades de los demás a las propias, aunque puede hacerlo de muchas maneras. Algunos adoptan modos de vida espartanos, prefiriendo evitar involucrarse personalmente, mientras que otros viven como sus semejantes, disfrutando de todo lo que la vida les ofrece. Sin embargo, sea cual sea su personalidad, el guardián incondicional permanece siempre en alerta para afrontar cualquier peligro.

Rasgos de clase

Los rasgos de clase de la clase de prestigio guardián incondicional son:

Competencia con armas y armaduras: el guardián incondicional adquiere competencia con todas las armas sencillas y marciales, las armaduras ligeras, medias y pesadas y los escudos.

DG
D12

Guardián incondicional: progresión

Nivel de clase	Especial
1	Vigilancia incesante
2	Tesón enano
3	Coraje impertérrito
4	Dote adicional
5	Visión lejana (60 pies)
6	Lealtad inquebrantable
7	Bastión inamovible
8	Dote adicional
9	Dedicación implacable
10	Resistencia poderosa, visión lejana (90 pies)



Vigilancia incesante (Ex): a partir del 1.º nivel, el guardián incondicional puede sumar su nivel en esta clase de personaje como bonificador introspectivo a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Tesón enano (Ex): a 2.º nivel, el guardián incondicional recibe adiestramiento adicional contra sus enemigos tradicionales. Su bonificador racial de ataque contra orcos y trasgoides aumenta a +2, y su bonificador de esquiva contra gigantes aumenta hasta +6. Además, puede anadir su nivel de clase a las tiradas de ataque contra cualquiera de estas criaturas.

Coraje impertérrito (Ex): al alcanzar el 3.º nivel, el guardián incondicional se vuelve inmune a los efectos del miedo.

Dotes adicionales: el guardián incondicional obtiene una dote adicional en el 4.º nivel y cada cuatro niveles más tarde (8.º, 12.º, etc.). Estas dotes deben elegirse de la siguiente lista: Acosador de sortilegos, Aguante épico, Competencia épica, Crítico arrollador, Crítico devastador, Curación rápida, Dureza épica, Piel blindada, Recarga instantánea, Reducción del daño, Resistencia a energía, Reflejos de combate mejorados, Salud perfecta, Soltura épica con un arma y Visión en la oscuridad mejorada.

Visión lejana (Ex): a 5.º nivel, la visión en la oscuridad del guardián incondicional mejora de los 30 a los 60' de alcance, y aumenta en 30' adicionales por cada cinco niveles posteriores (10.º, 15.º, etc.).

Lealtad inquebrantable (Ex): en el 6.º nivel, el guardián incondicional se vuelve inmune a los efectos hechizadores.

Guardián incondicional: requisitos

Para convertirse en guardián incondicional, un personaje debe cumplir los siguientes criterios:

- Alineamiento: legal bueno o legal neutral.
- Raza: enano.
- Ataque base: +21.
- Averiguar intenciones: 5 rangos.
- Avistar: 10 rangos.
- Escuchar: 10 rangos.
- Dotes: Aguante, Alerta, Dureza, Voluntad de hierro.
- Dotes épicas: Dureza épica.
- Especial: debe poseer alguna reducción del daño obtenida mediante una dote o un rasgo de clase.

Guardián incondicional: habilidades clásicas

- Fue: —
- Des: —
- Con: —
- Int: Arte (cualquiera).
- Sab: Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar.
- Car: —

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

Bastión inamovible (Ex): a partir del 7.º nivel, el guardián incondicional puede sumar su bonificador de Constitución a cualquier prueba para evitar ser embestido, agarrado, derribado o arrollado. Además, se le considera una categoría mayor que su categoría de tamaño normal a efectos de tales pruebas, y "excepcionalmente estable" al resistir una embestida o un derribo.

Dedicación implacable (Ex): en el 9.º nivel, el guardián incondicional se vuelve inmune a los efectos de compulsión.

Resistencia poderosa (Ex): a 10.º nivel, los bonificadores raciales naturales de los enanos a las salvaciones contra venenos y conjuros, aumentan de +2 a +4. Más adelante, aumentan en dos puntos más por cada diez niveles adicionales (20.º, 30.º, etc.).

Saqueador impío

El saqueador impío es una personificación andante de la maldad encarnada. No sólo irradia maldad: él es maldad. Este villano deja tras de sí un rastro de devastación, y aunque muchos países viven durante siglos sin llegar a ver uno, existen al menos otros tantos reinos que han sido reducidos a escombros a manos de un saqueador impío.

Saqueador impío: progresión



Nivel

de clase	Especial
1	Aura de maldad
2	Toque corruptor
3	Ataque furtivo +1d6
4	Dote adicional
5	Aura profanadora
6	Ataque furtivo +2d6
7	Fulgor impuro
8	Dote adicional
9	Ataque furtivo +3d6
10	Presencia desoladora

Saqueador impío: requisitos

Para convertirse en saqueador impío, un personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

Alineamiento: cualquiera maligno

Ataque base: +21.

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma.

Dotes épicas: crítico arrollador.

Especial: debes haberte entregado al servicio de una deidad maligna.

Saqueador impío: habilidades clásicas

Fue: Trepar.

Des: Montar.

Con: —

Int: —

Wis: —

Cha: Intimidar, Trato con animales.

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

Todos los saqueadores impíos se deleitan con la destrucción, aunque no todos persiguen su meta del mismo modo. Los saqueadores impíos legales acostumbran a instaurarse a sí mismos como déspotas, abandonando periódicamente su palacio para liderar a un ejército del mal a través de su reino. Los saqueadores impíos neutrales pueden trabajar en las sombras hasta que llegue el momento en que su presencia sea necesaria para conseguir la mayor matanza posible. Los saqueadores impíos caóticos son especialmente temidos debido a que resulta imposible negociar con ellos. A estos saqueadores no les preocupa ni gobernar ni tramar sus planes desde el anonimato, sino que su única pretensión es traer el dolor al lugar, normalmente al mando de una cruel banda de asesinos que ven al saqueador impío como la mano encarnada de sus dios de la destrucción.

Rasgos de clase

Los rasgos de clase de la clase de prestigio saqueador impío son:

Competencia con armas y armaduras: los personajes que adquieren un nivel de saqueador impío ganan competencia con todas las armas sencillas y marciales, las armaduras ligeras, medias y pesadas y los escudos.

Aura de maldad (Sb): del saqueador impío emana un aura de maldad que hace que todos los personajes de alineamiento bueno que estén a menos de 20' sufran un penalizador de moral de -2 en todos sus ataques y pruebas de



Guardián del mundo: progresión

Nivel

de clase	Especial	Conjuros por día
1	Amigo del mundo	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
2	<i>Hablar con el mundo</i>	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
3	Piel robliza +1	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
4	Dote adicional	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
5	<i>Escuchar al mundo</i>	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
6	Piel robliza +2	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
7	<i>Fuerza de piedra</i>	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
8	Dote adicional	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
9	<i>Caminar por el mundo,</i> <i>piel robliza +3</i>	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
10	<i>Desatar la furia del mundo</i>	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente

habilidad. A efectos del conjuro *detectar el mal*, el Aura de maldad del saqueador impío es igual a su nivel de personaje. Nótese que el saqueador impío puede disipar este aura como acción estándar (por ejemplo, para no ser detectado por personajes de alineamiento bueno) y que restaurarla de nuevo es una acción gratuita.

Toque corruptor (Sb): a partir del 2.º nivel y una vez al día, el saqueador impío puede corromper con su toque a una criatura u objeto. Esta aptitud elimina durante una hora cualquier reducción del daño o dureza que pudiera poseer la criatura u objeto. El toque corruptor requiere un ataque de toque si se usa contra un personaje, o contra un objeto en poder de otro personaje, pero no permite ningún tiro de salvación para resistir sus efectos. Si se usa contra sólo parte de un objeto especialmente grande (como el muro de un castillo), el toque afecta a un cubo de 5' de materia. El saqueador impío gana un uso diario adicional de esta aptitud por cada diez niveles posteriores (12.º, 22.º, etc.).

Ataque furtivo (Ex): siempre que el objetivo del saqueador impío debiera verse privado de su bonificador de Destreza a la CA (sin importar si posee o no dicho bonificador), el ataque del saqueador causa daño adicional. El daño adicional es +1d6 a 3.º nivel más 1d6 adicional por cada tres niveles posteriores. En todos los otros aspectos, trata esta aptitud como el ataque furtivo de un pícaro. Si el saqueador impío poseía la aptitud de ataque furtivo gracias a alguna otra fuente, sus bonificadores al daño se apilan.

Dotes adicionales: el saqueador impío obtiene una dote adicional al alcanzar el 4.º nivel y cada cuatro niveles posteriores (8.º, 12.º, etc.). Estas dotes adicionales deben ser elegidas entre las siguientes: Ataque furtivo mejorado, Competencia épica, Crítico devastador, Curación rápida, Daño persistente, Dureza épica, Piel blindada, Reducción del daño, Soltura épica con un arma.

Aura profanadora (Sb): en el 5.º nivel, el Aura de maldad de 20' del saqueador impío es tan puramente malvada que imbuje todo el área con energía negativa, como el conjuro profanar. Si el aura es disipada, el saqueador impío puede restaurarla durante su turno como acción gratuita.

Fulgur impuro (Sb): a partir del 7.º nivel y una vez al día, el saqueador impío puede maldecir a un objetivo que esté a menos de 30' con sólo una mirada. Esta aptitud funciona exactamente como el conjuro lanzar maldición, salvo porque sus efectos sólo pueden ser eliminados por un lanzador

de conjuros de 21.º nivel, o más. El saqueador impío obtiene un uso diario adicional por cada diez niveles posteriores (17.º, 27.º, etc.).

Presencia desoladora (Sb): al llegar al 10.º nivel, el aura de maldad del saqueador impío vuelve venenosa para el consumo cualquier agua o comida que se encuentre en su área de efecto (salvación de Fortaleza CD 20 + nivel de clase + modificador de Carisma para resistir el efecto; daño inicial y secundario ídido de Constitución). Las pociones y líquidos mágicos similares también pueden verse afectados, aunque tales objetos tienen derecho a un tiro de salvación de Voluntad (CD 20) para resistir. Todos aquellos objetos en poder del saqueador impío no se ven afectados.

Guardián del mundo

Algunos describen al guardián del mundo como un avatar de la naturaleza.

Otros le ven como la personificación del entorno, como una extensión animada de sus necesidades. En realidad, el guardián del mundo es sólo una persona dedicada a defender el mundo de los animales, los árboles, el sol y el cielo de la cruel destrucción a manos de aquellos que no podrían o no querrían respetar su terrible belleza.

Los druidas son los guardianes del mundo más lógicos por su respeto innato por el mundo natural. Sin embargo, algunos exploradores también se suman a la causa, y en algunas raras ocasiones un personaje multiclase bárbaro/explorador puede seguir también la llamada. El resto de personajes sencillamente carecen del entrenamiento y conocimiento necesarios para convertirse en guardián del mundo.

El guardián del mundo lleva una carga muy pesada: proteger su entorno natural de aquellos que lo mancillarían. Algunos guardianes del mundo crecen apartados, manteniéndose lejos de aquellos que no comparten el peso de las creencias de su clase, mientras que otros buscan la compañía de aliados, tanto en la naturaleza como en la civilización, según sus necesidades. En los casos en que los gobernantes locales comparten una actitud similar a la suya, el guardián del mundo puede proteger al mismo tiempo la naturaleza y el reino en que habita. No obstante, en los territorios controlados por quienes no respetan sus objetivos, puede volverse hacia la completa anarquía con tal de proteger esa tierra.

Rasgos de clase

Los rasgos de la clase de prestigio guardián del mundo son los siguientes:

Para tu campaña

Como sucede con las clases de prestigio mundanas, tu elección de incluir clases de prestigio épicas en una campaña debería estar basada en los papeles que desempeñarían. No introduzcas en tu juego las clases de prestigio presentadas en este artículo sin haber tenido antes en cuenta las consecuencias de su inclusión. Si puedes, proporciona pistas de su existencia mucho antes de que los personajes pretendan cualificarse para ellas. Esto podría hacerse mediante un encuentro con personajes de esas clases o, si tus PJs son personajes épicos de primer nivel, introduciendo señales o presagios de que los personajes están destinados a ciertas sendas de poder.

Aunque los requisitos para cada una de las clases de prestigio épicas descritas aquí son principalmente de tipo estadístico, puedes hacer que resulten todavía más especiales y elitistas añadiéndoles requisitos específicos para tu campaña, que cualquier personaje deberá cumplir para cualificarse. Por ejemplo, podrías decidir que en tu juego todos los guardianes del mundo son elegidos especialmente por la diosa de la naturaleza, o que un personaje que pretenda convertirse en señor arcano debe visitar antes el manantial de toda la magia. Requisitos como estos ayudan a que una clase de prestigio parezca más una parte real e integrada de tu mundo, que un añadido puramente artificial.

Competencia con armas y armaduras: el guardián del mundo no gana ninguna competencia con armas o armaduras.

Lanzamiento de conjuros: en cada nivel, el guardián del mundo gana nuevos conjuros por día y conjuros conocidos como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que ya perteneciera antes de adquirir esta clase de prestigio épica. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio de los que obtendría un personaje de dicha clase (como dotes metamágicas o de creación de objetos). Si el personaje ya es un lanzador de conjuros épico, sólo obtiene el beneficio anotado bajo la entrada 'Conjuros' de su clase de personaje épica. Si el personaje poseía más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en guardián del mundo, debe decidir en qué clase obtiene el nivel adicional de lanzador de conjuros, antes de poder calcular su nuevo número de conjuros por día.

Requisitos del guardián del mundo

Para convertirse en guardián del mundo, un personaje debe cumplir los siguientes criterios:

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Saber (naturaleza): 24 rangos.

Supervivencia: 24 rangos.

Dotes: Soltura con una habilidad (Saber (naturaleza)) o Soltura con una habilidad (Supervivencia).

Dotes épicas: Esperanza de vida prolongada y Soltura épica con una habilidad (Saber (naturaleza)) o Soltura épica con una habilidad (Supervivencia).

Especial: un personaje puede sustituir el rasgo de clase cuerpo eterno de los monjes por el requisito de la dote épica Esperanza de vida prolongada.

Guardián del mundo: habilidades clásicas

Fue: Nadar.

Des: Escondarse, Moverse sigilosamente.

Con: Concentración.

Int: Arte (cualquiera), Conocimiento de conjuros, Escudriñar, Profesión (cualquiera), Saber (naturaleza).

Sab: Avistar, Conocimiento de conjuros, Escuchar, Intuir la dirección y Supervivencia.

Car: Empatía animal (habilidad exclusiva), Diplomacia, Trato con animales.

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

Amigo del mundo (Ex): ningún animal, bestia o planta dañará o se opondrá voluntariamente a un guardián del mundo. Cualquier conjuro o efecto que normalmente haría que un animal, bestia o planta actuase contra el guardián del mundo, fallará de manera automática. Si el guardián del mundo ataca a una de esas criaturas, se romperá esta protección.

Hablar con el mundo (St): un guardián del mundo de 2.º nivel puede *hablar con los animales* o *hablar con las plantas* a voluntad. También puede lanzar *piel parlante* una vez al día, y una vez más por día por cada diez niveles posteriores (12.º, 22.º, etc.). Estos poderes funcionan como si el guardián fuese un lanzador de conjuros de nivel igual a su nivel de personaje.

Piel robliza (Sb): a partir del 3.º nivel, el guardián del mundo desarrolla un bonificador de armadura natural. Este bonificador es de +1 en el 3.º nivel y

aumenta en otro +1 por cada tres niveles posteriores (+2 en el 6.º, +3 en el 9.º, etc.).

Dotes adicionales: el guardián del mundo obtiene una dote adicional en el 4.º nivel y cada cuatro niveles posteriores (8.º, 12.º, etc.). Estas dotes deben ser elegidas entre las siguientes: Aguante épico, Conjuro espontáneo, Curación rápida, Emanación permanente, Escalador legendario, Pies ligeros, Rastreador legendario, Resistencia a energía, Salud perfecta y Velocidad cegadora.

Escuchar al mundo (St): a partir del 5.º nivel y una vez al día, el guardián del mundo puede lanzar *comunidad con la naturaleza* como un lanzador de conjuros de nivel igual a su nivel de personaje.

Fuerza de piedra (St): a partir del 7.º nivel, y una vez al día, el guardián del mundo puede lanzar *piel pétrea* sobre sí mismo como si fuese un lanzador de conjuros de nivel igual a su nivel de clase. El guardián del mundo obtiene un uso diario adicional de esta aptitud por cada diez niveles por encima del 7.º (17.º, 27.º, etc.).

Caminar por el mundo (St): tras alcanzar el 9.º nivel, el guardián del mundo puede lanzar *viajar mediante plantas* siempre que lo desee.

Desatar la furia del mundo (St): a partir de 10.º nivel y una vez por semana, el guardián puede desatar la incontrolable furia de la naturaleza. Esto requiere de todo un asalto de concentración y adopta la forma de cualquiera de los siguientes efectos de conjuro, como si fuesen lanzados por un personaje de nivel igual al nivel de personaje del guardián del mundo: *marabunta*, *terremoto*, *torbellino* o *tormenta de venganza*.

El guardián del mundo y sus aliados no se ven afectados por el efecto. Este poder sólo funciona en el plano Material. 



Lugares recónditos, guaridas conocidas y localizaciones exóticas en las tierras de Faerûn.

Torretaln

por Ed Greenwood · Ilustraciones de David Day

Es fácil encontrar agua potable en el norte de la costa de la Espada, aunque a menudo ese agua estará congelada. El pfaeraeze, un viejo dialecto élfico de la zona de la costa de la Espada dio nombre a las tierras al norte del río Delimbayr, un nombre que se traduce como “tierra de agua, roca y árbol”. Existen, sin embargo, lugares en el norte en los que el agua es un bien escaso, o en los que buscarla (en poblados bosques o grutas infestadas de trasgos), puede resultar peligroso.

En varias de estas localizaciones, algunas viejas, pero aún funcionales obras enanas prestan auxilio a los viajeros. Un manantial en la roca del Hacha (prominente y deshabitado peñasco que los viajeros usan como señal para orientarse en la parte norte del camino de los páramos Eternos, a dos días de viaje al oeste de Eternlund) es conducido por las altas rocas a lo largo de suaves y tallados canales hasta formar un estanque al lado del camino. En decenas de lugares por todo el norte, los cantos rodados han horadado cuencas que retienen el agua de lluvia o de los manantiales de forma que los transeúntes pueden usarlas fácilmente.

Al menos una de las grandes obras hidráulicas de los enanos se mantiene en pie: Torretaln, una torre que sirve de depósito de agua situada en la parte oeste de un camino perdido dos días al norte de Beliard.

Cómo Torretaln obtuvo su nombre o cómo fue construida ha caído en el olvido (hay muchas historias convincentes, pero ninguna definitiva). Unos dicen que Taln fue un enano, quizás hasta un rey enano. Otros afirman que se trataba de un infame gigante de piedra al que los enanos mataron en este lugar, otros dicen que era una criatura gargantuesca que, transformada en piedra, dio forma a algunos peñascos. Otras historias cuentan que “Taln” es sólo algún vestigio del nombre de un clan o reino enano.

Lo que el ojo percibe

Torretaln se erige entre rocas cubiertas de parra y otra maleza. Colinas más prominentes y escabrosas se levantan tras

ella, hacia el oeste. Parece realmente lo que es: un brote sobresaliente de piedra natural que forma un peñasco de 70' de alto, un brote que ha sido techado con una enorme plancha de piedra.

Esta plancha del techo se inclina hacia abajo en dirección este lo suficiente como para deshacerse del agua, hacia un enorme pozo que los enanos excavaron en la propia roca del promontorio. Este pozo es oval, con quizás unos 70' de diámetro en su parte más ancha y la mitad en la más estrecha. El fondo del pozo suele contener hasta aproximadamente unos 8' de agua. Los brazos superiores laterales están agrietados en diversos sitios y algunas de esas fisuras son tan grandes que permiten a los humanos trepar por ellas. Su presencia impide que el pozo se pueda llenar más allá de los 12' sin desparramar su agua a través de algunas de las fisuras; manchas en las faldas del peñasco evidencian que esto ha sucedido más de una vez en el pasado.

Agua fría y potable de manantial brota a través de las fisuras en el fondo del pozo de manufactura enana. Es obvio que los constructores excavaron cerca de un manantial para construir un depósito y después se las arreglaron para transportar una enorme plancha de dura piedra local hasta colocarla como techo de su depósito.

Excepto en los lugares en los que las fisuras naturales lo rasgan, el arco del este de los muros del pozo tiene de 8' a 12' de grosor. Hacia el norte, sur y oeste, la roca sólida se extiende al menos por un cuarto de milla. En un punto de este arco, en el lugar en que Torretaln más cerca está del camino, los enanos horadaron dos drenajes cilíndricos en forma de túnel en las paredes. Estos drenajes parten de agujeros situados a una altura de 4' a 6' en las paredes del pozo y bajan hasta una habitación en el nivel bajo, dentro de la base del peñasco.

Esta pequeña caverna es lo bastante fresca para preservar la comida en verano y terriblemente gélida en invierno, aunque es preferible su cobijo a desafiar a las aullantes nieves de una ventisca invernal.

La mayor parte del suelo de la caverna está ocupado por un charco al cual el agua se filtra antes de escurrirse por otra fisura natural del suelo. El charco alcanza unos 16' de largo, 3 o 4 de ancho y 4 de profundidad. Suele tener una altura mínima de un pie de agua. Excepto en los meses más fríos de invierno, cuando todo está sólidamente congelado, el agua del manantial rezuma continuamente a través de las fisuras y cae por los drenajes hacia la piscina.

Este rezumar puede convertirse en un torrente si se mueve una o las dos “piedras de contacto” que abren los drenajes. Esas piedras de contacto son dos enormes planchas de piedra, cada una de ellas casi del tamaño de un fétetro humano, y de un pie de grueso. Diseñadas con unos asideros salientes, se han recostado sobre unas bases con pasarelas a ambos lados para aquellas personas que deseen mover las piedras.

Las bases y pasarelas son accesibles si se trepa por los anchos escalones de piedra labrados en los muros de la caverna (uno sube por cada muro, hasta unos 20' por encima del charco). Durante las heladas, las piedras de contacto suelen ser inamovibles, pero en cualquier otra ocasión se pueden mover fácilmente. Aunque son muy pesadas, la fuerza de tres hombres fuertes puede ser suficiente para tirar de ellas y la de cuatro para empujarlas y devolverlas a su sitio. Tan buenos eran los canteros enanos, que las piedras de contacto pueden cerrar casi por completo el flujo de agua.

Incluso si uno se olvida de las piedras de contacto, el pozo retiene al menos 4' de agua y el flujo natural de la Infraoscuridad empuja al agua hacia abajo por los drenajes más o menos a la mitad de velocidad que el pequeño manantial de montaña.

Nadie guarda ni habita Torretaln, aunque se advierte a los viajeros que trasgos, orcos y a veces monstruos depredadores más temibles acechan en las proximidades. Útil para generaciones de viajeros, la torre no sería más que una desconocida curiosidad si no fuera por que está encantada.

El Espíritu rasposo

Al menos en los últimos 120 años, la caverna que forma la base de la vieja torre de agua está encantada por una voz rasposa a la que muchos consultan como oráculo.

Si se dejan ofrendas en el suelo de la caverna o en dos áreas de descanso planas que sobresalen de la pared del charco -pero no en el charco- el Espíritu rasposo suele hablar en un susurro siseante que resuena por toda la caverna, respondiendo a las preguntas que se le hagan. Cuando se hacen ofrendas, pero no preguntas, casi siempre escoge asuntos de su propia elección, en lugar de quedarse en silencio.

El espíritu habla

Aquí tienes una serie de predicciones que han sido recientemente registradas. No se intenta explicar las mismas, ni siquiera identificar a los autores, ya que muchos de los que consultan el oráculo prefieren mantener el secreto acerca de las predicciones que reciben (e incluso acerca de la misma visita), por lo que estas frases pueden no ser representativas. Por la misma razón, no se sabe de ninguna ocasión en la que el Espíritu rasposo repitiera una predicción a dos personas diferentes. Aquellos que realizan nuevas ofrendas y solicitan una explicación de anteriores predicciones, las reciben siempre de manera crítica.

- “La hoja será alzada, el trono derrocado, y el hijo se deshará del padre”

- “Entre una lluvia de sangre el halcón se levanta luchando contra tormentas de flechas y arremetiendo contra dragones para encaramarse a la parte más alta de la torre”

- “La espada será hallada, pero se perderá el anillo”

- “Llega un nuevo rey, y su pendón será un hacha en llamas, y correrán ríos de sangre en una ciudad del norte. Los dragones se despertarán y lucharán entre ellos en los cielos, y se activará una magia largo tiempo olvidada, y destruirá tronos”

- “Dos dragones tendrán hermanas que se pasearán entre los hombres y parecerán recién nacidos de los humanos, y con el tiempo de su sangre nacerá un clan de humanos voladores que no serán dañados por el aliento o el conjuro de un dragón. Ellos conquistarán tronos, y Faerûn será distinta”

- “Nacerán reinos donde hoy sólo hay huesos de otros reinos, nuevas coronas resplandecerán, y la roja guerra gobernará en muchas tierras. Enanos y elfos tendrán sus propios reinos, pero una gran tierra caerá”

- “Una hechicera surgirá en Luskan y conquistará muchas torres y labrará su destino. Los aventureros se congregarán bajo su estandarte, y bajarán del sol para reclamar una ciudad enterrada, olvidada hace ya mucho a manos de aquellos que reptan”

- “La mano del maestro del saber descubrirá la solución cuando todo lo demás falle”

- “Forjado en fuego, escondido en tumbas, todavía espera. Cuando el sol

En tu campaña

Usar un artículo de la “Guía de Elminster” en tus partidas es muy fácil. Limitate a cambiar los nombres de los grupos e individuos según convenga a tu campaña, o inventa nuevos escenarios en los que puedas introducir elementos de este artículo. Aquí tienes algunas ideas:

- Es posible que en tu campaña, el Espíritu rasposo sea un fantasma real. En vida, esta torturada alma fue un oráculo que usaba sus conocimientos del futuro en su propio beneficio. Ahora, ha sido obligada a revelar pistas sobre futuros desastres hasta que alguien utilice sus predicciones para evitar dichos sucesos.

- Las criaturas que están detrás del Espíritu rasposo podrían ser de otra raza, incluso montruos. Quizás Torretaln esté habitada por demonios que hacen horribles predicciones que luego convierten en realidad, probando así su valía y atrayendo más visitantes con ofrendas.

- En tu campaña, puede no haber Espíritu rasposo. Quizás Torretaln es conocida por sus aguas curativas, o quizás haya rumores que la identifiquen como un complejo de tumbas que alojan a los enanos que la construyeron.

rasgue la oscura colina, búscalo. Aquellos que no se preparen caerán rápidamente”

- “Cuidate de la llama negra. Quema, pero no consume, vigila, pero no duermes; y aquellos que porten su marca, serán tus enemigos para siempre”

- “Halamar es a quien tienes que vigilar. Su espada golpeará la forja cuando el dragón caiga del cielo y las olas traguen al barco abandonado”

Notas de Elminster

Muchas gentes del Norte (incluso Arpistas y otras gentes más mundanas que deberían andar más espabiladas) confían en este Espíritu rasposo de Torretaln. Algunos creen que se trata de un mago ligado más allá de la muerte, o la voz de un dios o de otra cosa y a otros no les importa lo que hay detrás, o no lo quieren saber, pero bien que acercan sus oídos a las predicciones. Me toca a mí la tarea de despojaros de vuestra fe en el oráculo: no se trata de ningún sabio ni de ninguna guía divina, sino de un fraude perpetrado por una familia de gnomos que habita el lugar y que procura mantenerse fuera de la vista de cualquiera.

Durante generaciones los Elhaembros han morado en las amplias salas labradas por los enanos del interior del rocoso promontorio que contiene la torre de agua. La mayoría de esas habitaciones se hallan un cuarto de milla al oeste de la caverna y del depósito de arriba, pero hay un largo pasadizo (que se inclina arriba y abajo varias veces para evitar una inundación si el depósito se rompiera, o si las aguas del arroyo fueran redirigidas) que lleva hasta una habitación destinada al espionaje, abajo en los muros de la cámara.

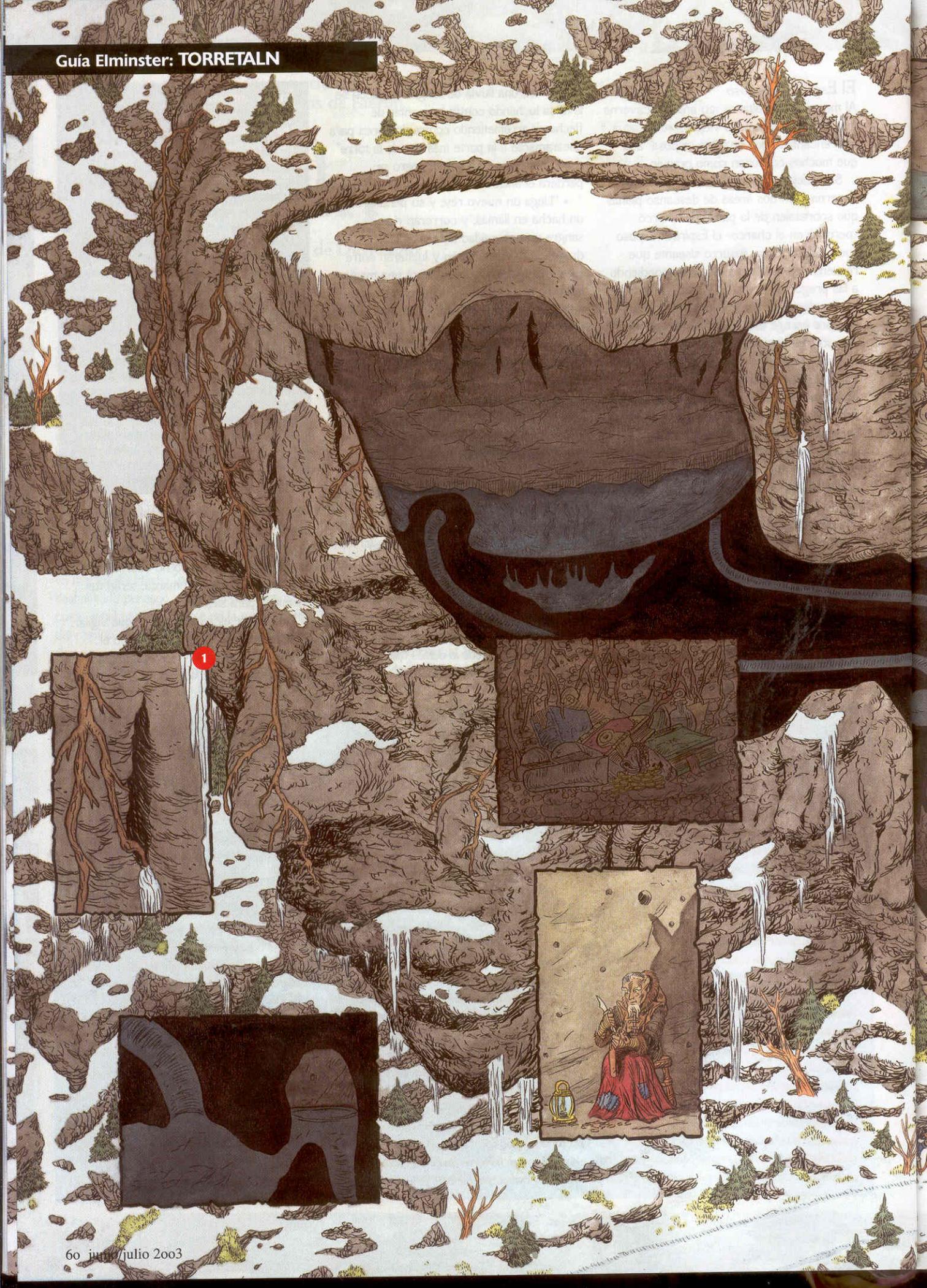
Cualquiera que se siente en la habitación de espionaje puede ver y oír lo que ocurra a través de unos diminutos agujeros en la pared y puede hablar a través de un conducto excavado en la roca a partir de los agujeros de espionaje y que magnífica la voz. Cuando hay visitantes en la caverna, varios de los mayores de los Elhaembros se cuelan en esta habitación y si ven que estos dejan ofrendas, harán de oráculo por un rato.

Las ofrendas, por supuesto, pasan a ser propiedad de los gnomos en cuanto los visitantes se van. Las escabrosas colinas del oeste de Torretaln esconden varias entradas al complejo Elhaembros. Las puertas que cierran estas entradas son grandes rocas redondeadas encajadas en ranuras labradas y las antesalas interiores están protegidas por varias trampas de lazo y de otros tipos para evitar que serpientes, mofetas y demás criaturas salvajes se dediquen a pasear por los interiores de las cavernas de los gnomos. Su casa está formada por seis grandes salas que hacen de graneros, diez aisladas prisiones, separadas del resto del complejo por fuertes barrotes de hierro, una cocina con una puerta al exterior, que da a un agujero en las rocas en el que hay un horno de piedra para cocinar y ahumar las carnes, y docenas de pequeños

dormitorios y escondrijos con ocultos salientes o repisas elevadas desde las que se puede emboscar.

Cuando no se hacen pasar por el Espíritu rasposo, los gnomos cazan y forrajean en los campos de los alrededores, atrapando bestias gracias a una serie de trampas y tallando las maderas que encuentran para obtener bienes con los que comerciar en Beliard. Están acostumbrados a permanecer tranquilos y discretos, a menudo echando un vistazo para comprobar si son observados. Hasta donde yo sé, ninguno de ellos se ha hecho aventurero o ha adquirido alguna habilidad que no sea la del manejo del arco, conocimiento de la naturaleza y las tallas. Se cuidan bastante de trocar en Beliard alguna de las ofrendas reconocibles. En vez de ello, las almacenan en alguna de sus amplias cavernas o las intercambian con gnomos buhoneros para que las vendan en Aguas profundas.

Aunque ninguno de los Elhaembros es culpable de copiar o modificar profecías o predicciones de otras fuentes, con los años se han convertido en expertos en inventar predicciones perspicaces y plausibles a la vez. Que yo sepa, ninguno de ellos disfruta de influencia o inspiración divina a la hora de improvisar lo que dice el Espíritu rasposo.



1

Torretaln

1. Fisuras naturales, ensanchadas por las heladas cada invierno, suficientemente anchas como para permitir a los humanos y a las criaturas menores trepar dentro y fuera del depósito. Para ello, se requiere éxito en una prueba de Preparar (CD 10).

2. Las piedras de contacto pueden ser empujadas hacia fuera con una prueba de Fuerza (CD 16) con éxito y devueltas a su posición inicial con otra prueba de Fuerza (CD 18). En invierno, es imposible abrirlas sin ayuda, al menos para la mayoría de los humanos (prueba de Fuerza CD 27) y si se hace, sólo se libera un pequeño arroyuelo de agua.

3. Los agujeros de espionaje permiten que personas escondidas hagan las veces de Espíritu rasposo. Pueden ser descubiertos si se tiene éxito en una prueba de Buscar (CD 30), aunque no serán identificados como la fuente de los susurros salvo si el que busca tiene una oreja pegada a los agujeros mientras el gnomo habla. Una prueba de Escuchar (CD 35) con éxito mientras el Espíritu rasposo está hablando revela los agujeros de espionaje como la fuente del ruido.

Lugares recónditos, guaridas conocidas y localizaciones exóticas en las tierras de Faerûn.

LA CERVECERA de la Montaña de la Luna

por Ed Greenwood · Ilustraciones de David Day

Este destartado y poco conocido establecimiento se alza en una zona boscosa en los bancos de la rivera de la corriente del Unicornio, a dos días de viaje al norte de Secómbur. Aquí una pequeña comunidad de medianos fabrica la "lunáslago", una bebida con sabor a menta que rápidamente se ha hecho popular en las tierras Centrales. De hecho, ya es la bebida más famosa entre los medianos de la zona baja del valle Delimbayr.

La Cervecería de la montaña de la Luna también fabrica y transporta "barribas" para aquellos que prefieren ponche de cerveza, una bebida tradicional de climas fríos muy apreciada entre los humanos del norte de la costa de la Espada. Una barriba tiene un pequeño compartimento llamado "coronilla" en uno de los extremos (su nombre procede del hecho de que la mejor parte, si se coloca el barril de canto, es la que queda en la parte superior) que contiene ron. La mayor parte del tonel, unas quince veces la coronilla, contiene cerveza.

Lo que el ojo percibe

Construida entre los árboles por medianos que parecen aficionados a las escaleras, balcones, puentes de cuerda, escalas exteriores y rampas correderas, la montaña de la Luna está fabricada con todos y cada uno de los tipos de madera que pueden encontrarse por los alrededores; fundamentalmente con madera de sombralto, pino, arce, roble, olmo y leñocas, en orden descendiente de frecuencia. Los travesaños y tabloneros se encajaron con ganchos y estacas de madera, sólo alterando ligeramente el tamaño y los contornos cuando fue absolutamente necesario, por lo que hay partes de la cervecería que parecen como si sencillamente se las hubiera dejado crecer así. Ha sido el tiempo el que ha dotado de una tonalidad plateada a la mayoría de las maderas, pues ninguna ha

sido pintada. Para tapar los huecos más grandes han empleado musgo y tierra, y cuando falla una tabla de madera, se coloca otra al lado calzada por medio de puntales.

Los medianos que habitan aquí sólo descansan cuando los aguaceros hacen imposible el trabajo en el exterior, pues hay una buena lista de tareas esperando entre los diferentes procesos destinados a fabricar cervezas y prepararlas para su transporte. De todos modos, prefieren trabajar y ganar unas monedillas, por lo que las expansiones y reparaciones que han hecho a la cervecería son bastante apresuradas. Algunas chapuzas en diferentes momentos han convertido al edificio en una encantadora estructura laberíntica de pequeñas y exóticas habitaciones, tejados destartados que surgen en diversas direcciones, estructuras construidas alrededor de árboles o que los incorporan al propio edificio, pequeños escalones y agujeros de almacenaje rodeados de piedra excavados en los montículos más próximos. Una escalera de madera asciende por uno de los árboles adyacentes más altos hasta alcanzar una plataforma de vigilancia donde se pueden colgar linternas para anunciar el fin de la preparación de un cargamento, la hora de la comida, avisar de los peligros o alguna necesidad urgente que haga necesaria la presencia en la montaña de la Luna de la gente que está trabajando fuera, en los campos.

Dentro, la cervecería es un laberinto de habitaciones enlosadas (cubiertas de suciedad y restos que equilibran los desniveles) llenas de tinajas, depósitos, cañerías, pequeñas presas, toneles, y botellas de cristal de todos los tamaños, colores y procedencias (los medianos las compran en Secómbur a los buhoneros que las han recogido en Aguas profundas y ciudades más sureñas). Estas botellas se usan en los procesos de fabricación de cerveza y en ciertas ventas en Secómbur.

Lo que sucede en la montaña

Aunque la cervecería se alza en un terreno sembrado de pequeñas colinas, realmente no hay ninguna montaña. El nombre "montaña de la Luna", es una degeneración de Muntan Lrune, el nombre por el que la prometida de Oblar Desecantor era conocida entre los medianos de Secómbur. Oblar y Lrune se encontraron estando de aventuras y a ella se la recuerda por manejar poderosa magia, por danzar a la "luz de la luna" con "extraños y monstruosos visitantes" y por fabricar la mejor cerveza que un Desecantor había producido hasta entonces. Su método y receta son la base actual de la cerveza de la montaña de la Luna.

Dieciocho medianos adultos (y siete niños, que trabajan tan duro como sus padres) llaman hogar a la montaña de la Luna. Muchos de ellos pertenecen a dos familias relacionadas entre sí, los Balodrón y los Desecantor y todos ellos trabajan duro. Los barriles los tienen que fabricar a partir de los árboles que van cayendo en los márgenes del bosque Alto. Han de cuidar y recolectar sus cultivos de manzanas, cebada, plantas de lúpulo y azúcar de remolacha y recolectar menta salvaje que hacen crecer en el bosque. También han de fabricar la cerveza y enviarla hasta Secómbur y desde allí, a todos los Reinos.

Los medianos destilan ron a partir del azúcar de remolacha, fabrican cerveza a partir de la cebada y del lúpulo, y fabrican lunáslago a partir de sidra de manzana fermentada, que es destilada, o helada en invierno y separada del hielo después. La fabricación de cerveza (es decir, añadir malta y hervir), el destilado, y la fabricación de barriles consumen gran cantidad de leña, por lo que los medianos de la montaña de la Luna pasan gran parte de su tiempo trabajando como leñadores.

Son trabajadores tan tenaces, que ninguno se ha preguntado aún por qué se dedican a

esto. ¿Cómo es que una cervecera tan alejada de los mercados puede tener éxito? ¿Por qué la cervecera está tan cerca de los peligros del bosque Alto?

La respuesta se encuentra en los patrocinadores de la montaña de la Luna: los Zhentárim. Gracias a esta tapadera, la Red negra envía información y pequeños pero valiosos objetos a sus agentes, aliados y contactos de todas las tierras Centrales y la costa de la Espada. Algunos de los toneles que parten de la montaña de la Luna llevan escondidos en su interior compartimentos que portan mensajes o contrabando, además de las bebidas que se supone que contienen.

Tarz Bralougazh (NM, humano, Cmbi/Pc1) llega hasta la montaña de la Luna para vender provisiones a los medianos y comprarles toneles y barriles de sus productos. Balougazh es en realidad un agente Zhentárim enviado al asentamiento de los medianos para arreglar unos asuntillos de contrabando de la Red negra. Así Yárimur Balodrón (LM, mediano, Ext4/Gue3), Kelter Desecantor (LM, varón mediano, Pc1/Gue2) y la "Vieja parlanchina" o "Madre" Nurvala Desecantor (NM, mediana, Ext4/Pc1) conocen a quién profesa lealtad Bralougazh,

Notas de Elminster

Los Zhent son plenamente conscientes de las posibilidades que hay de que un barril se extravíe, bien por rotura, bien por que se hunda en el agua debido a un naufragio, o bien por robo, así que casi todos los mensajes transportados a través del enlace de la montaña de la Luna están codificados o consisten en crípticas abreviaturas. Un ejemplo de los últimos puede ser: "amanecer en Suzjask/tres fuera/Piermanegra". Esto quiere decir que la operación denominada "Suzjask" está comenzando ("amanecer") y que el receptor del mensaje debe realizar la parte que tenga asignada. En este caso, consiste en deshacerse de tres barriles, carretas, esclavos o lo que sea; y para más información, entregar el informe final o por si algo va mal, el receptor debe contactar con el agente Zhent que usa el apodo Zhent "Piermanegra".

Puedo describir algunos detalles acerca de dos venenos de la montaña de la Luna (que se fabrican a partir de un té secreto que se hace mezclando ciertas cortezas, musgos y hongos e hirviéndolos en agua) que se mantienen activos cuando se mezclan con bebidas alcohólicas. Ambos echan a perder sus efectos con el tiempo y cuando se diluyen en agua, pero cuando están frescos, son potentes, tal como sigue:

Mentamarga (el nombre hace referencia al ligero sabor que le traiciona): Ingestión, salvación de Fortaleza (CD 17); daño inicial 2d4 pg, daño secundario 1d4 pg y 1d4 puntos temporales de Destreza.

Tulad (sin sabor, pero hace surgir diminutas burbujas negras aceitosas en la bebida): Ingestión, salvación de Fortaleza (CD 16); daño inicial 3d6 pg, daño secundario 1d6 pg e inconsciencia.

y encubiertamente reciben tanto los objetos que deben enviar, como el pago por hacerlo.

La mayoría de los otros medianos de la montaña de la Luna saben que "hay algo que no está bien" en los negocios entre Bralougazh y Yárimur y la Vieja parlanchina, pero la mayoría de ellos no están interesados en enterarse de lo que hay detrás de aquello. Los jóvenes son los más curiosos, y Kelter, siendo jovencito, comenzó a espiar las reuniones a puerta cerrada con Bralougazh y se enteró de todo. Después de descubrir todo aquello, Yárimur se limitó a incluirle dentro de la cábala Zhent.

Debido a la construcción de las barribas, más de una docena de medianos son expertos en la realización de compartimentos internos en un barril o en un tonel, pero sólo la cábala de estos tres medianos adultos asigna los destinos de los barriles.

En muy pocas ocasiones, Bralougazh ordena envenenar algunos barriles concretos (para eliminar a clientes que han disgustado a sus superiores Zhentárim). Los medianos odian esto, ya que existe la posibilidad de que un barril se pierda y arruine su negocio. Los venenos son de origen natural, pero aún no han descubierto ninguna sustancia paralizante o inductora de sueño que retenga su efectividad al mezclarla con salmuera o líquidos alcohólicos y se transporte a grandes distancias.

Bueno para el gatzate

La cerveza de la montaña de la Luna supone unos dos tercios de la producción de la cervecería. Aunque es una bebida popular en el vado de la Daga, Aguas fuertes, Llorck, y Secómben, la mayor parte se consume transformada en ponche de cerveza.

El ponche de cerveza se mezcla con la ayuda de un cazo de metal, un fuego, y una barra de metal denominada "cabeza de leñador" y contiene cerveza, ron y un puñado de azúcar. Se mezclan el ron, la cerveza y el azúcar en el cazo (quince partes de cerveza por cada una de ron, y el azúcar a gusto del consumidor), y se calienta la barra hasta que llega al rojo vivo, tras lo cual se sumerge en la mezcla.

En la cervecera también se fabrica ron, lunáslago, y una cerveza negra.

El ron de la Luna es fuerte, puro, y de tonalidad rojo púrpura; bastante poco apreciado si se toma sólo. A pesar de ello, se pueden comprar pequeños barriletes de este ron en la cervecería o en Secómben, en cualquier otro lado sólo encontrarás las barribas, diseñadas especialmente para el ponche de cerveza.

En tu campaña

Utilizar un artículo de la "Guía de Elminster" en tus partidas es muy fácil. Limitate a cambiar los nombres de los grupos e individuos según convenga a tu campaña, o inventa nuevos escenarios en los que puedas introducir los elementos de este artículo.

- Los Zhentárim pueden convertirse en cualquier organización maligna de tu campaña. También puedes determinar que el grupo que utiliza la montaña de la Luna como tapadera sea una organización de bienhechores que esté luchando contra la opresión de un tirano.

- Es posible que la pacífica Cervecera de la montaña de la Luna esté habitada por otra raza. Elfos, gnomos y enanos son buenos candidatos, pero incluso podría haber sido construida y mantenida por criaturas más extrañas, como pixis, trasgos o sátiros.

- Es posible que la cervecería no sea tal, sino más bien el hogar de un excéntrico círculo de druidas que fabrican pociones mágicas y sueros para hacer crecer a las plantas en enormes cubas.

Para fabricar lunáslago se necesita agua en la que hay que hervir menta aplastada; se filtra el agua y se mezcla sólo con sidra de manzana. Tiene un sabor fresco y agradable que aclara las gargantas de todos aquellos que sufren por el humo de las chimeneas de las tabernas, pero también hay muchos humanos que odian su regusto mentolado. Los medianos y los gnomos son los que más parecen apreciar el lunáslago, y también algún elfo o enano lo encuentra de su agrado. Las ventas de lunáslago en Aguas profundas se han disparado desde que algunos astutos medianos difundieron el rumor de que el lunáslago hacía a sus bebedores más atractivos para el sexo opuesto; y también más alerta, más trabajador, y con menos necesidad de sueño.

La negra de la montaña de la Luna es una cerveza fuerte, con sabor a nuez amarga, que es muy apreciado por medianos, gnomos y enanos. En cambio, los humanos no parecen disfrutar de su sabor, e incluso a alguno se le ha oído murmurar: "¿Cerveza salada? ¡Arghh!", y otros comentarios similares. Sin embargo, es excelente cuando está caliente y especiada; de hecho, así se sirve en muchas posadas en las que los mismos humanos que admiten odiar la negra de la montaña de la Luna disfrutaban enormemente de esta bebida.

Las especias consisten en dos pellizcos de nuez moscada, clavo, un puñado de raíces de jengibre, y una manzana o lima. Se calienta en un recipiente cerrado hasta que comience a hervir. Después se echa un chorrillo de ron y se separa la mezcla del fuego durante el tiempo que dura una buena canción, tras lo cual se sirve aún caliente. **D**





Cervecera de la montaña de la Luna

1. Cavidades rodeadas de piedra que han sido horadadas en el tronco de un árbol vivo (que ha ido creciendo alrededor de ellas). Paneles que hacen las veces de muros en muchos lugares permiten el acceso a estos lugares.

2. Botellas de cristal recuperadas y escondidas tras los paneles corredizos situados al lado de los marcos de muchas puertas, que contienen venenos de contacto (*residuo de hoja de cativera* y *raíz de terinav*, consulta los detalles en la *Guía del DUNGEON MASTER*) para ser lanzados como proyectiles a los intrusos de la cervecera, si es que llega a ser atacada. Una prueba de Buscar (CD 15) permite localizar uno de estos compartimentos. La mayoría de habitaciones contienen uno al menos, y muchas de ellas tienen dos o tres.

3. Esta y otras de las puertas de la cervecera son entradas falsas que conducen a pasillos plagados de trampas de pozo. Consulta los ejemplos de las trampas de pozo en la *Guía del DUNGEON MASTER* o en *Canción y Silencio*.

4. Algunos paneles en los muros exteriores se abren a ocultos espacios de almacenaje dispuestos para las mercancías robadas de los Zhents. Estos compartimentos aparecen y desaparecen según los medianos reparan y añaden piezas a la casa, pero suele haber una docena disponible en cualquier momento. Una tirada de Buscar en la zona (CD 20) permite localizar uno de estos compartimentos.

LOS HORRORES

7 Flamerûl, 1372 CV

Mi Señor Alto Mágico Caladnéi, Comparto con ustedes una enorme preocupación acerca del informe del Consejo de mágicos sobre varias criaturas, muchas de las cuales han puesto o podrían poner en peligro el Reino bosque. Durante los albores de nuestro enfrentamiento con los umbrinos, el Consejo, bajo vuestro liderazgo, concluyó que era la falta de conocimientos lo que más dañaba a Cormyr. Persiguiendo ese objetivo, el Consejo ha buscado un mayor conocimiento acerca de una serie de bestias que infestan la zona. Este informe contiene los hechos y los rumores acerca de seis criaturas, incluyendo a los caballos de sangre de los Zhent, los catoblepas domesticados de los pantanos del mar Lejano, los trolls arbóreos, parientes de las fatas, las monturas aladas de los umbrinos, unas fatas oscuras conocidas como umbeleros y finalmente y quizás de mayor importancia, los rumores que hemos reunido acerca de los misteriosos glamores.

*Vuestra leal servidora,
Laspira Inzre Naerinzh,
Dama Agujanocturna*

CABALLO DE SANGRE

Bestia mágica de tamaño Grande

Dados de golpe: 4d10+12 (34 pg)

Iniciativa: +4 (+4 Des)

Velocidad: 40', VI 80' (regular)

CA: 17 (-1 tamaño, +4 Des, +4 natural),

toque 13, desprevenido 13

Ataques: mordisco +7 cuerpo a cuerpo, 2

garras +5 cuerpo a cuerpo

Daño: mordisco 1d8+4, garras 1d4+2

Frente/Alcance: 5' x 10' / 5'

Ataques especiales: chillido sónico,

abalanzarse, desgarramiento 1d4+2,

absorción de sangre

Cualidades especiales: vista ciega, visión

en la oscuridad 20', detectar el bien

Salvaciones: Fort +7, Ref +8, Vol +2

Características: Fue 18, Des 18, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 7

Habilidades: Avistar +10*, Escuchar +11*, Moverse sigilosamente +7

Dotes: Ataque múltiple

Terreno/Clima: bosques, colinas y llanuras templadas y cálidas.

Organización: solitario, en pareja o en manada (5-8)

Valor de desafío: 3

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico malvado (siempre)

Avance: 5-8 DG (tamaño Grande); 9-12 DG (tamaño Enorme)

Los caballos de sangre son espantosas bestias surgidas de las pesadillas infantiles; se parecen tanto a los murciélagos terribles como a los pegajos. Su cuerpo es similar al de un lustroso y ágil caballo musculoso con enormes alas de murciélago surgiéndole de la espalda. Su cabeza tiene unas grandes orejas de murciélago, pequeños ojos rosados, orificios nasales acampanados con salientes en forma de hoja y labios abarquillados que se retraen para mostrar una grande y afilada dentadura. Sus cascos se dividen en dedos similares a garras y una delgada cola libre de pelaje se extiende desde sus caderas. El caballo de sangre medio mide unos 6' desde la espalda hasta el suelo, pesa unas 1.250 lb. y tiene una envergadura de 20'.

Los caballos de sangre devoran cualquier tipo de animales, pero prefieren ante todo la carne fresca. Son seres crueles y caprichosos, pero muy apreciados como montura por los malignos mágicos celestiales (ver *Señores de la oscuridad* para más información acerca de los mágicos celestiales).

Los caballos de sangre entienden (pero no hablan) el común.

DE CORMYR

o de la Magia Salvaje

Por Thomas Costa · Ilustraciones de Mike May

Combate

Los caballos de sangre suelen debilitar a sus víctimas con su chillido sónico, para después abalanzarse a por ellas, realizando un picado sólo con sus dientes y garras. Prefieren drenar sangre sólo de los enemigos incapaces de defenderse.

Chillido sónico (Sb): una vez cada cuatro asaltos, como acción estándar, el caballo de sangre puede emitir un chillido desgarrador. Las criaturas que se hallen en un radio de 20' reciben 1d4 puntos de daño sónico y deben superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) para no quedar aturcidos durante 1 asalto y ensordecidos durante 1d4 asaltos. Una criatura aturrida no puede actuar, pierde el bonificador de Destreza a la CA., y sus oponentes reciben un bonificador +2 al atacarla. Una criatura ensordecida falla automáticamente todas las pruebas de Escuchar, sufre un penalizador -4 a la iniciativa y tiene un 20% de lanzar mal (y por tanto perder) cualquier conjuro con componente verbal que lance. Un conjuro de silencio niega esta aptitud.

Absorción de sangre (Ex): un caballo de sangre puede chupar la sangre a una víctima viva gracias a sus colmillos. Si consigue sujetar a su enemigo mediante una prueba de presa con éxito, realizará un ataque automático de mordisco a la víctima y absorberá su sangre, infligiendo 1d2 puntos de daño a su Constitución por cada asalto que mantenga su presa.

Vista ciega (Ex): los caballos de sangre pueden "ver" emitiendo sonidos de alta frecuencia (inaudibles para la mayoría de las criaturas) que les permiten localizar objetos y criaturas a 120' o menos. Un conjuro de *silencio* niega este efecto y los obliga a confiar en su pobre visión, la cual, al igual que su visión en la oscuridad y su visión en la penumbra, tiene un alcance máximo de 20'.

Detectar bien (St): los caballos de sangre pueden *detectar el bien* a voluntad (igual que el conjuro del mismo nombre lanzado por un clérigo de nivel 1).

Habilidades: los caballos de sangre reciben un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Entrenar a un caballo de sangre

Las crías de caballo de sangre valen 8.000 po en el mercado. Los entrenadores profesionales cobran 2.000 po por criar o entrenar a un caballo de sangre. Criar un caballo de sangre requiere una prueba con éxito de Trato con animales (CD 29) y para entrenarlo como montura aérea es necesario superar una prueba de Trato con animales (CD 34). Los caballos de sangre maduran al mismo ritmo que los caballos.

Carga transportable: hasta 300 lb. se considera carga ligera para un caballo de sangre; la carga mediana oscila entre las 301 y 600 lb. y la pesada entre las 601 y 900 lb.

En los Reinos

Ya hace mucho que los mágicos celestiales Zhentárim remontan los cielos haciendo llover *bolas de fuego* y *rayos relampagueantes* sobre sus enemigos. Uno de estos, un demente mago que había centrado sus estudios en la Nigromancia y la Transmutación, se había propuesto crear la montura perfecta. Oscuros son los rumores que afirman que este mago había sido antes un Mago rojo de Zhay, que o bien se había visto envuelto en la creación de los unicornios negros, o se había deshecho del mago responsable de su génesis. En todo caso, tras años de experimentar, consiguió crear la montura que cubriría las necesidades de los Zhentárim: el caballo de sangre o pegaso de sangre, una mezcla de murciélago terrible y pegaso perverso hacia el mal.

PARA TU PERSONAJE

El hecho de que este artículo presente nuevos monstruos no significa que sólo esté destinado a los DM. Hay muchas formas de utilizar estos monstruos si sólo te dedicas a interpretar un personaje:

Montura normal: como se describe en las entradas individuales de cada monstruo, puedes comprar un caballo de sangre o un velerab para utilizarlo como montura.

Montura de paladín: si cambias el alineamiento al caballo de sangre o al velerab a bueno, ambos pueden servir admirablemente como montura de un paladín.

Familiar mejorado: los umbeleros sirven bien como familiares cuando se usa la dote de Familiar mejorado del *Tomo y sangre*.

Convocar monstruo: los lanzadores de conjuros pueden traer a los siguientes monstruos con el conjuro de convocar monstruo apropiado. El DM puede exigir que el jugador encuentre un tomo específico o reciba un entrenamiento especial representado por rangos en Saber (arcano) antes de convocar a estas criaturas poco comunes.

Convocar monstruo II: umbelero infernal

Convocar monstruo IV: caballo de sangre infernal

Convocar monstruo VI: catoblepas infernal

Convocar monstruo III: troll arbóreo infernal

Convocar monstruo V: velerab celestial

Aunque puedan lanzar demasiados conjuros como para ser candidatos apropiados incluso para el *convocar monstruo IX*, se puede contactar con los glamores a través de los conjuros de *aliado de los planos*.

Liderazgo: algunos de los monstruos presentados en este artículo podrían ser atraídos como allegados con la dote de Liderazgo. Los caballos de sangre, los catoblepas, los glamores y los umbeleros realizan mejor esta función. Las criaturas tienen el siguiente nivel de allegado:

Criatura	Nivel del allegado
Caballo de sangre	6
Catoblepas	8
Glamor	12

NEPs: si quieres jugar con una de estas criaturas como personaje, usa los siguientes NEPs:

Criatura	NEP
Caballo de sangre	+5
Catoblepas	+7
Glamor	+11
Troll arbóreo	+3
Umbelero	+1
Velerab	+5

CATOBLEPAS

Aberración Enorme

Dados de golpe: 6d8+30 (57 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30'

CA: 19 (-2 tamaño, +1 Des, +10 natural),

toque 9, desprevenido 18

Ataques: coletazo +10 cuerpo a cuerpo;

rayo +3 toque a distancia

Daño: coletazo 1d6+12 y aturdimiento; rayo 1d4+2

Frente/Alcance: 10' x 20' / 10'

Ataques especiales: rayo letal, aturdimiento

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', olfato

Salvaciones: Fort +7, Ref +3, Vol +6

Características: Fue 26, Des 13, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 8

Habilidades: Avistar +3, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +3, Supervivencia +3

Terreno/Clima: cualquier pantano

Organización: solitario, en pareja o en familia (3)

Valor de desafío: 6

Tesoro: 1/10 monedas, 50% bienes, 50% objetos

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 7-12 DG (tamaño Enorme); 13-18 DG (tamaño Gargantuesco)

El catoblepas es una extraña y repugnante criatura que habita las ciénagas y pantanos sombríos. Aunque sólo a veces caza carne, su capacidad de devastación es legendaria.

Su cuerpo se asemeja al de un búfalo abotargado, con piernas patiocortas como las de un elefante pigmeo o un hipopótamo. Su musculosa cola, que mueve a velocidad cegadora, acaba en una protuberancia quitinosa. La cabeza se asienta sobre un largo y débil cuello que apenas puede soportar su peso, lo que causa que la criatura mantenga su cabeza a baja altura, muy cerca de suelo. El rostro es similar al de un jabalí verrugoso, pero más feo aún.

Combate

Habitualmente, el catoblepas vaga por las ciénagas pastando, buscando las hierbas y semillas más suculentas. Una vez al mes, generalmente bajo la luz de la luna llena, el catoblepas busca carne para completar su dieta de raíces y hierbas pantanosas.

Rayo letal (Sb): el catoblepas puede proyectar un delgado rayo verde que alcanza los 160' (sin incrementos de distancia) desde sus ojos inyectados en sangre. Cualquier criatura viva impactada por este rayo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 18) para recibir sólo 5d6

puntos de daño. El fallo significa la muerte instantánea. Tras impactar a una criatura, el rayo se disipa y no puede volver a ser usado de nuevo hasta que pasen 1d4 asaltos.

Olfato (Ex): un catoblepas puede detectar a enemigos que se aproximen y a rivales que estén escondidos husmeando y rastrear gracias a su sentido del olfato.

Aturdimiento (Ex): cualquier criatura impactada por la cola del catoblepas debe hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD 18). El éxito supone que sólo se sufra daño normal del ataque; si se falla, la víctima queda aturdida un asalto (un personaje aturdido no puede actuar, pierde cualquier bonificador de Destreza a la CA, y los oponentes obtienen un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra ella).

En los Reinos

Se cree que los catoblepas fueron creados por un archimago de Nezheril y afortunadamente, son muy poco frecuentes en todos los Reinos. No obstante, en los pantanos del mar Lejano de Cormyr, los boyeros de las ciénagas de la región, unos humanos de complexión baja y oscura, han aprendido a domesticar y criar a estos mastodontes. El catoblepas ha resultado ser un éxito como animal doméstico. Su carne y su leche son sabrosas y nutritivas. De hecho, la leche es transformada en varios productos diferentes, como mantequilla y el famoso "queso mortal", que se vende por todos los Reinos a través del *Catálogo Aurora de todos los Reinos*. Es un queso suave, rico, delicado y exótico, que va envuelto en parafina roja y marcado con una estilizada figura del catoblepas. Los boyeros venden la mayor parte de la producción de queso en el mercado del pico del Águila al precio de 5 po la libra.

GLAMOR

Ajeno de tamaño Mediano (Caótico)
(Incorpóreo)

Dados de golpe: 10d8-20 (25 pg)

Iniciativa: +10 (+10 Des)

Velocidad: 120' volando (perfecta)

CA: 25 (+10 Des, +5 desvío), toque 25, desprevenido 15

Ataques:—

Daño:—

Frente/Alcance: 5' x 5' / —

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: incorpóreo, regeneración 2, inmunidad a ilusiones, RC 19, vulnerabilidad a la consunción y negación de magia

Salvaciones: Fort +5, Ref +17, Vol +8

Características: Fue -, Des 30, Con 7, Int 20, Sab 13, Car 20

Habilidades: Averiguar intenciones +10, Avistar +10, Buscar +12, Concentración +11, Conocimiento de conjuros +18, Descifrar escritura +12, Diplomacia +16, Engañar +18, Escuchar +10, Germanía +12, Leer los labios +12, Saber (arcano) +18, Saber (los Planos) +12, Saber (religión) +10

Dotes: Conjuro persistente, Prolongar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Ilusión)

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario, o alucinación (2-16)

Valor de desafío: 8

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: 11-20 DG (tamaño Mediano)

Los glamores son los restos incorpóreos de la diosa de las ilusiones Leira, la Dama de las brumas. Estas criaturas a menudo juegan, engañan y manipulan a los otros para lograr sus propios objetivos, o simplemente por capricho. Sin embargo no suelen ser intencionadamente maliciosos.

Estas caprichosas y crípticas criaturas suelen guardar silencio, y cuando tienen que hablar lo hacen a través de acertijos. Han llegado a dominar el arte de la magia de ilusiones como pocos otros. Nadie sabe cómo es realmente el aspecto físico de los glamores, aunque cuando no están escudados tras una ilusión, se dice que parecen criaturas etéreas, envueltas en una neblina, pero similares a los fuegos fatuos.

Los glamores hablan común, celestial, élfico y silvano.

Combate

Los glamores son caóticos a más no poder. Pueden ser frívolos, caprichosos, traviesos, solícitos o crueles. Como no pueden realizar ataques físicos, utilizan sus conjuros contra sus enemigos, o bien huyen.

Aptitudes sortilegas: continuas: *detectar magia, leer magia, vínculo telepático de Rary; a voluntad cambio de aspecto, imagen silenciosa, prestidigitación, rociada de color, sonido fantasma, ventriloquia*; 3/día: *boca mágica, contorno borroso, desorientar, desplazamiento, esfera de invisibilidad, imagen mayor, imagen múltiple, invisibilidad, pauta hipnótica*; 2/día: *espejismo arcano, imagen persistente, invisibilidad mejorada, muro ilusorio, ofuscar visión, pauta iridiscente, similitud, terreno alucinatorio*; 1/día: *doble engañoso, imagen permanente, imagen programada, invisibilidad de masas, pantalla, velo*. Lanzan estos conjuros como un hechicero de nivel 15 (CD del tiro de salvación: 15 + nivel del conjuro; CD del tiro de salvación para conjuros de ilusión: 17 + nivel del conjuro). Además, una vez cada

hora, pueden aplicar la dote de Prolongar conjuro o Conjuro persistente a cualquiera de sus aptitudes sortilegas a las que se puedan aplicar estas dotes normalmente.

Inmunidad a ilusiones (Ex): los glamores son inmunes a todos los conjuros y efectos de ilusión.

Vulnerabilidad a la antimagia (Sb): un conjuro de *disipar magia*, un *campo antimagia*, la negación de magia o un efecto similar causan al glamor 1d4 puntos de daño por cada nivel del conjuro lanzado. Este daño no se puede regenerar.

En los Reinos

Cuando Leira, la Madre de los ilusionistas, fue asesinada por el malvado dios Cyric, su poder divino fluyó fuera de ella en un chorro que penetró en sus templos más importantes, como el de la isla de Prespuela, envuelto en niebla. Estos flecos de energía divina de algún modo se transformaron en glamores. En el año de la Magia salvaje, por razones que nadie ha comprendido todavía, estas engañosas y misteriosas criaturas

PARA TU CAMPAÑA

Este artículo incluye entradas que indican los lugares en que los monstruos pueden ser encontrados en REINOS OLVIDADOS, pero estos datos pueden adaptarse fácilmente a cualquier campaña. Las siguientes ideas pueden ayudarte en la tarea de incorporar estos monstruos a tu partida.

Monturas: tanto el caballo de sangre como el velerab sirven bien como monturas. Un villano corriente y moliente puede transformarse en interesante y eficiente si es acompañado por una montura única. Incluso el catoblepas puede desempeñar el papel de una servicial montura, especialmente si es utilizado para transportar tropas de choque, como grimorlocks.

Espionaje: el sigilo de los umbeleros y los poderes de ilusión de los glamores les convierten en espías casi perfectos. Un malvado ilusionista con múltiples umbeleros y glamores a su servicio podría gobernar todo un condado, descubriendo los secretos más oscuros de sus rivales, y encubriendo los suyos mediante ilusiones.

Mutaciones: los monstruos descritos en este artículo poseen un físico extraño y deforme. Algún conjuro fallido, o un poderoso transmudador podrían ser los responsables de la creación de estas criaturas. Los aventureros pueden enfrentarse a cualquiera de ellas mientras buscan el origen y la causa de esta nueva amenaza.





comenzaron a envolver las Islas Whamita con un *terreno alucinatorio* que hizo que el archipiélago desapareciera (aunque por alguna igualmente misteriosa razón, las criaturas recientemente han permitido al mohrg Borran Klosk de Túrmish localizar la isla). Tal era el poder de su magia, que hace poco tiempo un cartógrafo de Candelero dejó estas islas fuera de su mapa de Faerún. Los devotos leiritas que aún no han abandonado a su diosa especulan que los glamores están preparando un ritual masivo relacionado con la Cyrinishad que destruirá a Cyric por su perfidia; otros han sugerido que las islas Whamita están siendo usadas para crear un portal que permita entrar en los Reinos a la carcasa astral de la diosa para reformarse; y otros argumentan que los glamores son simples quimeras de la imaginación.

TROLL ARBÓREO

Humanoide monstruoso de tamaño Pequeño

Dados de golpe: 2d8+8 (17 pg)

Iniciativa: +3 (+3 Des)

Velocidad: 20', 30' Tr

CA: 19 (+1 tamaño, +3 Des, +5 natural), toque 14, desprevenido 16

Ataques: 2 garras +4 cuerpo a cuerpo, mordisco -1 cuerpo a cuerpo

Daño: garra 1d3+1, mordisco 1d3

Frente/Alcance: 5' x 5' / 5'

Ataques especiales: agarrón mejorado

Cualidades especiales: esquiva asombrosa, regeneración 3, olfato

Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +4

Características: Fue 13, Des 16, Con 19, Int 9, Sab 12, Car 12

Habilidades: Avistar +4, Equilibrio +11*, Escondarse +10*, Escuchar +4, Piruetas +8, Saltar +6, Tregar +14

Dotes: Alerta

Terreno/Clima: bosques templados

Organización: solitario, en banda (2-4) o en partida (6-11)

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los trolls arbóreos son pequeños trolls con forma de árbol creados por un conjuro que salió mal. Viven en bosques densos, entre los árboles, cooperando para cazar sus presas. A pesar de su tamaño, son tan dañinos como sus primos mayores.

Los trolls arbóreos alcanzan los 3' de alto y pesan alrededor de 30 lb. Su moteado y gomoso pellejo está casi totalmente

recubierto por un pelaje similar al musgo. Sus brazos exageradamente largos y sus afiladas garras les ayudan a moverse entre los árboles. Sus rostros son casi planos, con largas narices parecidas a probóscides, que les llegan por debajo de sus mentones.

Los trolls arbóreos hablan gigante.

Combate

Los trolls arbóreos prefieren usar sus aptitudes para la discreción y las piruetas para acercarse al enemigo, sujetarle y mordisquearle. Sólo temen al fuego, que devora tanto sus casas como sus carnes. Los trolls arbóreos emplean tácticas simples consistentes en atacar a los enemigos de uno en uno. A menudo, las bandas de trolls arbóreos saltan en masa desde los árboles para caer encima de una víctima. Ni siquiera los enemigos numerosos les disuaden, pues se abalanzan en masa implacablemente sobre un enemigo tras otro.

Agarrón mejorado (Ex): si el troll arbóreo golpea a un oponente con su garra, causa daño normal e intenta una presa como acción gratuita sin provocar ataque de oportunidad (bonificador de presa +4). Si logra inmovilizar, causa daño automático por mordisco. Cada prueba con éxito de presa que realice durante los asaltos sucesivos causa daño automático de garra.

Esquiva asombrosa (Ex): los trolls arbóreos tienen la aptitud de reaccionar ante el peligro antes de que sus sentidos le adviertan de manera normal. Un troll arbóreo retiene su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo) aunque esté desprevenido o le ataque un oponente invisible.

Regeneración (Ex): el fuego y el ácido dañan normalmente a un troll arbóreo.

Si un troll arbóreo pierde un miembro o una parte del cuerpo, le crece de nuevo en 3d6 minutos. La criatura puede unir de nuevo el miembro seccionado de forma instantánea si lo coloca junto al muñón.

Habilidades: *los trolls arbóreos reciben un bonificador racial +8 a las pruebas de Equilibrio en zonas boscosas, y un bonificador racial +8 en los tiros de Escondarse.

En los Reinos

En los últimos años, las fatas del bosque Alto han tenido que tratar con peligrosas incursiones de trolls que venían huyendo de los gigantes de los páramos Eternos. Una tribu de pixis decidió hacer algo al respecto. En su ingenuidad, diseñaron un poderoso conjuro para transformar a los trolls en fatas. No funcionó. Aunque es verdad que los trolls se volvieron más pequeños y menos maliciosos, seguían

siendo tan territoriales como sus progenitores y continuaron atacando a los pixis. Al poco tiempo, los trolls montaron una horrible carnicería y diseminaron a los pixis supervivientes, reclamando el pueblo pixi y multiplicándose rápidamente, rapiñando también a las tribus vecinas.

UMBELERO

Fata de tamaño Diminuto

Dados de golpe: 1/2d6 (1 pg); 1/2d6+1 (2 pg) en la oscuridad

Iniciativa: +6 (+6 Des)

Velocidad: 20', (30' en la oscuridad)

CA: 22 (+4 tamaño, +6 Des, +2 armadura de cuero), toque 20, desprevenido 16 (26 en la oscuridad)

Ataques: 2 garras +10 cuerpo a cuerpo; +12 en la oscuridad

Daño: garras 1d2-4 (1d2-2 en la oscuridad)

Frente/Alcance: 1' x 1' / 0'

Ataques especiales: ataque furtivo +1d6, veneno

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 20', aptitudes de umbra, esquiva asombrosa (bonificador de Des a la CA)

Salvaciones: Fort +0 (+4 en la oscuridad), Ref +8 (+12 en la oscuridad), Vol +1 (+5 en la oscuridad)

Características: Fue 3, Des 22, Con 10 (12 en la oscuridad), Int 13, Sab 8, Car 9 (11 en la oscuridad)

Habilidades: Abrir cerraduras +9, Avistar +4* (+8 en la oscuridad), Buscar +6*, Equilibrio +9, Escapismo +9, Escondarse +21* (+29 en la oscuridad), Escuchar +4* (+8 en la oscuridad), Hurtar +9, Inutilizar mecanismo +4, Moverse sigilosamente +9* (+17 en la oscuridad), Piruetas +9, Saltar +9*, Tregar +9*

Dotes: Sutileza con un arma (garra)

Terreno/Clima: cualquiera terrestre o subterráneo

Organización: solitario o en gremio (4-16)

Valor de desafío: 1

Tesoro: mitad estándar

Alineamiento: neutral malvado (siempre)

Avance: 1-2 DG (tamaño Diminuto)

Los umbeleros son perversos duendes supuestamente corrompidos por el poder de la Urdimbre sombría. Ladrones, espías e incluso asesinos, los umbeleros han demostrado ser poderosos sirvientes o incluso señores por derecho propio.

El umbelero, de g", parece un duende sin alas, con piel gris oscura, ojos diminutos y largos dedos acabados en fuertes uñas. Se viste de un modo peculiar, con una armadura de cuero que parece totalmente formada por cinturones y correas.

Los umbeleros hablan común y silvano, y algunos han aprendido también loross, el lenguaje de los umbrinos.

Combate

Los umbeleros prefieren evitar la lucha directa, confiando más en las sombras para atacar furtivamente a sus objetivos y hacer uso de sus garras envenenadas.

Ataque furtivo (Ex): siempre que una víctima no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA, o el umbelero la flanquee, el umbelero le inflige 1d6 puntos de daño adicionales. Esta aptitud funciona igual que el ataque furtivo del pícaro (ver la pag. 54 del *Manual del jugador*).

Veneno (Ex): garras, salvación de Fortaleza (CD 17); daño inicial: absorción de Fuerza*, daño secundario: 2d6 Fuerza. *El daño inicial del veneno de esencia de sombra es temporal.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *imagen múltiple, invisibilidad*. Estas aptitudes funcionan como si fueran conjuros lanzados por un hechicero de nivel 4.

Aptitudes de umbra (Sb): en la oscuridad, el umbelero obtiene un incremento de +10' a su velocidad, un bonificador de desvío +4 a la CA, un bonificador de competencia +2 a los ataques y al daño, un bonificador de suerte +4 a los tiros de salvación, un incremento +2 a sus puntuaciones de Constitución y Carisma, un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar y un bonificador racial +8 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente.

Esquiva asombrosa (Ex): los umbeleros pueden reaccionar ante el peligro antes de que sus sentidos le adviertan de manera normal. Un umbelero retiene su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene) aunque se le coja desprevenido o le ataque un oponente invisible (pero lo seguirá perdiendo si es inmovilizado.).

Habilidades: *el umbelero usa su Destreza para las pruebas de Saltar y Tregar. Obtiene un bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar, además de los bonificadores que gana en la oscuridad.

En los Reinos

El Consejo de mágicos de Cormyr cree que los umbeleros pueden ser fatas pervertidas por la Urdimbre sombría, quizás con la ayuda divina de Shar o Máscara. Desde la reaparición de la ciudad de Umbra, los umbeleros han sido vistos acompañando a umbras arcanistas como sus familiares, y no pocos de ellos han sido descubiertos espionando en los salones de Aguas profundas y el alcázar Zhenfil.





VELERAB

Bestia mágica de tamaño Grande

Dados de golpe: 5d10+15 (42 pg)

Iniciativa: +3 (+3 Des)

Velocidad: 20', 120' VI (regular)

CA: 16 (-1 tamaño, +3 Des, +4 natural),

toque 12, desprevenido 13

Ataques: mordisco +8 cuerpo a cuerpo, 2 garras +6 cuerpo a cuerpo

Daño: mordisco 1d8+4, garras 1d6+2

Frente/Alcance: 5' x 10' / 5'

Ataques especiales: aliento nocivo, abalanzarse, desgarramiento

Cualidades especiales: vista ciega, olfato, ciego

Salvaciones: Fort +7, Ref +7, Vol +1

Características: Fue 19, Des 16, Con 17, Int 2, Sab 10, Car 4

Habilidades: Escuchar +10*, Moverse sigilosamente +6

Dotes: Ataque múltiple

Terreno/Clima: cualquiera terrestre

Organización: solitario o en rebaño (5-20)

Valor de desafío: 4

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 6-9 DG (tamaño Grande); 10-18 DG (tamaño Enorme)

Los velerab son criaturas volantes similares a gusanos, nativas del plano de la Sombra, a menudo empleadas como monturas por los moradores de estos parajes umbríos.

Los velerab carecen de rostro, y tienen alas parecidas a las de las gárgolas, que se pliegan a lo largo de su cuerpo tubular de color azul medianoche. Poseen cuatro patas delgadas y larguiruchas, afilados pies en forma de garras, orejas con forma de abanico y grandes bocas. Parecen un desafortunado cruce entre murciélago y gusano de tierra. Un ejemplar adulto alcanza más de 10' de altura y tiene una envergadura de 20'.

Más que volar, los velerab "nadan" por los aires. Los entrenan para volar en formación a gran altura, para evitar ser sorprendidos por ataques terrestres. Estos seres disfrutan llevando un jinete. Son carnívoros, y cazan pequeños pájaros y similares.

Los velerab se comunican con una serie de cortos y agudos gemidos y silbidos.

Combate

El velerab lucha salvajemente para defender a su parejas y camada. Suele incapacitar a sus presas con su aliento nocivo y después abalanzarse sobre ellas desde las alturas, mordiendo y atacando con sus garras.

Aliento nocivo (Ex): como acción estándar, un velerab puede exhalar una negra nube de

humos nocivos similar al conjuro *nube apestosa* en un cono de 20' de largo que dura 10 asaltos. Una vez que el velerab exhala, no puede repetir este ataque hasta 1d4 asaltos después. El velerab es inmune a los efectos de la aptitud de aliento nocivo.

La nube oscurece la visión normal y visión en la penumbra más allá de 5 pies. Las criaturas que estén a 5 pies o menos reciben un cuarto de cobertura. Las que estén más lejos reciben media cobertura.

Las criaturas dentro de la nube quedan nauseadas si no superan un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15). Aquellos que lo superen, pero permanezcan en la nube, deben volver a salvar cada asalto. Un viento moderado (11 o más millas por hora) dispersa la nube en 4 asaltos; uno fuerte (21 o más millas por hora) la dispersa en un asalto.

Abalanzarse (Ex): si el velerab se lanza sobre su enemigo en el primer asalto, puede hacer un ataque completo, incluso si ya ha realizado una acción de movimiento.

Desgarramiento (Ex): un velerab que se abalance sobre su enemigo puede hacer dos ataques de desgarramiento (+6 cuerpo a cuerpo) con sus patas traseras que infligen 1d6+2 puntos de daño cortante cada una.

Vista ciega (Ex): los velerab pueden "ver" emitiendo sonidos de alta frecuencia (inaudibles para la mayoría de criaturas) que les permiten localizar objetos y criaturas a 240' o menos. Un conjuro de *silencio* niega este efecto y ciega totalmente al velerab.

Ciego (Ex): los velerab no tienen rostro y por tanto, tampoco ojos. Están ciegos y también carecen de visión en la penumbra y de visión en la oscuridad.

Habilidades (Ex): *los velerab reciben un bonificador racial a todas las pruebas de Moverse sigilosamente y un bonificador racial +4 a todas las pruebas de Escuchar.

Entrenar a un velerab

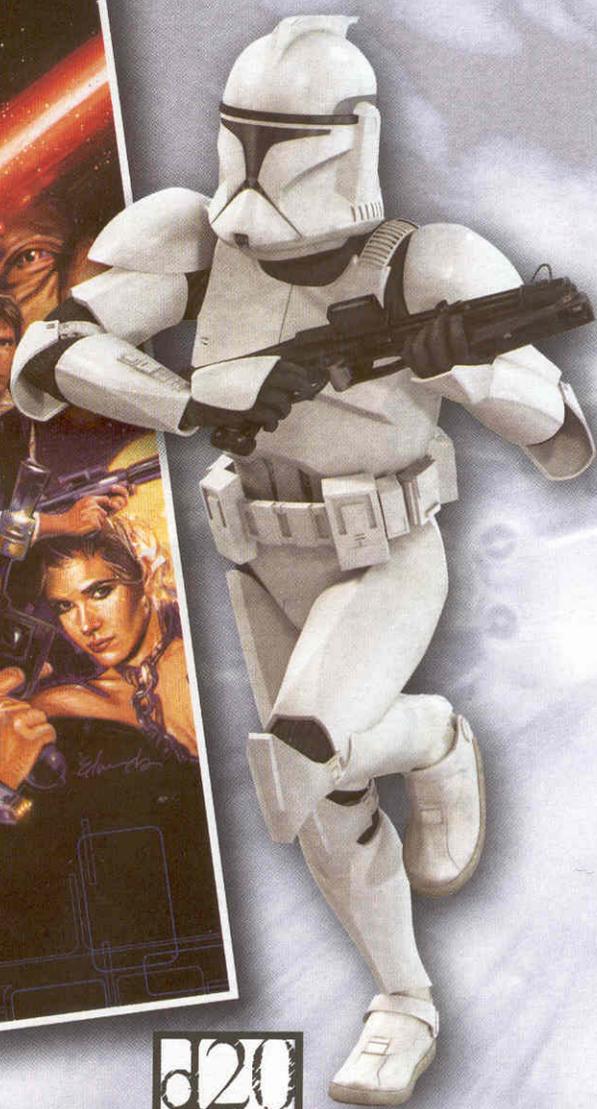
Las crías de velerab valen 12.000 po en el mercado. Los entrenadores profesionales cobran 4.000 po por criar o entrenar a una. Criarlo requiere una prueba de Trato con animales de CD 30, y entrenarlo como montura aérea requiere una prueba de Trato con animales de CD 35. Los velerab maduran algo más lentamente que los caballos.

Carga transportable: hasta 350 libras (ligera); de 351 a 700 lb. (mediana); de 701 a 1050 lb. (pesada).

En los Reinos

Los velerab son la montura favorita de los Umbrinos, los lanzadores de hechizos de la ciudad de Umbra; ellos los trajeron a Faerûn desde el plano de la Sombra. **D**

EL JUEGO QUE TODOS ESTÁBAMOS ESPERANDO



Rambla Catalunya, 117 Pral. 2ª • 08008 Barcelona
Telf.: 93 238 98 70 • e-mail: spain@devir.es • web: www.devir.es



MUERTOS ALZADOS

Cuatro nuevos muertos vivientes genéricos

Momia, bruto fantasmal, tumulario e incorpóreo

por Wizards of the Coast I+D • Ilustraciones de Peter Bergting

Al añadir a un monstruo o personaje los rasgos de una criatura genérica (NdC: también llamada plantilla), le proporcionas un conjunto de aptitudes que los miembros de su raza no suelen poseer. Esto incrementará su VD y sin duda cogerá por sorpresa a los PJs. De igual modo, si el DM está de acuerdo, se pueden añadir los rasgos de una criatura genérica a un personaje. Este artículo está diseñado para ayudar tanto al DM como a los jugadores a prepararse ante los retos que presenta esta nueva situación.

Los rasgos de algunas criaturas genéricas pueden añadirse a los monstruos o personajes en cualquier momento. La licantrópia puede afectar a cualquiera, siempre que los rasgos genéricos de licantrópo lo permitan. Un monstruo o personaje puede convertirse en fantasma al morir. Un lanzador de conjuros puede convertirse en liche si ha alcanzado el nivel 11. Aquellos con más de 5 DG y que sean muertos por un vampiro pueden convertirse en vampiros. Estas son "criaturas genéricas adquiridas". Con otras criaturas genéricas, como los celestiales, infernales, semicelestiales, semidragones o semiinfernales, se asume que la criatura en cuestión ya nació así y con los respectivos rasgos genéricos. Estas son "criaturas genéricas heredadas". Todas las criaturas genéricas que aquí se presentan son "adquiridas".

Un personaje que desee un rasgo genérico puede añadirlo cuando se cumplan los requisitos. Por ejemplo, un personaje puede adquirir el rasgo genérico

de licantrópo cuando le muerda un licantrópo. En tal caso, añade el rasgo genérico a los niveles, los Dados de golpe del monstruo, etc.

AÑADIR UN RASGO GENÉRICO: PASO A PASO

En ocasiones el proceso de añadir una criatura genérica puede ser confuso. Utiliza esta guía si te atascas.

- Si un rasgo genérico cambia el tamaño de la criatura, usa la tabla de incrementos de tamaño que aparece en la introducción del *Manual de monstruos* para calcular los cambios en la armadura natural, CA y tiradas de ataque. Comprueba en el texto del rasgo genérico si has de aplicar los modificadores de tamaño a la Fuerza, Destreza y Constitución.
- Añade los modificadores a las puntuaciones de las características por razón del tamaño de la criatura y la sección de aptitudes del rasgo genérico a las puntuaciones de característica básicas de la criatura.
- Cuando tengas el nuevo modificador de Constitución y los cambios en el dado a tirar de los Dados de golpe (si hay), calcula de nuevo los puntos de golpe de la criatura.
- El nuevo modificador de Constitución también altera el modificador de los tiros de salvación de Fortaleza y el modificador de la habilidad de Concentración. Comprueba si el rasgo genérico incluye Gran fortaleza o cualquier otra dote que afecte a los tiros de salvación de Fortaleza y aplícala ahora.
- Cuando hayas calculado el nuevo modificador de Destreza, vuelve a calcular

el bonificador de Iniciativa y el modificador a la CA. Aplica los modificadores por tamaño y armadura natural en este momento. Comprueba si el rasgo genérico incluye la dote de Iniciativa mejorada o cualquier otra dote que afecte a la Iniciativa y aplícala ahora.

- Comprueba si la criatura base o la criatura genérica incluye la dote de Sutileza con un arma con alguno de sus ataques. Si es así, usa el nuevo modificador de Destreza para volver a calcular el bonificador de ataque. Aplica los modificadores de tamaño al mismo tiempo.
- El nuevo modificador de Destreza también altera el modificador a los tiros de salvación de Reflejos y a todas las habilidades que usen Destreza como característica clave. Comprueba si hay que aplicar Reflejos rápidos u otra dote que afecte a los tiros de salvación de Reflejos y aplícala ahora.
- Cuando tengas listo el nuevo modificador de Fuerza, comprueba si la criatura base o el rasgo genérico utiliza Sutileza con un arma. Para todos los ataques que no utilicen Sutileza con arma emplea el nuevo modificador de Fuerza para volver a calcular el modificador de ataque. Aplica los modificadores de tamaño a la vez.
- El nuevo modificador de Fuerza afecta al daño y a las habilidades que empleen Fuerza como característica clave.
- Cuando tengas determinado el nuevo modificador de Inteligencia, vuelve a calcular los modificadores de las habilidades que usen Inteligencia como característica

clave. Ten en cuenta que una criatura no obtiene nuevos rangos de habilidades al incrementar su modificador de Inteligencia, a no ser que más tarde obtenga algún nivel adicional.

- Una vez tengas listo el nuevo modificador de Sabiduría, vuelve a calcular el modificador a los tiros de salvación de Voluntad y los modificadores de las habilidades que usen Sabiduría como característica clave. Comprueba si hay que aplicar Voluntad de hierro u otra dote que modifique los tiros de salvación de Voluntad y aplícala ahora.

- Vuelve a calcular las CD de los tiros de salvación de todas las aptitudes especiales de la criatura base que permanezcan (las aptitudes especiales de la criatura genérica te explican como calcular las CD). La fórmula para la mayoría de las CD es $10 + 1/2$ de los DG de la criatura + el modificador de la característica relevante de la criatura que realiza el ataque. Las características relevantes son:

Fuerza: cualquier aplicación de la fuerza, aplastamiento, atadura o constricción.

Destreza: movimiento, restricciones al movimiento, impacto a distancia, enmarañamiento, redes.

Constitución: casi cualquier cosa cuyo origen sea el cuerpo de la criatura: veneno, armas de aliento.

Inteligencia: efectos ilusorios.

Sabiduría: efectos mentales (excepto compulsiones y hechizos, ver Carisma).

Carisma: el modificador de Carisma afecta a la CD de los tiros de salvación de todas sus aptitudes sortilegas. Usa el Carisma para cualquier cosa que enfrente la voluntad de la criatura contra un oponente: miedo, ataques de mirada, encantamientos, compulsiones y absorción de energía. Úsalo también para determinar la CD basada en una característica que la criatura no tenga. Por ejemplo, los muertos vivientes carecen de Constitución, por lo que sus ataques de veneno usan el Carisma para determinar la CD. Usa siempre el Carisma para las aptitudes sortilegas.

- Añade todas las aptitudes especiales que proporcione la criatura genérica.

- Añade los bonificadores de habilidad que proporcione la criatura genérica.

- Añade cualesquiera dotes que proporcione la criatura genérica y que todavía no hayas tenido en cuenta.

- Actualiza el VD según se te indique en los rasgos genéricos.

CRIATURAS MOMIFICADAS

Las momias son muertos vivientes embalsamados mediante antiguos rituales necrománticos. A menudo se emplean como

guardianes de lugares sagrados, en cuyo caso las momias defenderán sus cometidos hasta que sean destruidas. Si por cualquier razón fueran incapaces de hacerlo, se convertirán en enloquecidos espíritus de venganza y se lanzarán a la caza de aquellos que han profanado el lugar que se les ordenó proteger.

Las momias aparecen marchitas y secas, con los rasgos ocultos tras milenarias vendas y ropajes funerarios. Se mueven arrastrando los pies lentamente, crujiendo por el peso de los años. Suelen estar marcadas con símbolos de terribles dioses a los que sirvieron. Aunque otros muertos vivientes apantan a putrefacción, las hierbas y polvos usados para crear momias desprenden un olor agudo y acre, como el de un armario de especias.

Las criaturas momificadas hablan los idiomas que la criatura hablaba en vida.

Cómo crear una momia

“Momificado” es un rasgo genérico que se puede añadir a cualquier criatura corporal excepto los constructos, cienos y muertos vivientes (a partir de ahora nos referimos a ella como “criatura base”). Las criaturas que usen este rasgo genérico deben cambiar su tipo a “muerto viviente”. Usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto lo que aquí se indica:

Dados de golpe: cambia a $1d2$

Velocidad: $-10'$ (mínimo $10'$), otros tipos de movimiento no son alterados.

CA: la armadura natural de la criatura base se incrementa en +8.

Daño: los ataques naturales de la criatura base infligen putridéz de momia además del daño normal. Las armas naturales y artificiales de la criatura base infligen daño normal. Si la criatura base no tiene ataques naturales, obtiene un ataque de golpetazo que inflige daño en función de su tamaño:

<i>Minúsculo</i>	1
<i>Diminuto</i>	$1d2$
<i>Menudo</i>	$1d3$
<i>Pequeño</i>	$1d4$
<i>Mediano</i>	$1d6$
<i>Grande</i>	$1d8$
<i>Enorme</i>	$2d6$
<i>Gargantuesco</i>	$2d8$
<i>Colosal</i>	$4d6$

Ataques especiales: la momia retiene todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene los listados más abajo. Las salvaciones de las aptitudes indicadas más abajo tienen una CD de $10 + 1/2$ de los DG de la momia + modificador de Carisma de la momia, a no ser que se indique lo contrario.

Desesperación (Sb): sólo por ver a una momia, todo espectador debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o quedará paralizado por el miedo durante $1d4$ asaltos. Tanto si la salvación tiene éxito como si no, la víctima no volverá a ser afectada durante un día por la aptitud de desesperación de esa misma momia.

Putridéz de momia (Sb): enfermedad sobrenatural: arma natural, salvación Fortaleza (CD 20), periodo de incubación: 1 día; daño: $1d6$ Constitución (temporal). A diferencia de una enfermedad normal, la putridéz de momia continúa hasta que la Constitución de la víctima llega a 0 (y muere) o es objeto de un conjuro de quitar enfermedad o similar (consulta Enfermedades, Capítulo 3: Desarrollo del juego, de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Toda criatura afectada que muera quedará reducida a arena y polvo; los restos serán arrastrados por el primer viento, a no ser que se lancen sobre ellos los conjuros de *quitar enfermedad* y *revivir a los muertos* antes de que pasen 6 asaltos.

Cualidades especiales: una momia retiene todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene las siguientes:

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, venenos, parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No le afectan las heridas críticas, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo.

Reducción del daño (Sb): el cuerpo muerto de la momia es muy resistente, lo cual le da una reducción del daño $5/+1$.

Resistente a los golpes (Ex): los ataques físicos sólo le infligen la mitad de daño. Aplica este efecto antes de la reducción del daño.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): una momia sufre el doble del daño infligido por ataques de fuego, a menos que se le permita una salvación para sufrir la mitad del daño. En tal caso, una salvación con éxito reduce el daño a la mitad, y una fallida lo duplica.

Salvaciones: igual que la criatura base

Características: partiendo de las características de la criatura base, súmale lo siguiente: Fuerza +6, Destreza -2, Inteligencia -4 (mínimo 2), Sabiduría +4, Carisma +4. Como todos los muertos vivientes, la momia no tiene puntuación de Constitución.

Habilidades: igual que la criatura base

Dotes: igual que la criatura base

Terreno/Clima: cualquiera
Organización: solitario, guardianes (2-4), o custodios (6-10)
Valor de desafío: el de la criatura base +2
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal malvado (siempre)
Avance: igual que la criatura base
NEP: +4

Ejemplo de momia

Este ejemplo utiliza un ogro como criatura base.

Ogro momia

Muerto viviente de tamaño Grande

Dados de golpe: 4d12 (26 pg)

Iniciativa: -2 (-2 Des)

Velocidad: 20'

CA: 20 (-1 tamaño, -2 Des, +13 natural), toque 7, desprevenido 20

Ataques: golpetazo +11 cuerpo a cuerpo, gran clava enorme +12 cuerpo a cuerpo

Daño: golpetazo 1d8+12 y putridéz de momia, gran clava enorme 2d6+12

Frente/Alcance: 5'x5'/10'

Ataques especiales: desesperación, putridéz de momia

Cualidades especiales: muerto viviente, reducción de daño 5/+1, resistente a los golpes, vulnerabilidad al fuego

Tiros de salvación: Fort +4, Ref -1, Vol +3

Características: Fue 27, Des 6, Con -, Int 2, Sab 14, Car 11

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +10, Trepas +10
Dotes: soltura con un arma (gran clava)

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario, guardianes (2-4), o custodios (6-10)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal malvado (siempre)

Avance: según clase de personaje

Combate:

En cuerpo a cuerpo, un ogro momia pega un poderoso golpetazo. Sólo por su Fuerza y su tenaz determinación ya podría ser un enemigo formidable, incluso sin el resto de sus aptitudes.

Desesperación (Sb): sólo por ver al ogro momia, todo espectador debe superar una salvación de Voluntad (CD 15) o quedará paralizado por el miedo durante 1d4 asaltos. Tanto si la salvación tiene éxito como si no, la víctima no volverá a ser afectada durante un día por la aptitud de desesperación de ese mismo ogro momia.

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, venenos, parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No le afectan las heridas críticas, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo.

Putridéz de momia (Sb): enfermedad sobrenatural: arma natural, salvación Fortaleza

(CD 20), periodo de incubación: 1 día; daño: 1d6 Constitución (temporal). A diferencia de una enfermedad normal, la putridéz de momia continúa hasta que la Constitución de la víctima llega a 0 (y muere) o es objeto de un conjuro de *quitar enfermedad* o similar (consulta Enfermedades, Capítulo 3: Desarrollo del juego, de la *Guía del DUNGEON MASTER*)

Toda criatura afectada que muera quedará reducida a arena y polvo; los restos serán arrastrados por el primer viento, a no ser que se lancen sobre ellos los conjuros de *quitar enfermedad* y *revivir a los muertos* antes de que transcurran 6 asaltos.

Resistente a los golpes (Ex): los ataques físicos sólo le infligen la mitad de daño. Aplica este efecto antes de la reducción del daño.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): un ogro momia sufre el doble del daño infligido por los ataques de fuego, a menos que se le permita una salvación para sufrir la mitad del daño. En tal caso, una salvación que tenga éxito reducirá el daño a la mitad y una fallida lo duplicará.

BRUTO FANTASMAL

Los brutos fantasmales son los restos espectrales de criaturas sin la suficiente conciencia de sí mismas como para convertirse en fantasmas normales. Vagan a la deriva, habitando los lugares donde murieron y gimiendo en su eterna miseria.

Los brutos fantasmales a menudo se asocian con un fantasma auténtico. Un bruto fantasmal puede ser la montura de un paladín traicionado, el amado animal de compañía de un niño trágicamente asesinado, el roble abrasado de una driada fantasma, o el compañero animal de un druida asesinado. Generalmente, conceder el descanso definitivo al asociado también acaba con el bruto fantasmal.

A veces, sin embargo, una extraña circunstancia posibilita la existencia de un bruto fantasmal sin asociado. Por ejemplo, si un bosque es súbitamente arrasado por un feroz ataque mágico, puede convertirse en una arboleda formada por espíritus persistentes que no son conscientes de su propia destrucción.

Cómo crear un bruto fantasmal

“Bruto fantasmal” es un rasgo de criatura genérica que se puede añadir a cualquier criatura corporal con Carisma inferior a 8 (a partir de ahora nos referimos a ella como “criatura base”) excepto los constructos, cienos y muertos vivientes. Las criaturas que usen este rasgo genérico deben cambiar su tipo a “muerto viviente” y obtienen el subtipo de “incorporal”. Sigue las reglas proporcionadas para los fantasmas (consulta el Apéndice 3 del *Manual de monstruos*) excepto lo que aquí se indica:

Ataques: la criatura retiene todos sus ataques naturales, pero se convierten en ataques de toque incorporales.

PARA TU CAMPAÑA

Los rasgos genéricos del tumulario, el incorpóreo y la momia han sido diseñados con la intención de mantener las aptitudes de las criaturas muertas vivientes tanto como sea posible, teniendo en cuenta que también se pretende que sus rasgos genéricos se puedan aplicar a una gran gama de criaturas. Los jugadores astutos se darán cuenta de que las aptitudes de un ogro momia son muy parecidas a las de la momia normal, pero eso no quiere decir que no puedas introducir en tus partidas la clase genérica de momia (y las otras tres) de varias maneras sorprendentes:

- Aplica uno de los rasgos genéricos a un malvado individual o a varios del mismo tipo de criatura en un mismo encuentro. Si vas introduciendo la criatura genérica poco a poco, como te indicamos, parecerá que hay toda una serie de nuevos monstruos a los que los PJ han de enfrentarse y eso ayuda a convertir tus encuentros en más originales.

- Diseña una aventura en la que la mayoría de los villanos tengan los rasgos de una criatura genérica. Un buen ejemplo puede ser el bosque de los brutos fantasmales, pero también podrías hacer que los PJs viajaran a alguna tumba donde el gran rey hubiera sido momificado junto a sus sirvientes, animales domésticos, guardias, generales, consejeros y demás. Usar una criatura genérica de este modo permite añadir variedad cambiando la criatura base y puede producir una aventura memorable.

- Las criaturas genéricas presentadas en este artículo (y otras que encontrarás en www.wizards.com) cambian y expanden el concepto de muertos vivientes en tu juego. Es posible que la naturaleza de la Nigromancia esté cambiando en el mundo en el que juegas. Algún suceso catalítico o algún poderoso artefacto podría estar incrementando el poder de la Nigromancia, o quizás el plano de Energía negativa está acercándose y convirtiéndose en un plano transitivo del plano Material, igual que el plano de la Sombra, causando que más criaturas se conviertan en muertos vivientes y alterando en gran manera tu mundo... ¡a menos que los personajes hagan algo para impedirlo!

PARA TU PERSONAJE

A menudo usar las criaturas genéricas se hace difícil para los personajes, pero con un poco de creatividad y de libertad por parte del DM puedes llegar lejos a la hora de diseñar un personaje único y más divertido de jugar:

- Los conjuros *crear muertos vivos* y *crear muertos vivos mayores* pueden ser más poderosos si tu DM permite a los lanzadores de conjuros crear muertos vivos utilizando estas criaturas genéricas. Por ejemplo, una momia contemplador es mucho más valiosa para los lanzadores de conjuros que la momia estándar. Propón lo siguiente a tu DM: los conjuros pueden ser utilizados para crear muertos vivos empleando una criatura genérica sólo si la criatura base que la va a alojar tiene el VD lo bastante bajo como para que, si se suma con el ajuste de VD de la criatura genérica, se obtenga un VD final igual o menor que el del monstruo estándar. Los conjuros pueden usarse para crear muchos tipos de muertos vivos interesantes.

- Las criaturas genéricas presentadas en este artículo proporcionan el NEP por si quieres aplicar la criatura genérica a personajes. Consulta a tu DM para ver si puedes interpretar un personaje con una de estas criaturas genéricas. Es posible que tu personaje muerto por un tumulario pueda recuperar su vieja personalidad y alineamiento una vez que se mate al tumulario que le controlaba. En vez de resucitar a tu personaje cuando muera, podrías recuperar un viejo personaje que hubieses llevado antes, ahora convertido en muerto viviente. Este personaje ha buscado a sus viejos compañeros de aventuras para seguir una búsqueda que dejó incompleta. Si tu personaje es un clérigo o un nigromante, tu DM puede permitirte adoptar una criatura con uno de estos rasgos genéricos como compañero o contratado.

- Una de estas criaturas genéricas puede dar grandes oportunidades interpretativas. Tu DM puede determinar que un amigo de tu PJ se convierte en tumulario o incorpóreo. Esta criatura maligna recuerda a tu personaje todas las cosas que tuvo en vida, convirtiéndole en un villano simpático. Es posible que ni siquiera sea malvado, que esté horrorizado por su nueva condición y que vaya gradualmente cayendo en la locura y la maldad si tú no lo remedias.

Daño: contra criaturas etéreas, el bruto fantasmal utiliza las tasas de daño de la criatura base. Las criaturas no etéreas no pueden ser dañadas normalmente por el bruto fantasmal, pero puede usar sus aptitudes sobrenaturales (como el toque corruptor) cuando se manifieste.

Ataques especiales: el bruto fantasmal retiene todos los ataques especiales de la criatura base, aunque aquellos que se basen en el contacto físico no afectan a las criaturas no etéreas. El bruto fantasmal también obtiene la aptitud de manifestación y otro ataque especial más de la lista proporcionada más abajo. Las salvaciones tienen una CD de $10 + 1/2$ DG del bruto fantasmal + su modificador de Carisma salvo que se indique lo contrario.

Aullido espeluznante (Sb): el lúgubre aullido de un bruto fantasmal estremece hasta la médula a los vivos. Puede aullar como una acción estándar. Todas las criaturas vivas en un radio de 300' deben superar una salvación de Voluntad o quedarán estremezadas durante 2d4 asaltos. Este es un efecto de miedo sónico, nigromántico y enajenador. Una criatura que supere la salvación contra el aullido espeluznante no volverá a ser afectada por el aullido de ese mismo bruto fantasmal durante un día.

Manifestación (Sb): todos los brutos fantasmales tienen esta aptitud. Como sucede con todas las criaturas etéreas, no pueden afectar a nada del mundo material ni ser afectadas por este. Al manifestarse, los brutos fantasmales se hacen visibles, pero siguen siendo incorpóreos. Sin embargo, pueden golpear con un ataque de toque (si tienen) o un arma de toque fantasmal (si pueden esgrimirla). Un bruto fantasmal manifestado permanece en el plano Etéreo, pero puede ser atacado por oponentes tanto desde el plano Etéreo como desde el plano Material. Consulta los rasgos genéricos del fantasma para más detalles.

Toque corruptor (Sb): un bruto fantasmal que golpee a una víctima viva con su ataque de toque incorpóreo causa una cantidad de daño basada en su tamaño y añade su modificador de Destreza a las tiradas de ataque:

<i>Minúsculo:</i>	1d2
<i>Diminuto:</i>	1d3
<i>Menudo:</i>	1d4
<i>Pequeño:</i>	1d6
<i>Mediano:</i>	1d8
<i>Grande:</i>	2d6
<i>Enorme:</i>	2d8
<i>Gargantuesco:</i>	4d6
<i>Colosal:</i>	4d8

Cualidades especiales: el bruto fantasmal retiene todas las cualidades especiales de la

criatura base y obtiene las listadas a continuación:

Engrandecer (Sb): un bruto fantasmal puede incrementar hasta dos categorías de tamaño. Puede usar esta aptitud durante 10 asaltos más su modificador de Carisma cada día, aunque no necesariamente de forma consecutiva.

Utiliza la tabla de incrementos de tamaño de la introducción del *Manual de monstruos* para calcular los cambios en la armadura natural, CA, tiradas de ataque, Fuerza y Destreza. Date cuenta de que ello también modificará el daño que causa el bruto fantasmal con su ataque corruptor. Un bruto fantasmal no puede adoptar un tamaño superior a Colosal, pero los brutos fantasmales de tamaño Gargantuesco y Colosal que utilicen esta aptitud causan 4do puntos de daño con su ataque de toque corruptor. Además, cualquier criatura viva que esté en un radio de 30' de un bruto fantasmal engrandecido cuando lanza un aullido espeluznante debe superar una salvación contra los efectos del aullido espeluznante con un penalizador de moral -2 para no resultar asustado durante 2d4 asaltos y estremecido durante los siguientes 2d4 asaltos.

Incorporal: al manifestarse, el bruto fantasmal es incorpóreo. Consulta el *Manual de monstruos* para la descripción de este subtipo.

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, venenos, parálisis, el aturdimiento y de la enfermedad. No le afectan las heridas críticas, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo.

Rejuvenecimiento (Sb): en la mayoría de los casos, resulta difícil destruir a un bruto fantasmal por medio del simple combate: muy a menudo, el espíritu "destruido" se recuperará en 2d4 días. Un bruto fantasmal destruido retornará a su vieja guarida si supera una prueba de nivel ($1d20 + DG$ del bruto fantasmal) contra una CD de 16. Como regla general, la única forma de librarse para siempre de un bruto fantasmal es averiguar la razón por la que existe y solucionar aquello que le impide descansar en paz. El modo exacto variará en función de cada bruto fantasmal y podría requerir un gran esfuerzo de investigación.

Un bruto fantasmal está más unido a otros seres que muchos espíritus más inteligentes. A menudo es compañero de otros seres fantasmales, pero también puede quedar fascinado o enfurecido con una criatura viva que entre en sus dominios. Siempre regresa al objeto de su unión en vez de a una localización fija.

Resistencia a la expulsión (Ex): el bruto fantasmal tiene una resistencia a la expulsión de +2.

Salvaciones: igual que la criatura base

Características: como la criatura base, salvo por el hecho de que no tiene Constitución y su

puntuación de Carisma se incrementa en +8.

Dotes: igual que la criatura base

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario o con fantasma asociado, o igual que la criatura base

Valor de desafío: El de la criatura base +2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (a menudo)

Avance: igual que la criatura base

NEP: +5

Ejemplo de bruto fantasmal

Este ejemplo utiliza un gato como criatura base.

Gato bruto fantasmal

Muerto viviente de tamaño Diminuto

Dados de golpe: 1/2d12 (3 pg)

Iniciativa: +2 (+2 Des)

Velocidad: VI 30' (perfecta)

CA: 16 (+2 tamaño, +2 Des, +2 desvío), toque 16, desprevención 14; 0 14 (+2 tamaño, +2 Des)

Ataques: 2 garras incorporales +4 cuerpo a cuerpo, mordisco incorporal -1 cuerpo a cuerpo; 0 2 garras +4 cuerpo a cuerpo, mordisco -1 cuerpo a cuerpo

Daño: garra 1d4, mordisco 1d4; 0 2 garras 1d4-2, mordisco 1d3-4

Frente/Alcance: 2 1/2' x 2 1/2' / 0'

Ataques especiales: aullido espeluznante, manifestación, toque corruptor

Cualidades especiales: engrandecer, rejuvenecer, resistencia a la expulsión +2
Tiros de salvación: Fort +2, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 3, Des 15, Con , Int 2, Sab 12, Car 15

Habilidades: Avistar +5, Equilibrio +10, Escondarse +17*, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +9, Tregar +5

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: —

Combate

Al igual que otros brutos fantasmales, el gato bruto fantasmal sigue el liderazgo de su compañero.

Aullido espeluznante (Sb): el lúgubre aullido de un gato bruto fantasmal estremece a los vivos hasta la médula. Puede aullar como una acción estándar. Todas las criaturas vivas en un radio de 300' deben superar un tiro de salvación de Voluntad o quedarán estremecidas durante 2d4 asaltos. Este es un efecto de miedo sónico, nigromántico y enajenador. Una criatura que supere la salvación contra el aullido espeluznante no volverá a ser afectada por el aullido de ese

mismo gato bruto fantasmal durante un día.

Engrandecer (Sb): un gato bruto fantasmal puede incrementar hasta dos categorías de tamaño. Puede utilizar esta aptitud durante 10 asaltos más su modificador de Carisma cada día, aunque no necesariamente de forma consecutiva. Usa la tabla de incrementos de tamaño de la introducción del *Manual de monstruos* para calcular los cambios en la armadura natural, CA, tiradas de ataque, Fuerza y Destreza. Date cuenta de que ello también modificará el daño que causa el gato bruto fantasmal con su ataque corruptor. Además, cualquier criatura viva que esté en un radio de 30' de un gato bruto fantasmal engrandecido cuando lanza un aullido espeluznante debe superar una salvación contra los efectos del aullido espeluznante con un penalizador de moral -2 para no resultar asustado durante 2d4 asaltos y estremecido durante los siguientes 2d4 asaltos.

Incorporal: cuando un gato bruto fantasmal se manifiesta, es incorporal. Consulta el *Manual de monstruos* para ver la descripción de este subtipo.

Manifestación (Sb): como sucede a todas las criaturas etéreas, no pueden afectar a nada del mundo material ni ser afectadas por este. Cuando se manifiesta, el gato bruto fantasmal se hace visible, pero sigue siendo incorporal. Sin embargo, puede golpear con sus ataques incorporales de toque. Un gato bruto fantasmal manifestado permanece en el plano Etéreo, pero puede ser atacado por oponentes tanto desde el plano Etéreo como desde el plano Material. Consulta los rasgos genéricos del bruto fantasmal para más detalles.

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, venenos, parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No le afectan las heridas críticas, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo.

Rejuvenecimiento (Sb): en la mayoría de los casos, resulta difícil destruir a un gato bruto fantasmal por medio del simple combate: muy a menudo, el espíritu "destruido" se recuperará en 2d4 días. Un gato bruto fantasmal que sea destruido retornará a su vieja guarida si supera una prueba de nivel (1d20 + DG del bruto fantasmal) contra una CD de 16. Como regla general, la única forma de librarse para siempre de un gato bruto fantasmal es averiguar la razón por la que existe y solucionar aquello que le impide descansar en paz. El modo exacto variará en función

de cada gato bruto fantasmal y podría requerir un gran esfuerzo de investigación.

Un gato bruto fantasmal está unido más próximamente a otros seres que muchos espíritus más inteligentes. A menudo es el compañero de otros seres fantasmales, pero también puede quedar fascinado o enfurecido con una criatura viva que se introduzca en sus dominios. Siempre regresa al objeto de su unión en vez de a una localización fija.

Resistencia a la expulsión (Ex): un gato bruto fantasmal posee una resistencia a la expulsión de +2.

Toque corruptor (Sb): un gato bruto fantasmal que golpee a una víctima viva con su ataque de toque incorporal causa 1d4 puntos de daño.

Habilidades: un gato bruto fantasmal recibe un bonificador racial +4 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente y un bonificador racial +8 a las pruebas de Equilibrio. Utiliza el modificador de Destreza a las pruebas de Tregar. *En entornos de hierba alta o maleza el bonificador a las pruebas de Escondarse aumenta a +8.

TUMULARIO

Un tumulario es un reflejo sobrenatural y retorcido de la forma que tenía en vida. Sus furiosos ojos arden con maldad, su correosa carne desecada está hecha jirones alrededor de sus huesos, y sus dientes han crecido hasta convertirse en afiladas agujas.

Los tumularios acechan en las catacumbas de los túmulos y en otros lugares donde el aura de muerte sea poderosa, pues allí pueden alimentar su odio. Su objetivo es destruir la vida, llenar los cementerios con sus víctimas y poblar el mundo con su horrible prole.

Cómo crear un tumulario

"Tumulario" es un rasgo genérico que se puede añadir a cualquier criatura corporal excepto los constructos, cienos y muertos vivientes (a partir de ahora nos referimos a ella como "criatura base"). Las criaturas que usen este rasgo genérico deben cambiar su tipo a "muerto viviente". Utiliza las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto lo que aquí se indica:

Dados de golpe: cambia a d12

CA: la armadura natural de la criatura base se incrementa en +4

Daño: los ataques de armas naturales y armas artificiales de la criatura base infligen daño normal. Además, uno de los ataques de la criatura base ahora causa consunción de energía. La criatura base gana un ataque de golpetazo que inflige daño según su

de Carisma o un bonificador +1, lo que sea mayor.

Ataques: la criatura retiene todos sus ataques naturales, pero se convierten en ataques de toque incorporales.

Daño: los ataques de toque incorporales del incorpóreo causan una cantidad de daño basada en su tamaño. Además, los ataques de la criatura base ahora causan 1d6 de consunción de Constitución.

<i>Minúsculo:</i>	1
<i>Diminuto:</i>	1
<i>Menudo:</i>	1d2
<i>Pequeño:</i>	1d3
<i>Mediano:</i>	1d4
<i>Grande:</i>	1d6
<i>Enorme:</i>	1d8
<i>Gigantesco:</i>	2d6
<i>Colosal:</i>	2d8

Ataques especiales: el incorpóreo retiene todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene los listados más abajo. Las salvaciones tienen una CD de 10 + 1/2 DG del tumulario + modificador de Carisma del incorpóreo salvo que se indique lo contrario:

Consunción de Constitución (Sb): las criaturas vivas alcanzadas por el ataque de toque que drena Constitución del incorpóreo deben tener éxito en una salvación de Fortaleza o sufrirán la consunción de 1d6 puntos de Constitución.

Crear engendro (Sb): todo humanoide muerto por la consunción de Constitución de un incorpóreo se convierte en un incorpóreo al cabo de 1d4 asaltos. El engendro se encontrará bajo las órdenes del incorpóreo que lo creó y permanecerá esclavizado hasta ser destruido. Las víctimas adquieren los rasgos genéricos de incorpóreo.

Cualidades especiales: un incorpóreo retiene todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene las siguientes:

Aura antinatural (Sb): tanto los animales salvajes como los domésticos pueden sentir la presencia antinatural de un incorpóreo hasta una distancia de 30'. No se acercarán a menos de esa distancia voluntariamente y quedarán despavoridos si se les obliga a hacerlo; mientras sigan dentro de ese radio, seguirán estando despavoridos.

Impotencia ante la luz del día (Sb): los incorpóreos quedan totalmente impotentes cuando se exponen a la luz solar natural (un conjuro *luz del día* no basta). Un incorpóreo no puede atacar y sólo puede

realizar acciones parciales bajo la luz del día.

Incorporal (Sb): sólo puede ser herido por otras criaturas incorporales, magia, o armas mágicas +1 o mejores, existiendo un 50% de que ignore todo el daño procedente de una fuente corporal. Puede pasar a través de objetos sólidos a voluntad y sus ataques atraviesan la armadura. Siempre se mueve en silencio.

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, venenos, parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No le afectan las heridas críticas, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo.

Salvaciones: igual que la criatura base

Características: partiendo de las características de la criatura base, suma los siguientes valores: Destreza +6, Inteligencia +4, Sabiduría +4, Carisma +4. Un incorpóreo no tiene puntuación de Fuerza. Como todos los muertos vivientes, el incorpóreo no tiene puntuación de Constitución.

Habilidades: igual que la criatura base

Dotes: los incorpóreos tienen la dote de Iniciativa mejorada como dote adicional por raza, el resto igual que la criatura base.

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario, banda (2-5) o manada (6-11)

Valor de desafío: el de la criatura base +3

Tesoro: igual que la criatura base

Alineamiento: legal malvado (siempre)

Avance: igual que la criatura base

NEP: +6

Ejemplo de incorpóreo

Este ejemplo utiliza un sirénido como criatura base.

Sirénido incorpóreo

Muerto viviente de tamaño Mediano

Dados de golpe: 1d12 (6 pg)

Iniciativa: +8 (+4 Des, +4 Iniciativa mejorada)

Velocidad: VI 60' (perfecta)

CA: 17 (+4 Des, +3 desvío), toque 17, sorprendido 13

Ataques: toque incorpóreo +1 cuerpo a cuerpo

Daño: toque incorpóreo 1d4 y absorción de 1d6 de Constitución

Frente/Alcance: 5' x 5' / 5'

Ataques especiales: absorción de energía, crear engendro

Cualidades especiales: aura antinatural, impotencia ante la luz del día, incorporal,

muerto viviente, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +2, Ref +4, Vol +2

Características: Fue -, Des 18, Con -, Int 15, Sab 15, Car 17

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario, banda (2-5), o manada (6-11)

Valor de desafío: 3

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral malvado (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Combate

Los sirénidos incorpóreos no suelen abandonar sus guaridas acuáticas.

Aura antinatural (Sb): tanto los animales salvajes como los domésticos pueden sentir la presencia antinatural de un sirénido incorpóreo hasta a 30'. No se acercarán a menos de esa distancia voluntariamente y quedarán despavoridos si se les obliga a hacerlo; mientras sigan dentro de ese radio, seguirán estando despavoridos.

Consunción de Constitución (Sb): las criaturas vivas alcanzadas por el ataque de toque incorporal del sirénido incorpóreo deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o sufrirán la consunción de 1d6 puntos de Constitución.

Crear engendro (Sb): todo humanoide muerto por la consunción de Constitución de un sirénido incorpóreo se convierte en un incorpóreo al cabo de 1d4 asaltos. El engendro quedará bajo las órdenes del incorpóreo que lo creó y permanecerá esclavizado hasta ser destruido. Las víctimas adquieren los rasgos genéricos de incorpóreo.

Impotencia ante la luz del día (Sb): los sirénidos incorpóreos quedan totalmente impotentes cuando se ven expuestos a la luz solar natural (un conjuro de *luz del día* no basta). Un sirénido incorpóreo no puede atacar y sólo puede realizar acciones parciales bajo la luz del día.

Incorporal (Sb): los sirénidos incorpóreos son incorporales. Ver la descripción de este subtipo en el *Manual de monstruos*.

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, venenos, parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No le afectan las heridas críticas, el daño atenuado, daño de característica, la consunción de energía ni la muerte por daño masivo. **D**



Colmillos infernales en alas abismales

Por James Wyatt · Ilustrado por Sam Wood

Los demonios y los ángeles tiemblan ante ellos. Los diablos y los dioses protegen sus tesoros de ellos. Son pocos los que dudan que los dragones representan la mayor amenaza natural para las criaturas del plano Material, pero aún son menos los que sospechan que existen amenazas similares en otras partes del cosmos. Los dragones infernales de los planos inferiores son mucho más que simples extranjeros en el plano Material: son especies autóctonas, muestras retorcidas de los planos malvados en donde habitan.

DRAGÓN, INFERNAL

Se sabe que al menos cinco variedades de dragones infernales frecuentan los planos Inferiores, cada una originaria de un plano diferente. Extrañamente, no hay constancia de que ni los Nueve infiernos de Baator ni las capas infinitas del Abismo posean especies de dragones autóctonas, quizás esto sea así porque los diablos y demonios que habitan esos planos son

demasiado poderosos y numerosos como para que proliferen los dragones. Sin embargo, los demás planos Inferiores, desde Aqueronte hasta Pandemónium, son el hogar de las cinco variedades dracónicas que se describen a continuación.

Pese a ser originarios de los planos Exteriores, los dragones infernales también

conocen el plano Material. Aunque es probable que conozcan otras formas de viajar a dicho plano, algunos sabios sospechan que los dragones cromáticos son capaces de convocar o llamar a estas criaturas y que cumplan sus órdenes en el plano Material. Si esto fuera cierto dicha magia es, por fortuna, muy rara o completamente nueva.

Al igual que ocurre en las especies cromáticas y metálicas, los dragones infernales obtienen más aptitudes y poder a medida que envejecen. Su longitud oscila entre varios pies al eclosionar, hasta más de 100 tras alcanzar al estatus de gran sierpe. El tamaño exacto cambia según la edad y variedad.

Combate

Los dragones infernales utilizan las mismas reglas con respecto al alcance, frente, presencia espantosa y aptitudes sortilegas descritas en el *Manual de monstruos* para los dragones. Poseen las inmunidades típicas de los dragones, la

CATEGORÍAS DE EDAD DE LOS DRAGONES

Categoría	Edad	Años
1	Cria	0-5
2	Muy joven	6-15
3	Joven	16-25
4	Juvenil	26-50
5	Joven adulto	51-100
6	Adulto	101-200
7	Adulto maduro	201-400
8	Viejo	401-600
9	Muy viejo	601-800
10	Venerable	801-1000
11	Sierpe	1001-1200
12	Gran Sierpe	1201+

vista ciega, la visión en la oscuridad y los sentidos agudos, y tienen la aptitud del olfato con un alcance de 30' por cada categoría de edad que posean. Consulta el *Manual de monstruos* para obtener una descripción completa de las capacidades de los dragones.

Extraplanario: este subtipo se puede aplicar a cualquier criatura que esté en un plano distinto al que fuera su origen. Una criatura que viaja por los planos puede obtener o perder este subtipo a medida que cambia de uno a otro. En este artículo se supone que los encuentros con dragones infernales tienen lugar en el plano Material. Cada criatura extraplanaria de este artículo tiene un plano de origen que se menciona en su descripción. Estos planos de origen se tomaron de la cosmología de la Gran rueda del juego D&D. Si usas una cosmología diferente, deberás asignar planos de origen distintos a las criaturas extraplanarias. En ciertos planos no existen criaturas con el subtipo extraplanario. Estos planos son llamados transitivos. Los planos transitivos en la cosmología de la Gran rueda son el plano Astral, el plano Etéreo y el plano de la Sombra.

DRAGÓN AULLADOR DRAGÓN (EXTRAPLANARIO)

Clima/terreno: cualquier terreno y subterráneo (Pandemónium)
Organización: solitario (1 dragón de cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy jóvenes, jóvenes, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 descendientes)
VD: cría 5; muy joven 8; joven 10; juvenil 12; joven adulto 14; adulto 16; adulto maduro 18; viejo 20; muy viejo 22; venerable 23; sierpe 25; gran sierpe 26
Tesoro: triple estándar
Alineamiento: siempre caótico maligno o caótico neutral
Avance: cría 10-11 DG (tamaño Mediano); muy joven 13-14 DG (Grande); joven 16-17 DG (Grande); juvenil 19-20 DG (Grande); joven adulto 22-23 DG (Enorme); adulto 25-26 DG (Enorme); adulto maduro 28-29 DG (Enorme); viejo 31-32 DG (Gargantuesco); muy viejo 34-35 DG (Gargantuesco); venerable 37-38 DG (Gargantuesco); sierpe 40-41 DG (Colosal); gran sierpe 43+ DG (Colosal)

Es nativo de Pandemónium, el plano azotado por el viento. Los dragones aulladores son inteligentes, calculadores y

PARA TU PERSONAJE

Los dragones infernales son demasiado malignos y poderosos como para servir a la mayoría de PJs de montura, allegados o criaturas convocadas, pero como parte de la historia del personaje pueden encajar bien.

- Pregunta a tu DM si puedes jugar con un personaje semidragón infernal.
- Muchos hechiceros afirman obtener sus poderes de la sangre de dragón que corre por sus venas. Quizás tu hechicero tenga un dragón infernal como antepasado. Dadas las edades que pueden alcanzar los dragones, puede que tu predecesor siga aún con vida.
- Si tu personaje es un tiffin, entonces tu antepasado podría ser un dragón infernal (si quieres un parentesco más cercano, puedes combinar esta opción con las dos anteriores).

bastante dementes. Un dragón aullador es luengo y delgado, con patas cortas, finas y alas estrechas. Detrás de su cabeza tiene una coronilla formada por largas púas y de sus hombros también surgen un par de cúmulos de púas similares. Sus escamas son moteadas, amarillas y negras, y se van oscureciendo más a medida que envejece. Sus ojos amarillos son grandes (con unas pupilas diminutas) y de mirada fiera.

DRAGONES AULLADORES SEGÚN LA EDAD

Edad	Tam.	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. For.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Arma de aliento (CD)	CD Miedo	RC
Cría	M	9d12+18 (76 pg)	18 (+8 natural)	+12	+8	+6	+5	2d10 (16)	16	15
Muy joven	G	12d12+36 (114 pg)	20 (-1 tamaño, +11 natural)	+16	+11	+8	+7	4d10 (19)	18	18
Joven	G	15d12+45 (142 pg)	23 (-1 tamaño, +14 natural)	+21	+12	+9	+9	6d10 (20)	20	20
Juvenil	G	18d12+72 (189 pg)	26 (-1 tamaño, +17 natural)	+26	+15	+11	+12	8d10 (23)	23	22
Joven adulto	E	21d12+105 (241 pg)	28 (-2 tamaño, +20 natural)	+29	+17	+12	+13	10d10 (25)	24	24
Adulto	E	24d12+120 (276 pg)	31 (-2 tamaño, +23 natural)	+33	+19	+14	+16	12d10 (27)	27	26
Adulto maduro	E	27d12+162 (337 pg)	34 (-2 tamaño, +26 natural)	+37	+21	+15	+17	14d10 (29)	28	28
Viejo	Ga	30d12+210 (405 pg)	35 (-4 tamaño, +29 natural)	+40	+24	+17	+20	16d10 (32)	31	30
Muy viejo	Ga	33d12+264 (478 pg)	38 (-4 tamaño, +32 natural)	+44	+26	+18	+22	18d10 (34)	33	32
Venerable	Ga	39d12+390 (643 pg)	40 (-4 tamaño, +34 natural)	+48	+29	+20	+25	20d10 (37)	36	33
Sierpe	C	39d12+390 (643 pg)	40 (-8 tamaño, +38 natural)	+48	+31	+21	+27	22d10 (39)	38	35
Gran sierpe	C	42d12+462 (735 pg)	43 (-8 tamaño, +41 natural)	+52	+34	+23	+30	24d10 (42)	41	36

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitud especial
Cría	60', 150' VI (mala)	17	10	15	14	9	14	Inmunidad sónica
Muy joven	60', 150' VI (mala)	21	10	17	14	9	14	Estallar, explosión de sonido
Joven	60', 150' VI (mala)	25	10	17	16	11	16	RD 5/+1
Juvenil	60', 150' VI (mala)	29	10	19	18	13	18	Ráfaga de viento, terribles carcajadas de Tasha
Joven adulto	60', 150' VI (mala)	31	10	21	18	13	18	RD 10/+1
Adulto	60', 150' VI (mala)	33	10	21	20	15	20	Confusión, muro de viento
Adulto maduro	60', 150' VI (mala)	35	10	23	20	15	20	RD 20/+2
Viejo	60', 200' VI (torpe)	39	10	25	22	17	22	Alarido, asesino fantasmal
Muy viejo	60', 200' VI (torpe)	41	10	27	24	19	24	RD 30/+3
Venerable	60', 200' VI (torpe)	43	10	29	26	21	26	Demencia, torbellino
Sierpe	60', 200' VI (torpe)	45	10	31	28	23	28	RD 40/+4
Gran sierpe	60', 200' VI (torpe)	47	10	33	30	25	30	Némesis inexorable, símbolo (sólo demencia)



Los dragones aulladores crean sus guaridas en cavernas aisladas en túneles retorcidos de su plano de origen. Cuando se las arreglan para llegar al plano Material buscan terrenos parecidos y por eso se les encuentra en subterráneos profundos. A menudo deambulan por los territorios que rodean su guarida explorando los túneles y grietas más angostas.

Los dragones aulladores se alimentan de cualquier criatura que capturen, ya esté con vida, sea un muerto viviente o incluso un constructo aunque disfrutan más masticando bocados que aún se muevan.

Combate

Estos dragones atacan con una ferocidad salvaje, masacrando a sus enemigos con cualquier poder que tengan, y usando su aliento tan a menudo como les es posible.

Arma de aliento (Sb): un dragón aullador cuenta con dos tipos de arma de aliento (y aparentemente, al atacar cambia de una a la otra al azar), un cono de sonido aullador que inflige daño sónico o un cono de lamentos enloquecedores. Las criaturas afectadas por éste último deben superar una salvación de Fortaleza o sufrirán 1 punto de daño temporal de Sabiduría por cada categoría de edad del dragón. En el plano de Pandemónium, donde los vientos gritan y aullan, el sonido y el sentido del oído se ven limitados, por lo que ambos efectos se reducen a un cono de 10'.

Aptitudes sortilegas: 3/día: muro de

viento, terribles carcajadas de Tasha; 1/día: alarido, asesino fantasmal, confusión, demencia, estallar, explosión de sonido, némesis inexorable, ráfaga de viento, símbolo, torbellino.

DRAGÓN PIROCLÁSTICO DRAGÓN (EXTRAPLANARIO)

Clima/Terreno: terreno cálido (Gehenna)

Organización: solitario (1 dragón de cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy jóvenes, jóvenes, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 descendientes)

VD: cría 4; muy joven 5; joven 7; juvenil 10; joven adulto 12; adulto 14; adulto maduro 16; viejo 18; muy viejo 19; venerable 21; sierpe 22; gran sierpe 24

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre legal maligno o neutral maligno

Avance: cría 8-9 DG (tamaño Mediano); muy joven 11-12 DG (Grande); joven 14-15 DG (Grande); juvenil 17-18 DG (Grande); joven adulto 20-21 DG (Enorme); adulto 23-24 DG (Enorme); adulto maduro 26-27 DG (Enorme); viejo 29-30 DG (Gargantuesco); muy viejo 32-33 DG (Gargantuesco); venerable 35-36 DG (Gargantuesco); sierpe 38-39 DG (Gargantuesco); gran sierpe 41+ DG (Colosal)

Los dragones piroclásticos son criaturas con una inmensa rabia elemental. Encarnan las fuerzas que mueven al mundo y dan

forma a los continentes: el fuego, la tierra y el estruendoso trueno. Son originarios de la eternidad desolada de Gehenna, un plano infinito con constantes erupciones volcánicas y una lava infernal.

Un dragón piroclástico es recio y de músculos poderosos que le dan una sensación de inmovilidad. Sus escamas parecen compuestas de obsidiana quebrada y magma incandescente, formando por todo su cuerpo un diseño intrincado de rojos, naranjas, negros y grises. Sus grandes alas parecen hechas de ceniza, pero a pesar de su apariencia frágil son por completo capaces de soportar y levantar el gran peso del dragón.

Los dragones piroclásticos disfrutan nadando en el magma aunque crean sus guaridas en cuevas esculpidas en la roca volcánica. Cuando se aventuran en el plano Material viven en las regiones volcánicas.

Estos dragones disfrutan con el sabor de la carne, particularmente la de yugoloth, aunque también pueden subsistir con una dieta compuesta meramente de minerales.

Combate

Los dragones piroclásticos tienen la sutileza de una erupción volcánica, pueden hervir y sisear durante algún tiempo, pero cuando al final entran en erupción su violencia no tiene igual.

Arma de aliento (Sb): Este dragón cuenta con dos tipos de arma de aliento, un cono de cenizas incandescentes

DRAGONES PIROCLÁSTICOS SEGÚN LA EDAD

Edad	Tam.	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. For.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Arma de aliento (CD)	CD Miedo	RC
Cría	M	7d12+18 (59 pg)	16 (-6 natural)	+10	+7	+5	+5	2d6 (15)	13	14
Muy joven	G	10d12+30 (95 pg)	18 (-1 tamaño, +9 natural)	+14	+10	+7	+7	4d6 (18)	15	15
Joven	G	13d12+39 (123 pg)	21 (-1 tamaño, +12 natural)	+19	+11	+8	+9	6d6 (19)	17	17
Juvenil	G	16d12+64 (168 pg)	24 (-1 tamaño, +15 natural)	+24	+14	+10	+11	8d6 (22)	19	20
Joven adulto	E	19d12+95 (218 pg)	26 (-2 tamaño, +18 natural)	+27	+16	+11	+13	10d6 (24)	21	22
Adulto	E	22d12+110 (253 pg)	29 (-2 tamaño, +21 natural)	+31	+18	+13	+15	12d6 (26)	23	24
Adulto maduro	E	25d12+150 (312 pg)	32 (-2 tamaño, +24 natural)	+34	+20	+14	+17	14d6 (28)	25	26
Viejo	Ga	28d12+196 (378 pg)	33 (-4 tamaño, +27 natural)	+36	+23	+16	+19	16d6 (31)	27	28
Muy viejo	Ga	31d12+248 (449 pg)	36 (-4 tamaño, +30 natural)	+40	+25	+17	+21	18d6 (33)	29	29
Venerable	Ga	34d12+306 (527 pg)	39 (-4 tamaño, +33 natural)	+44	+28	+19	+23	20d6 (36)	31	31
Sierpe	Ga	37d12+370 (610 pg)	42 (-4 tamaño, +36 natural)	+48	+30	+20	+25	22d6 (38)	33	32
Gran sierpe	C	40d12+400 (660 pg)	41 (-8 tamaño, +39 natural)	+49	+32	+22	+27	24d6 (40)	35	34

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitud especial
Cría	60', 100' VI (mala), Tr 40', Ec 45'	17	10	15	10	11	10	Inmunidad sónica y al fuego
Muy joven	60', 100' VI (mala), Tr 40', Ec 45'	21	10	17	10	11	10	Explosión de sonido, pirotecnia
Joven	60', 100' VI (mala), Tr 40', Ec 45'	25	10	17	12	13	12	RD 5/+1
Juvenil	60', 100' VI (mala), Tr 40', Ec 45'	29	10	19	12	13	12	Estallar, flamear
Joven adulto	60', 100' VI (mala), Tr 40', Ec 45'	31	10	21	14	15	14	RD 10/+1
Adulto	60', 100' VI (mala), Tr 40', Ec 45'	33	10	21	14	15	14	Alarido, muro de fuego
Adulto maduro	60', 100' VI (mala), Tr 40', Ec 45'	33	10	23	16	17	16	RD 20/+2
Viejo	60', 150' VI (torpe), Tr 40', Ec 45'	35	10	25	16	17	16	Muro de piedra, tormenta de fuego
Muy viejo	60', 150' VI (torpe), Tr 40', Ec 45'	37	10	27	18	19	18	RD 30/+3
Venerable	60', 150' VI (torpe), Tr 40', Ec 45'	39	10	29	18	19	18	Nube incendiaria, palabra de poder aturdidor
Sierpe	60', 150' VI (torpe), Tr 40', Ec 45'	41	10	31	29	21	20	RD 40/+4
Gran sierpe	60', 150' VI (torpe), Tr 40', Ec 45'	45	10	31	20	21	20	Tromba de meteoritos

acompañadas de ondas de energía sónica (infligiendo mitad de daño de fuego y mitad de daño sónico) o una línea desintegradora. Las criaturas afectadas por esta línea deben tener éxito en una salvación de Fortaleza o se desintegrarán dejando sólo cenizas (las que tengan éxito en la salvación no sufren ningún daño).

Aptitudes sortilegas: 3/día: *explosión de sonido, flamear*; 1/día: *alarido, estallar, muro de fuego, muro de piedra, nube incendiaria, palabra de poder aturdidor, pirotecnia, tormenta de fuego, tromba de meteoritos*.

DRAGÓN CORROSIVO DRAGÓN (EXTRAPLANARIO)

Clima/Terreno: cualquier terreno o subterráneo (Aqueronte)

Organización: solitario (1 dragón de cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy jóvenes, jóvenes, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 descendientes)

VD: cría 3; muy joven 4; joven 6; juvenil 8; joven adulto 10; adulto 13; adulto maduro 15; viejo 17; muy viejo 18; venerable 20; sierpe 22; gran sierpe 24

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre legal maligno o legal neutral

Avance: cría 7-8 DG (Pequeño); muy joven 10-11 DG (tamaño Mediano); joven 13-14 DG (tamaño Mediano); juvenil 16-17 DG (Grande); joven adulto 19-20 DG (Grande); adulto 22-23 DG (Enorme); adulto maduro 25-26 DG (Enorme); viejo 28-29 DG (Enorme); muy viejo 31-32 DG (Enorme); venerable 34-35 DG (Gargantuesco); sierpe 37-38 DG (Gargantuesco); gran sierpe 40+ DG (Gargantuesco)

Originarios del Campo de batalla infernal de Aqueronte, los dragones corrosivos son criaturas de metal oxidado que encarnan a las fuerzas de la decadencia y la corrupción. Los sabios más locos del plano Material postulan sobre algún tipo de conexión entre estas monstruosidades infernales y los, relativamente inofensivos, monstruos corrosivos, pero cualquier mente racional sabe que estas afirmaciones no son más que los delirios de lunáticos desquiciados.

Los dragones corrosivos guardan un gran parecido con los dragones metálicos del plano Material, pero parecen estar cubiertos de corrosión, óxido o verdín. Aunque algunos dragones corrosivos se parezcan a los dragones de cobre y otros

a los de plata o bronce, no hay diferencia en las aptitudes que poseen. Sus escamas aparecen picadas y recubiertas de un color corroído y sus alas tienen membranas finas e iridiscentes.

En Aqueronte, su plano de origen, se alimentan en los infinitos cubos de hierro que flotan en el vacío y que tienen el tamaño de continentes. Cuando van a parar al plano Material, buscan vetas de metal en las cavernas subterráneas, y los mineros los detestan por ello. Aunque estos dragones comen principalmente metal corroído, también disfrutan con la carne fresca, especialmente la de los formicidas y sabandijas, para limpiar así el paladar entre mineral y mineral.

Combate

Los dragones corrosivos no representan las fuerzas indómitas de la naturaleza como los piroclásticos, ni poseen una violencia demente como los aulladores. Sin embargo están hambrientos, y atacan con cuidado teniendo claro ese objetivo en mente. No permitirán demasiadas interferencias en sus objetivos y huirán del combate si la "comida" les da más problemas de los que merece la pena.



DRAGONES CORROSIVOS SEGÚN LA EDAD

Edad	Tam.	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. For.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Arma de aliento (CD)	CD Miedo	RC
Cria	P	6d12+8 (45 pg)	17 (+1 tamaño, +6 natural)	+8	+6	+5	+5	2d4 (14)	-	13
Muy joven	M	9d12+8 (76 pg)	19 (+9 natural)	+11	+8	+6	+5	4d4 (16)	12	14
Joven	M	12d12+24 (102 pg)	22 (+12 natural)	+15	+10	+8	+8	6d4 (18)	14	16
Juvenil	L	15d12+45 (142 pg)	24 (-1 tamaño, +15 natural)	+18	+12	+9	+9	8d4 (20)	16	18
Joven adulto	L	18d12+72 (189 pg)	27 (-1 tamaño, +18 natural)	+23	+15	+11	+11	10d4 (23)	18	20
Adulto	E	21d12+105 (241 pg)	29 (-2 tamaño, +21 natural)	+27	+17	+12	+12	12d4 (25)	20	23
Adulto maduro	E	24d12+120 (276 pg)	32 (-2 tamaño, +24 natural)	+31	+19	+14	+15	14d4 (27)	23	25
Viejo	E	27d12+162 (337 pg)	35 (-2 tamaño, +27 natural)	+35	+21	+15	+16	16d4 (29)	24	27
Muy viejo	E	30d12+180 (375 pg)	38 (-2 tamaño, +30 natural)	+39	+23	+17	+19	18d4 (31)	27	28
Venerable	Ga	33d12+231 (445 pg)	39 (-4 tamaño, +33 natural)	+41	+28	+20	+22	20d4 (33)	28	30
Sierpe	Ga	36d12+288 (522 pg)	41 (-4 tamaño, +35 natural)	+45	+28	+20	+22	22d4 (36)	30	32
Gran sierpe	Ga	39d12+312 (565 pg)	45 (-4 tamaño, +39 natural)	+49	+29	+21	+25	24d4 (37)	33	34

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitud especial
Cria	60', 100' VI (regular), Ec 45'	13	10	13	6	11	6	Inmunidad al ácido, mordisco corrosivo, resistencia al metal
Muy joven	60', 150' VI (mala), Ec 45'	15	10	15	6	11	6	
Joven	60', 150' VI (mala), Ec 45'	17	10	15	6	11	6	RD 5/+1
Juvenil	60', 150' VI (mala), Ec 45'	19	10	17	8	11	8	
Joven adulto	60', 150' VI (mala), Ec 45'	23	10	19	8	11	8	RD 10/+1
Adulto	60', 150' VI (mala), Ec 45'	27	10	21	10	11	10	Muro de hierro
Adulto maduro	60', 150' VI (mala), Ec 45'	29	10	21	12	13	12	RD 20/+2
Viejo	60', 150' VI (mala), Ec 45'	31	10	23	12	13	12	Bruma ácida
Muy viejo	60', 150' VI (mala), Ec 45'	33	10	23	12	13	12	RD 30/+3
Venerable	60', 200' VI (torpe), Ec 45'	35	10	25	14	15	14	Repeler piedra o metal
Sierpe	60', 200' VI (torpe), Ec 45'	37	10	27	14	15	14	RD 40/+4, escamas corrosivas
Gran sierpe	60', 200' VI (torpe), Ec 45'	39	10	27	18	19	18	

Arma de aliento (Sb): un dragón corrosivo cuenta con dos tipos de arma de aliento, una línea de ácido o un cono de líquido pardo-rojizo que corroe y destruye de forma instantánea cualquier metal que toca. Los metales mágicos o "atendidos" reciben salvaciones de Reflejos para evitar esto, pero cualquier metal puede ser afectado: cobre, hierro, acero, plata, oro, platino, mithril y adamantita.

Resistencia al metal (Ex): un dragón corrosivo es resistente a los ataques de las armas metálicas. Contra las armas cuya superficie de ataque principal esté hecha de metal (una hoja, extremo de metal, punta de flecha o hasta la cabeza de una maza), el dragón tiene una RD como la de un dragón corrosivo de dos categorías de edad mayor que él mismo. Los dragones corrosivos sierpes y grandes sierpes tienen contra las armas metálicas una RD 50/+5 y las armas que sean peores se corroen al usarse contra ellos (consulta las escamas corrosivas).

Mordisco corrosivo (Ex): un dragón corrosivo que tenga éxito en un ataque de mordisco hará que la armadura llevada por su blanco se corra, resquebrajándose y quedando inservible al instante. Un dragón corrosivo puede usar también su ataque de mordisco

sobre un arma u otro objeto metálico. El tamaño del objeto no tiene importancia (una armadura completa se corroe tan rápido como una espada). Los objetos mágicos metálicos tienen derecho a un tiro de salvación de Reflejos con una CD igual a la CD que se usa para evitar el arma de aliento del dragón.

Escamas corrosivas (Ex): si a un dragón corrosivo sierpe o gran sierpe le impacta un arma metálica con un bonificador de mejora inferior a +5, ésta se corroe de inmediato (no se permite tiro de salvación). Un arma +5 (o mejor) inflige daño de forma normal, pero a continuación debe tener éxito en una salvación de Reflejos con una CD igual a la CD que se usa para evitar el arma de aliento del dragón.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *muro de hierro*; 1/día: *bruma ácida*, *repeler piedra o metal*.

DRAGÓN ESTIGIO DRAGÓN (EXTRAPLANARIO)

Clima/Terreno: cualquier lugar acuático (planos inferiores)

Organización: solitario (1 dragón de cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy jóvenes, jóvenes, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 descendientes)

VD: cría 3; muy joven 4; joven 5; juvenil 8; joven adulto 10; adulto 12; adulto maduro 15; viejo 17; muy viejo 18; venerable 20; sierpe 21; gran sierpe 23

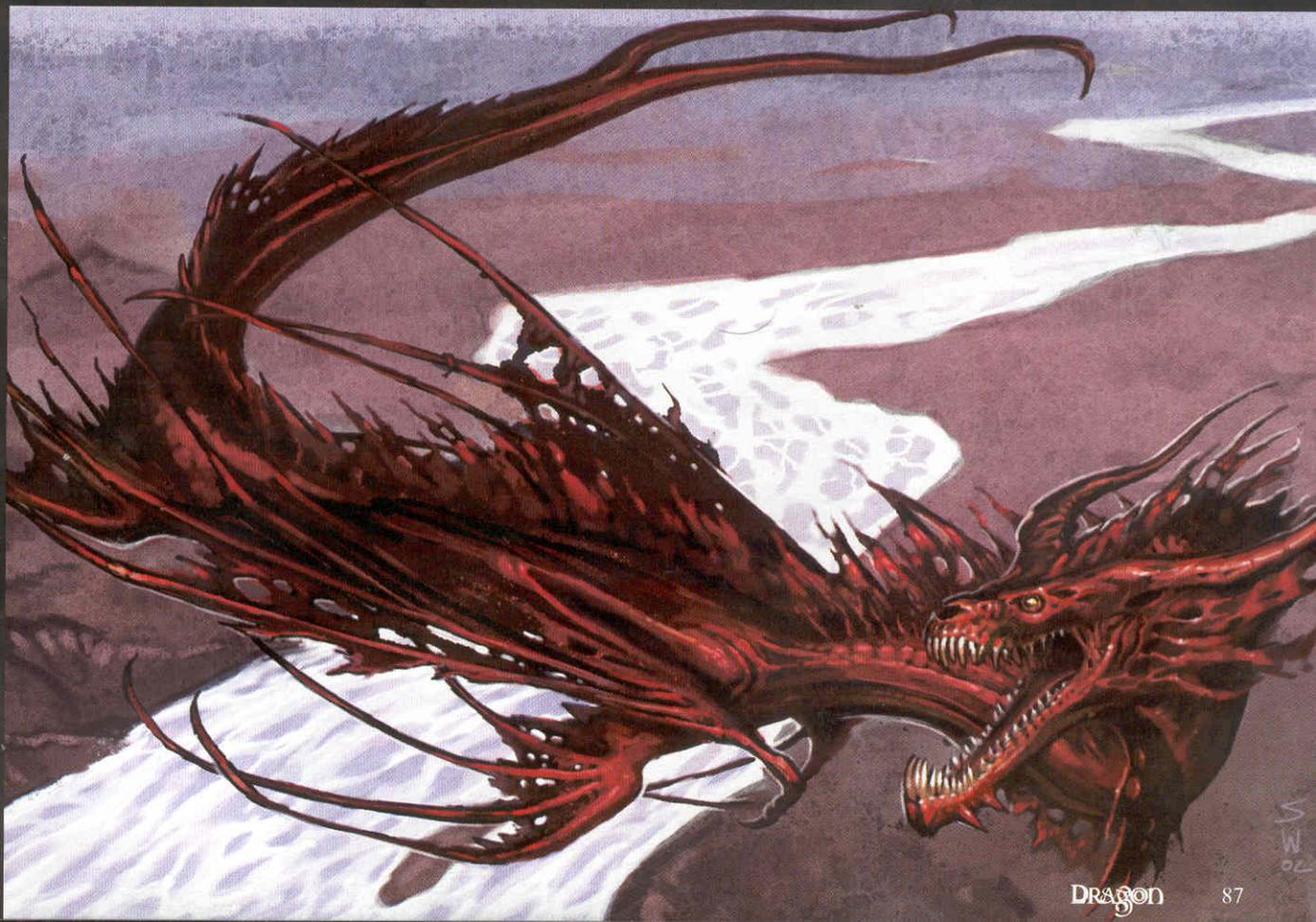
Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: cría 6-7 DG (Diminuto); muy joven 9-10 DG (Pequeño); joven 12-13 DG (tamaño Mediano); juvenil 15-16 DG (tamaño Mediano); joven adulto 18-19 DG (Grande); adulto 21-22 DG (Grande); adulto maduro 24-25 DG (Enorme); viejo 27-28 DG (Enorme); muy viejo 30-31 DG (Enorme); venerable 33-34 DG (Enorme); sierpe 36-37 DG (Gargantuesco); gran sierpe 39+ DG (Gargantuesco)

Los dragones estigios, también llamados dragones tenebrosos o sierpes oscuras, habitan en las aguas putrefactas del casi infinito río Estigia. Es una de las pocas criaturas inmune a los efectos dañinos del río. Estos dragones nadan por las capas superiores de los planos Inferiores impunemente, devorando infernales y cualquier otra criatura que atrapen.

Un dragón estigio tiene un gran cuerpo serpentino, con aletas diminutas similares a garras que son inútiles en tierra firme o en el combate. Sus alas resultan demasiado pequeñas para elevarlo muy alto pero le



DRAGONES ESTIGIOS SEGÚN LA EDAD

Edad	Tam.	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. For.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Arma de aliento (CD)	CD Miedo	RC
Cria	S	5d12+5 (37 pg)	15 (+1 tamaño, +4 natural)	+7	+5	+4	+4	1d6 (13)	-	13
Muy joven	M	8d12+16 (68 pg)	17 (+7 natural)	+10	+8	+6	+7	2d6 (16)	15	14
Joven	M	11d12+22 (93 pg)	20 (+10 natural)	+14	+9	+7	+8	3d6 (17)	16	15
Juvenil	L	14d12+42 (133 pg)	22 (-1 tamaño, +13 natural)	+17	+12	+9	+11	4d6 (20)	19	18
Joven adulto	L	17d12+68 (178 pg)	25 (-1 tamaño, +16 natural)	+22	+14	+10	+12	5d6 (22)	20	20
Adulto	E	20d12+100 (230 pg)	27 (-2 tamaño, +19 natural)	+26	+17	+12	+15	6d6 (25)	23	22
Adulto maduro	E	23d12+115 (264 pg)	30 (-2 tamaño, +22 natural)	+30	+18	+13	+17	7d6 (26)	25	25
Viejo	E	26d12+156 (325 pg)	33 (-2 tamaño, +25 natural)	+34	+21	+15	+20	8d6 (29)	28	27
Muy viejo	E	29d12+174 (362 pg)	36 (-2 tamaño, +28 natural)	+38	+22	+16	+22	9d6 (30)	30	28
Venerable	Ga	32d12+224 (432 pg)	37 (-4 tamaño, +31 natural)	+40	+25	+18	+25	10d6 (33)	33	30
Sierpe	Ga	35d12+280 (507 pg)	40 (-4 tamaño, +34 natural)	+44	+27	+19	+26	11d6 (35)	34	31
Gran sierpe	Ga	38d12+304 (551 pg)	43 (-4 tamaño, +37 natural)	+48	+29	+21	+29	12d6 (37)	37	33

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitud especial
Cria	60', Ec 20', Nd 60'	13	10	13	10	11	10	Adaptación estigia, agarrón mejorado, constreñir, enfermedad, inmunidad al ácido, el veneno y la enfermedad
Muy joven	60', Ec 20', Nd 60'	15	10	15	12	13	12	
Joven	60', Ec 20', Nd 60'	17	10	15	12	13	12	RD 5/+1
Juvenil	60', Ec 20', Nd 60'	19	10	17	14	15	14	<i>Maldecir agua, nube brumosa</i>
Joven adulto	60', Ec 20', Nd 60'	23	10	19	14	15	14	RD 10/+1
Adulto	60', Ec 20', Nd 60'	27	10	21	16	17	16	<i>Nube apestosa, oscuridad profunda</i>
Adulto maduro	60', Ec 20', Nd 60'	29	10	21	18	19	18	RD 20/+2
Viejo	60', Ec 20', Nd 60'	31	10	23	20	21	20	<i>Bruma mental, inmovilizar monstruo</i>
Muy viejo	60', Ec 20', Nd 60'	33	10	23	22	23	22	RD 30/+3
Venerable	60', Ec 20', Nd 60'	35	10	25	24	25	24	<i>Controlar las aguas, debilidad mental</i>
Sierpe	60', Ec 20', Nd 60'	37	10	27	24	25	24	RD 40/+4
Gran sierpe	60', Ec 20', Nd 60'	39	10	27	26	27	26	<i>Convocar monstruo VIII, horrible marchitamiento</i>

ayudan a impulsarse por el agua. La larga cola se divide en dos látigos extensos y acerados que puede emplear para cortar y agarrar a sus presas. Sus escamas son legamosas y varían entre un color marrón oscuro y un rojo pardo. Sus ojos brillan con una luz amarilla espeluznante.

Los dragones estigios crean sus guaridas excavando en el cieno de las orillas del río Estigia. No les gusta abandonar su plano de origen, pero si son obligados a ir al plano Material, habitan en aguas fétidas. Se alimentan básicamente de infernales, pero disfrutan devorando cualquier tipo de carne (especialmente carroña podrida).

Combate

Los ataques físicos del dragón estigio están limitados: ataca con los afilados extremos de su cola en vez de sus garras, no puede usar sus alas de manera efectiva, y no cuenta con un coletazo adicional aparte del ataque con su doble cola. Sin embargo su cola doble inflige daño de garra como si el dragón fuera de una categoría de tamaño más grande que la actual, al igual que ocurre con su barrido.

Arma de aliento (Sb): un dragón estigio cuenta con dos tipos de arma de aliento,

una línea de ácido que sigue infligiendo daño durante 3 asaltos (hace la mitad de daño el segundo asalto y una cuarta parte del daño el tercer asalto) o un cono de gas cerebral. Las criaturas afectadas por él deben tener éxito en una salvación de Fortaleza o sufrirán 1 punto de daño de Inteligencia por cada categoría de edad del dragón.

Constreñir (Ex): el dragón estigio puede aplastar a un oponente que esté apresado si tiene éxito en una prueba de presa, infligiendo el doble de daño que causa su acerada cola como si fuera daño contundente.

Enfermedad (Ex): cualquier criatura golpeada por el mordisco o el coletazo del dragón estigio debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (mismo CD que la del arma de aliento del dragón) o contraerá la fiebre estigia. Los síntomas de la enfermedad son que la carne se pudre y el pelo se cae. El periodo de incubación es de 1 día y la enfermedad inflige 1d6 puntos de daño de Carisma. La víctima debe superar tres salvaciones de Fortaleza seguidas para recobrar de la fiebre estigia (consulta 'Enfermedades' en la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Agarrón mejorado (Ex): si un dragón estigio golpea con su cola a un oponente de al menos una categoría de tamaño más pequeña que él mismo, inflingirá el daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita y sin provocar ataque de oportunidad. Si logra su presa, también constriñe en el mismo asalto. Desde ese momento el dragón tiene la opción de realizar una presa de forma normal o simplemente mantener cogido al oponente (un penalizador de -20 a la prueba de presa, pero el dragón no se considera que esté apresado).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *maldecir agua*, 3/día; *controlar las aguas*, *nube brumosa*, *oscuridad profunda*, 1/día; *bruma mental*, *debilidad mental*, *horrible marchitamiento*, *inmovilizar monstruo*, *nube apestosa*.

Adaptación estigia (Ex): los dragones estigios son inmunes a los efectos dañinos del río Estigia y pueden respirar bajo el agua.

Convocar monstruo VIII (St): una vez al día, un dragón estigio del tipo gran sierpe puede convocar un calamar gigante infernal, 1d3 pulpos gigantes infernales o tojanidas grandes o 1d4+1



DRAGONES TARTERIANOS SEGÚN LA EDAD

Edad	Tam.	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. For.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Arma de aliento (CD)	CD Miedo	RC
Cria	M	8d12+16 (68 pg)	17 (+7 natural)	+11	+8	+6	+8	2d8 (16)	16	15
Muy joven	G	11d12+33 (104 pg)	19 (-1 tamaño, +10 natural)	+15	+10	+7	+9	4d8 (18)	17	17
Joven	G	14d12+42 (133 pg)	22 (-1 tamaño, +13 natural)	+20	+12	+9	+12	6d8 (20)	20	19
Juvenil	G	17d12+68 (178 pg)	27 (-1 tamaño, +16 natural)	+25	+14	+10	+14	8d8 (22)	22	21
Joven adulto	E	20d12+100 (230 pg)	27 (-2 tamaño, +19 natural)	+28	+17	+12	+15	10d8 (25)	24	23
Adulto	E	23d12+115 (264 pg)	30 (-2 tamaño, +22 natural)	+32	+18	+13	+18	12d8 (26)	22	25
Adulto maduro	E	26d12+162 (325 pg)	33 (-2 tamaño, +25 natural)	+36	+21	+15	+20	14d8 (29)	28	27
Viejo	Ga	29d12+203 (391 pg)	34 (-4 tamaño, +28 natural)	+39	+23	+16	+22	16d8 (31)	30	29
Muy viejo	Ga	32d12+256 (464 pg)	37 (-4 tamaño, +31 natural)	+43	+26	+18	+24	18d8 (34)	32	30
Venerable	Ga	35d12+315 (542 pg)	40 (-4 tamaño, +34 natural)	+47	+28	+19	+26	20d8 (36)	34	32
Sierpe	C	38d12+380 (627 pg)	39 (-8 tamaño, +37 natural)	+47	+31	+21	+29	22d8 (39)	37	33
Gran sierpe	C	41d12+451 (717 pg)	42 (-8 tamaño, +40 natural)	+51	+33	+22	+30	24d8 (41)	38	35

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitud especial
Cria	60', 150' VI (mala)	17	10	15	14	15	14	Libertad de movimiento, fuerza de voluntad, resistencia a la fuerza
Muy joven	60', 150' VI (mala)	21	10	17	14	15	14	
Joven	60', 150' VI (mala)	25	10	17	16	17	16	RD 5/+1
Juvenil	60', 150' VI (mala)	29	10	19	18	19	18	
Joven adulto	60', 150' VI (mala)	31	10	21	18	19	18	RD 10/+1
Adulto	60', 150' VI (mala)	33	10	21	20	21	20	<i>Esfera elástica de Otiluke</i>
Adulto maduro	60', 150' VI (mala)	35	10	23	20	21	20	RD 20/+2
Viejo	60', 200' VI (torpe)	39	10	25	22	23	22	<i>Laberinto</i>
Muy viejo	60', 200' VI (torpe)	41	10	27	22	23	22	RD 30/+3
Venerable	60', 200' VI (torpe)	43	10	29	24	25	24	<i>Jaula de fuerza</i>
Sierpe	60', 200' VI (torpe)	45	10	31	26	27	26	RD 40/+4
Gran sierpe	60', 200' VI (torpe)	47	10	33	28	27	26	<i>Cautiverio</i>

elementales del agua grandes, tiburones enormes infernales o cocodrilos gigantes infernales. A excepción de los monstruos disponibles, esta aptitud es idéntica a *convocar monstruo VIII* lanzado por un hechicero de nivel 15.º.

DRAGÓN TARTERIANO DRAGÓN (EXTRAPLANARIO)

Clima/Terreno: cualquier terreno y subterráneo (Cárceri)

Organización: solitario (1 dragón de cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy jóvenes, jóvenes, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 descendientes)

VD: cría 5; muy joven 7; joven 9; juvenil 11; joven adulto 13; adulto 15; adulto maduro 17; viejo 19; muy viejo 20; venerable 22; serpiente 25; gran serpiente 26

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno o caótico maligno

Avance: cría 9-10 DG (tamaño Mediano); muy joven 12-13 DG (Grande); joven 15-16 DG (Grande); juvenil 18-19 DG (Grande); joven adulto 21-22 DG (Enorme); adulto 24-25 DG (Enorme); adulto maduro 27-28 DG (Enorme); viejo 30-31 DG (Gargantuesco); muy viejo 33-34 DG (Gargantuesco); venerable 36-37 DG (Gargantuesco); serpiente 39-40 DG (Colosal); gran serpiente 42+ DG (Colosal)

Originarios de un plano prisión, los dragones tarterianos son a la vez guardias y prisioneros, y atacan a los habitantes más débiles que ellos. Son dragones huesudos, de escamas correosas que se extienden a lo largo de su carne macilenta, aunque pueden volar con rapidez y habilidad. Sus dientes y garras son grandes y negros, mientras que sus escamas forman un diseño de rayas negras, grises y verde oliva. En sus ojos oscuros arde una espantosa luz verde y sus caras parecen mostrar siempre una sonrisa burlona.

Suelen morar en una amplia variedad de hábitats en Cárceri, su plano de origen: desde las junglas de vapor de Cathrys (la segunda capa) hasta los inhóspitos montes de Colothys (la cuarta). Cuando se las arreglan para llegar al plano Material pueden también vivir confortablemente en una gran variedad de parajes, tanto encima como debajo de la superficie, y tratan de recrear en lo posible el agobiante ambiente de Cárceri. Están acostumbrados a una dieta a base de carne infernal y almas condenadas. No disfrutan con ningún otro tipo de comida pero pueden subsistir literalmente de cualquier cosa.

PARA TU CAMPAÑA

Los dragones infernales son un buen complemento en cualquier campaña ya que se pueden usar de igual forma que los infernales y los dragones. Para sacarles mayor partido, usa los rasgos genéricos del semidragón para crear un semidragón infernal. Aplica los rasgos genéricos del semidragón que aparecen en el *Manual de monstruos* al dragón que quieras con los siguientes cambios.

Ataques especiales: los semidragones infernales tienen armas de aliento distintas dependiendo de la variedad de dragón. Igual que ocurre con los semidragones normales, la criatura base conserva todos sus ataques especiales y adquiere un arma de aliento que puede usar una vez al día. Un cono mide siempre 30 pies de largo y una línea siempre tiene 5 pies de alto, 5 de ancho y 60 de largo.

Variedad de dragón

Aullador
Piroclástico
Corrosivo
Estigio
Tarteriano

Arma de aliento

Cono sónico
Cono mitad sónico mitad de fuego
Cono de líquido corrosivo
Línea de ácido
Línea de fuerza

Daño (CD)

4d10 (19)
2d6 (15)
Metal destruido (14)
2d6* (16)
6d8 (20)

*nótese que el arma de aliento de un semidragón estigio no continúa infligiendo daño durante los asaltos siguientes.

Cualidades especiales: los semidragones infernales tienen diferentes inmunidades dependiendo de la variedad de dragón. Igual que ocurre con los semidragones normales, la criatura base conserva todas sus cualidades especiales como visión en la penumbra, visión en la oscuridad a una distancia de 60' e inmunidad a dormir y a la parálisis.

Variedad de dragón

Aullador
Piroclástico
Corrosivo
Estigio
Tarteriano

Inmunidad

Sónico
Sónico y fuego
Ácido
Ácido e inmunidad al veneno y la enfermedad
-

Avance: tal vez quieras asignar un avance distinto a cada semidragón cuando la criatura base avance en una clase predilecta. Estas podrían ser las clases predilectas de los dragones infernales:

Variedad de dragón

Aullador
Piroclástico
Corrosivo
Estigio
Tarteriano

Clase predilecta

Barbaro
Guerrero
Monje
Mago
Pícaro

Combate

Los dragones tarterianos utilizan sus aptitudes sortilegas para dividir y constreñir a sus oponentes y siempre intentan enfrentarse a cada uno por separado. Usan su arma de aliento de gas para debilitar a los enemigos al comienzo del combate y luego emplean su aliento de fuerza para acabar con los oponentes más fuertes.

Arma de aliento (Sb): este dragón dispone de dos tipos de arma de aliento, una línea de fuerza destructiva o un cono de gas que afecta al arrojo y valor. Las criaturas afectadas por éste último deben tener éxito en una salvación de Voluntad o se verán afectadas por una terrible desesperación, sufriendo durante un asalto por cada categoría de edad del dragón un penalizador -2 de moral en los

tiros de salvación, tiradas de ataque, pruebas de características, pruebas de habilidad y tiradas de daño.

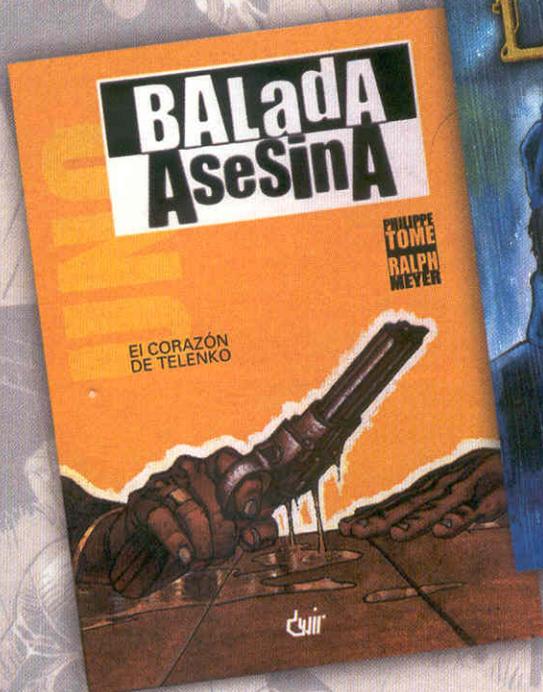
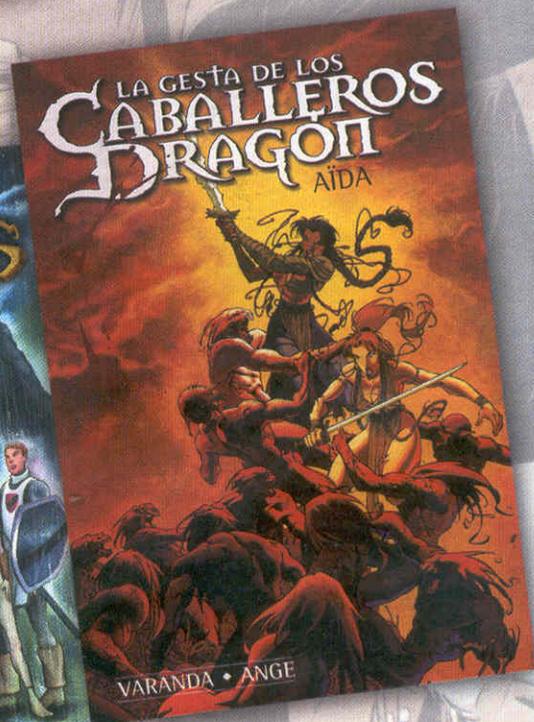
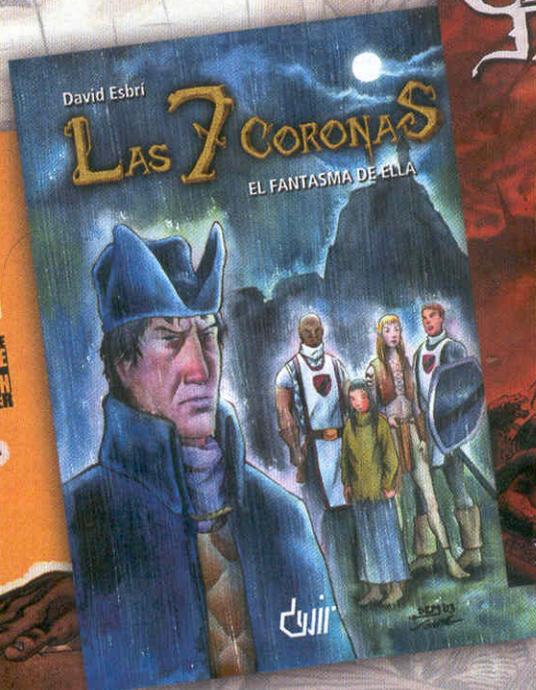
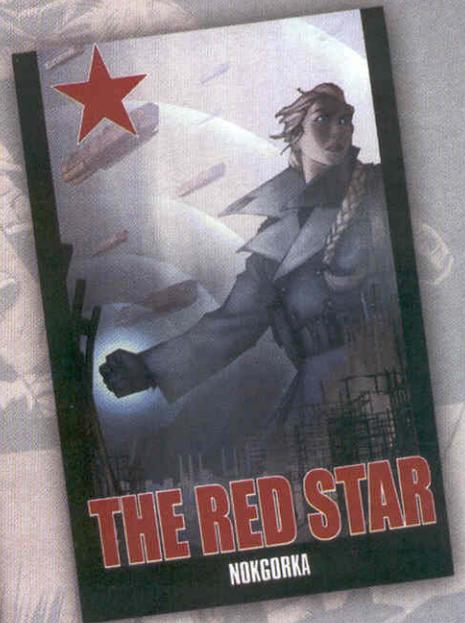
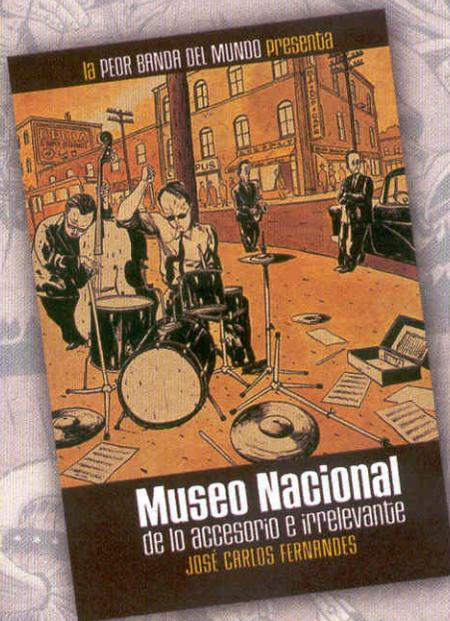
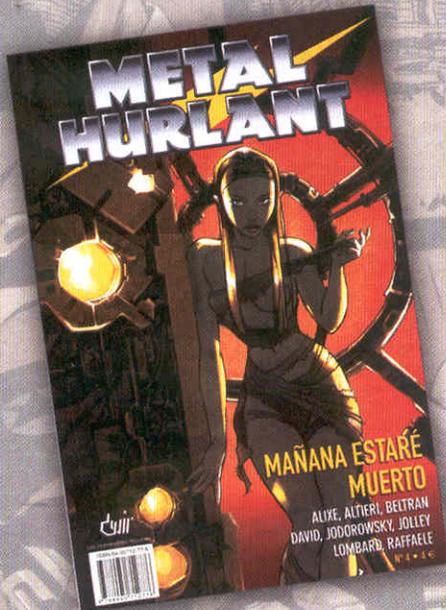
Resistencia a la fuerza (Ex): obtienen un bonificador +4 racial a sus tiros de salvación contra los conjuros y efectos basados en la fuerza.

Libertad de movimiento (Sb): pueden moverse y atacar normalmente e ignoran cualquier tipo de magia que limitaría normalmente su movimiento, como *bruma sólida*, *inmovilizar monstruo*, *parálisis*, *ralentizar* o *telaraña*.

Fuerza de voluntad (Ex): obtienen un bonificador +4 de moral a sus tiros de salvación contra efectos de *hechizar* y *compulsión*.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *cautiverio*, *esfera elástica de Otiluke*, *jaula de fuerza*, *laberinto*. ^D

sin
imaginación
no hay
futuro



Devir

HIJOS DEL COSMOS



8

NUEVAS Razas de Planodeudos

Por Travis Stout • Ilustrado por Todd Harris

A lo largo del multiverso existe un amplio número de planos que encarnan a las fuerzas del bien, el mal, la ley, el caos así como a otras energías esenciales. En el corazón de estos planos se encuentra el plano Material, donde se desarrolla la mayoría de las campañas. Ajenos de toda calaña vagan por el plano Material y muchos de ellos llegan a interactuar con sus habitantes. Aunque es infrecuente, alguna de estas interacciones engendra hijos, quienes a su vez engendran otros hijos. Los ajenos tienen una sangre poderosa y su influencia puede durar varias generaciones, otorgando a los descendientes talentos especiales. Estos descendientes son llamados planodeudos y son una raza distinta a las demás que habitan los planos. Este artículo presenta ocho nuevos planodeudos para que añadas a tu campaña: los axani y los cansin, además de seis *genasies* paraelementales nuevos.

ORDEN Y ENTROPÍA

Cuando alguien menciona a los planodeudos los primeros seres que vienen a la mente son los aasimar y de los tiffin, descendientes de los celestiales y los infernales respectivamente. Unidos firmemente a sus respectivos alineamientos, los aasimar y los tiffin pueden encontrarse con más frecuencia que los otros planodeudos ya sea para bien o para mal.

El bien y el mal abarcan sólo un eje de alineamiento. La ley y el caos son fuerzas igualmente poderosas y convincentes y existen gran variedad de ajenos que encarnan estas fuerzas al igual que los celestiales y los infernales encarnan el bien y el mal. Los planodeudos que descienden de ajenos legales o caóticos son llamados axani y cansin respectivamente. Los axani tienen la sangre de los ajenos legales corriendo por sus venas, la mayoría de veces descienden de ajenos legales neutrales como los mercanos o los humanoides axiomáticos (descritos en el *Manual de los Planos*), pero en ocasiones un celestial legal (como un arcote) o un infernal legal (como un diablo) engendran un descendiente axani. Esto ocurre más a menudo cuando los antepasados mortales del axani se oponían firmemente al componente bueno o malvado del alineamiento del ajeno. Por otro lado, los cansin son descendientes de ajenos caóticos como los slaad o las bestias del

caos. Tales casos son raros y el hecho de que ocurran resalta aún más la naturaleza misma del Caos. A veces sin embargo, al igual que ocurre con los axani, un celestial caótico (como un eladrin) o un infernal caótico (como un demonio) engendran descendientes cansin en lugar o a la vez que un aasimar o un tiffin.

Axani

Los axani tienen una apariencia demasiado pulcra y ordenada. Prefieren las ropas y peinados sencillos pero elegantes. Suelen ser bastante atractivos, con rasgos simétricos y bien definidos. Algunos axani tienen una tonalidad metálica en su piel o pelo, aunque es raro. Al igual que los elfos, los axani no tienen vello en el cuerpo o cara. Como herencia de su linaje, la mayoría son legales neutrales, existiendo minorías legales buenas o legales malvadas. Los axani neutrales son muy raros y apenas se sabe de la existencia de axani caóticos. Los axani tienden hacia los estilos de vida ordenados de los monjes, aunque les agrada cualquier profesión con un entorno estructurado, como la de un soldado.

Rasgos raciales: los axani poseen los siguientes rasgos.

- +2 Int, +2 Sab: los axani son lógicos y calculadores, pero tienden a ser fríos y sin emociones.
- Tamaño Mediano.
- La velocidad base de los axani es 30'.
- Resistencia al frío y al sonido de 5.
- *Calmar emociones (St)*: los axani pueden lanzar el conjuro *calmar emociones* una vez al día como si fueran clérigos con su nivel de personaje.
- Bonificador +2 racial a las pruebas de Avistar y Diplomacia: los axani son buenos al argumentar lógicamente sus opiniones y son conscientes de cualquier perturbación que se produzca en su entorno.
- Visión en la oscuridad de 60'.
- Ajeno: los axani son de origen ajeno.
- Idiomas automáticos: común, el de la región que sea su hogar (si se juega en una ambientación que tenga regiones).
- Idiomas adicionales: cualquiera (excepto los idiomas secretos como el druidico).
- Clase predilecta: monje.
- Ajuste de nivel +1: los axani son algo más poderosos que las razas comunes y por ello ganan niveles más lentamente.



Para tu personaje

Jugar con una raza nueva a menudo implica jugar con un personaje nuevo. Sin embargo hay algunas maneras de incorporar estas razas nuevas a una campaña sin cambiar de personajes.

Adquirir un allegado: si tienes nivel suficiente para cumplir los requisitos de la dote Liderazgo, puedes, con el permiso del DM, adquirir un allegado planodeudo.

Evidencias tardías: con el permiso del DM puedes manifestar los rasgos raciales de una de estas razas en vez de obtener un nivel. Así el ajuste de nivel se tiene en cuenta y puede ser una forma interesante de representar el descubrimiento de la herencia del personaje.

Sendeo del prestigio: diseña una clase de prestigio de pocos niveles (de 3 a 5) que represente una conexión con un plano concreto. La clase podría otorgar muchos de los rasgos que obtiene un planodeudo. Esta opción requiere un poco de trabajo de diseño, pero puede funcionar en casi cualquier campaña.

Lazos familiares: aunque tu personaje no comparta los rasgos de los planodeudos, quizás otros miembros de tu familia sí. No tienes acceso a los rasgos raciales de los planodeudos pero tienes a tu alcance muchas de las interesantes oportunidades interpretativas que aportan.

Reencarnación: aunque es poco ortodoxo, tu DM puede permitirte ser un personaje planodeudo después de reencarnarte. Por supuesto, esta opción tiene un prerrequisito algo duro.

Cansin

Hijos de la entropía y el azar, los cansin suelen ser descendientes de los habitantes del Limbo, el plano del caos. Los cansin normalmente parecen desarreglados y desorganizados. Sus ropas están arrugadas, su pelo desordenado y de puntas extravagantes. Los cansin suelen tener al menos un rasgo físico menor que refleja sus orígenes. Algunos tienen ojos que cambian de color al azar (no necesariamente a la vez), otros tienen rasgos ligeramente irregulares e incluso algunos llevan consigo un aura de incertidumbre que hace que ocurran cosas extrañas en su presencia. Por supuesto esta aura no



Para tu campaña

Incluir en tu campaña razas nuevas de planodeudos es sencillo. Si la raza está representada por un solo individuo o una familia pequeña la criatura puede aparecer sin necesidad de una explicación o con una muy somera. Si el planodeudo forma un grupo o rol más importante, hay varias historias posibles sobre su origen:

- Una antigua civilización destruida hace mucho tiempo construyó puertas a los planos por alguna extraña razón. Aunque se ha olvidado cuál era su cometido, los planodeudos son un testamento de su poder.

- Nacidos como esclavos, un grupo de paragenasies sirven a un elemental o conjurador malvado. También podrían aparecer axani que fueron engendrados por infernales convocados y humanoides cautivos al servicio de este tirano.

- En lugar de un apareamiento directo, unos poderosos portales elementales mancillaron los linajes de las criaturas cercanas por métodos mágicos, transformando a muchos de los actuales habitantes de la región en genasi o paragenasi. Además aparecen repentinamente criaturas en la región con los rasgos genéricos elementales del *Manual de los Planos*.

afecta a las tiradas de dados de ninguna forma, pero puede afectar a sucesos insignificantes como por ejemplo encuentros fortuitos, accidentes pequeños y acontecimientos extraños pero inofensivos. Por supuesto, la mayoría de cansin son de alineamiento caótico, pero tienen una naturaleza tan imprevisible que a veces pueden ser neutrales o incluso legales. Estos últimos son algo más frecuentes de encontrar que los tiiflin buenos, los aasimar malvados o los axani caóticos.

Rasgos raciales: los cansin poseen los siguientes rasgos.

- +2 Int, +2 Car: los cansin son extravagantes y vivaces, capaces de avances de razonamiento deductivo increíbles, aunque algunos desarrollan su ímpetu intrigando.

- Tamaño Mediano.

- La velocidad base de los cansin es 30'.

- Resistencia a fuego y ácido de 5.

- *Escudo de entropía (St):* los cansin pueden lanzar el conjuro *escudo entrópico* una vez al día como si fueran un clérigo con su nivel de personaje.

- Bonificador +2 racial a las pruebas de Buscar y Engañar: los cansin son buenos a la hora de improvisar y a menudo consiguen por azar lo que buscan.

- Visión en la oscuridad de 60'.

- Ajeno: los cansin son de origen ajeno.

- Idiomas automáticos: común, el de la región que sea su hogar (si se juega en una ambientación que tenga regiones). Idiomas adicionales: cualquiera (excepto los idiomas secretos como el druidico).

- Clase predilecta: hechicero.

- Ajuste de nivel +1: los cansin son algo más poderosos que las razas comunes y por ello ganan niveles más lentamente.

PARAGENASÍES

Las especies más comunes de genasies son los descendientes de los cuatro

elementos principales:

aire, tierra, fuego y agua.

Los paragenasies son menos conocidos, descienden del mestizaje entre dos tipos de ajenos elementales. Si por ejemplo la hija de un mortal y un ifriti tiene un hijo con un djinni, los descendientes de ese hijo podrían ser paragenasies de humo o genasies de fuego y aire. Como dichas uniones son menos frecuentes que las que gestan genasies normales, los paragenasies son comparativamente más raros que los cuatro genasies descritos en el escenario de los REINOS OLVIDADOS.

Paragenasies de polvo

Los paragenasi de polvo suelen ser morbosos y sarcásticos. La mayoría de las veces son neutrales, pero muchos de ellos tienen una tendencia caótica. Son delgados y pálidos, de mejillas hendidas y ojeras bajo sus ojos. Suelen tener al menos uno o dos rasgos que representan su linaje, como una piel que siempre está seca o una nube de polvo que se adhiere a ellos por donde van. Casi siempre visten de negro y con frecuencia usan atuendos funerarios, incluso cuando no resulte apropiado.

Rasgos raciales: los paragenasies de polvo poseen los siguientes rasgos.

- +4 Des, +2 Int, -2 Con, -2 Car: los paragenasies de polvo son sorprendentemente listos y sagaces, pero a menudo son enfermizos y su macabra fascinación hacia la muerte y la decadencia es repulsiva.

- Tamaño Mediano.

- La velocidad base de los paragenasies

de polvo es 30'.

- Bonificador +1 racial en los tiros de salvación contra conjuros y efectos basados en el polvo (como *polvo de sequedad* o el arma de aliento de un méfit de polvo). Este bonificador aumenta en +1 por cada cinco niveles de personaje que adquiera el paragenasi.

- Nube de polvo (Su): una vez al día un paragenasi de polvo puede crear una nube de polvo de 20' de radio centrada en él mismo. Esta nube proporciona un grado de ocultación de un cuarto (10% de posibilidades de fallo) a cualquier criatura que se encuentre alejada más de 5 pies de otra dentro de la nube, además, todas las criaturas excepto el paragenasi de polvo deben realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad del nivel + el modificador por Carisma) o empezarán a toser sin control. Este ataque de tos impone un penalizador -2 a los ataques y pruebas de habilidad y dura hasta que la víctima abandona la nube. La nube de polvo dura 5 minutos.

- Sin respiración (Ex): los paragenasies de polvo no respiran, por lo que son inmunes a la asfixia, ahogarse o ataques que requieran inhalación (como los de algunos tipos de veneno).

- Foco clerical: un paragenasi de polvo que sea clérigo debe elegir una deidad que le proporcione acceso a los dominios del Aire o la Tierra y debe elegir Aire o Tierra como uno de sus dos dominios.

- Ajeno: los paragenasies de polvo son de origen ajeno.

- Idiomas automáticos: común, el de la región que sea su hogar (si se juega en una ambientación que tenga regiones). Idiomas adicionales: cualquiera (excepto los idiomas secretos como el druidico).

- Clase predilecta: picaro.

- Ajuste de nivel +1: los paragenasies de polvo son algo más poderosos que las razas comunes y por ello ganan niveles más lentamente.

Paragenasies de hielo

Los paragenasies de hielo son seres fríos y sin emociones.

Como la mayoría de genasies, tienden hacia la neutralidad. Tienen apariencia humana, pero sus rasgos son a menudo más agudos y marcados de lo normal, y la piel más pálida. Además tienen uno o dos rasgos sobrenaturales que recuerdan su linaje, como un aliento gélido incluso en el



clima más caluroso o el cabello congelado. Prefieren las ropas holgadas y ligeras de tonalidades azules y albas incluso en climas fríos.

Rasgos raciales: los paragenasias de hielo poseen los siguientes rasgos.

- +4 Con, +2 Sab, -2 Des, -2 Car: los paragenasias de hielo son saludables y observadores, pero son torpes y a menudo parecen despreocupados.
- Tamaño Mediano.
- La velocidad base de los paragenasias de hielo es 30'.
- Bonificador +1 racial en los tiros de salvación contra conjuros y efectos basados en el frío. Este bonificador aumenta en +1 por cada cinco niveles de personaje que adquiera el paragenasi.
- Visión en la oscuridad de 60'.
- *Helar metal (St):* los genasias de hielo pueden lanzar *helar metal* una vez al día como si fueran druidas del mismo nivel del personaje.
- Foco clerical: un clérigo paragenasi de hielo debe elegir una deidad que le proporcione acceso a los dominios del Aire o la Agua y debe elegir Aire o Agua como uno de sus dos dominios.
- Ajeno: los paragenasias de hielo son de origen ajeno.
- Idiomas automáticos: común, el de la región que sea su hogar (si se juega en una ambientación que tenga regiones). Idiomas adicionales: cualquiera (excepto los idiomas secretos como el druidico).
- Clase predilecta: guerrero.
- Ajuste de nivel +1: los paragenasias de hielo son algo más poderosos que las razas comunes y por ello ganan niveles más lentamente.

Paragenasias de magma

Voluminosos a la vez que poderosos, los paragenasias de magma combinan muchos de los rasgos de sus antecesores de tierra y fuego. Como todos los paragenasias, tienden a ser neutrales. Suelen ser bajos y robustos, hasta el punto de parecer a veces enanos altos. Habitualmente tienen piel oscura y rasgos que les hacen atípicos. Pueden tener un brillo rojizo en su piel u ojos, estar calientes al tacto o poseer un pelo que ondea como si fuera fuego. Usan ropas sencillas y utilitarias que dan la impresión de que vayan a arder.



Rasgos raciales: los paragenasias de magma poseen los siguientes rasgos.

- +2 Con, +2 Fue, -2 int, -2 Sab: los paragenasias de magma son fuertes y resistentes pero piensan con lentitud y de forma titubeante.
- Tamaño Mediano.
- La velocidad base de los paragenasias de magma es 30'.
- Bonificador +1 racial en los tiros de salvación contra conjuros y efectos basados en el fuego. Este bonificador aumenta en +1 por cada cinco niveles de personaje que adquiera el paragenasi.
- Visión en la oscuridad de 60'.
- *Calentar metal (St):* los genasias de magma pueden lanzar *calentar metal* una vez al día como si fueran hechiceros del mismo nivel de personaje.
- Foco clerical: un clérigo paragenasi de magma debe elegir una deidad que le de acceso a los dominios del Tierra o Fuego y debe elegir Tierra o Fuego como uno de sus dominios.
- Ajeno: los paragenasias de magma son de origen ajeno.
- Idiomas automáticos: común, el de la región que sea su hogar (si se juega en una ambientación que tenga regiones). Idiomas adicionales: cualquiera (excepto los idiomas secretos como el druidico).
- Clase predilecta: guerrero.
- Ajuste de nivel +1: los paragenasias de magma son algo más poderosos que las razas comunes y por ello ganan niveles más lentamente.

Paragenasias de cieno

Los paragenasias de cieno son fangosos y repulsivos (tanto físicamente como en su carácter). Son casi siempre neutrales aunque tienen una ligera tendencia hacia el mal. Suelen ser corpulentos de cuerpo fofo y piel cetrina. La mayoría muestran un número reducido de rasgos que recuerdan su linaje, como piel grasienta o miembros demasiado flexibles. Utilizan en sus ropas tonalidades terrosas oscuras y están a menudo sucias y apestan. En general son repugnantes.

Rasgos raciales: los paragenasias de cieno poseen los siguientes rasgos.

- +4 Con, -2 Sab: los paragenasias de cieno son resistentes y vigorosos aunque



muchas otras razas los consideran repulsivos.

- Tamaño Mediano.
- La velocidad base de los paragenasias de cieno es 30'.
- Visión en la oscuridad de 60'.
- Bonificador +1 racial en los tiros de salvación contra conjuros y efectos basados en el ácido. Este bonificador aumenta en +1 por cada cinco niveles de personaje que adquiera el paragenasi.
- *Grasa (St):* los genasias de cieno pueden lanzar *grasa* una vez al día como si fueran hechiceros del mismo nivel de personaje.
- Si se usan los dominios del escenario de REINOS OLVIDADOS, un clérigo paragenasi de cieno debe elegir una deidad que le dé acceso al dominio de Limo y debe elegir Limo como uno de sus dos dominios. Si no se usan los dominios de REINOS OLVIDADOS, los paragenasias de cieno deben elegir una deidad que le proporcione acceso a los dominios del Tierra o Agua y deben elegir Tierra o Agua como uno de sus dominios.
- Ajeno: los paragenasias de magma son de origen ajeno.
- Idiomas automáticos: común, el de la región que sea su hogar (si se juega en una ambientación que tenga regiones). Idiomas adicionales: cualquiera (excepto los idiomas secretos como el druidico).
- Clase predilecta: guerrero.
- Ajuste de nivel +1: los paragenasias de cieno son algo más poderosos que las razas comunes y por ello ganan niveles más lentamente.

Paragenasias de humo

Los paragenasias de humo parecen toscos y perezosos. Suelen tener alineamientos neutrales como todos los genasias y la mayoría de los elementales. Los paragenasias de humo son altos y desgarbados, lo cual refleja su herencia de aire y fuego. Acostumbran a tener el pelo y la piel oscuros y como ocurre en los otros genasias cuentan con uno o dos rasgos extraños como que el pelo ondula en forma de nubes de humo o desprender un ligero hedor a algo quemándose. Les gustan las ropas holgadas hechas de colores oscuros y tejidos fuertes.

Rasgos raciales: los paragenasias de humo poseen los siguientes rasgos.



• +2 Des, +2 Int, -2 Car: los paragenasi de humo son por naturaleza rápidos e inteligentes pero a menudo antipáticos.

• Tamaño Mediano.
• La velocidad base de los paragenasies de humo es 30'.

• Bonificador +1 racial en los tiros de salvación contra conjuros y efectos basados en el humo o de tipo nube (como *nube apestosa* y *nube aniquiladora*). Este bonificador aumenta en +1 por cada cinco niveles de personaje que adquiera el paragenasi.

• Visión en la oscuridad de 60'.

• Nube de humo (Su): los paragenasies de humo pueden crear una nube de humo una vez al día. Esta aptitud funciona exactamente igual que el efecto del conjuro *pirotecnia*, excepto que el paragenasi no necesita una llama para utilizarlo. El paragenasi usa esta aptitud como si fuera un hechicero del mismo nivel del personaje.

• Foco clerical: un clérigo paragenasi de humo debe elegir una deidad que le proporcione acceso a los dominios del Aire o Fuego y debe elegir Aire o Fuego como uno de sus dos dominios.

• Ajeno: los paragenasies de humo son de origen ajeno.

• Idiomas automáticos: común, el de la región que sea su hogar (si se juega en una ambientación que tenga regiones). Idiomas adicionales: cualquiera (excepto los idiomas secretos como el druidico).

• Clase predilecta: mago.

• Ajuste de nivel +1: los paragenasies de humo son algo más poderosos que las razas comunes y por ello ganan niveles más lentamente.

Paragenasies de vapor

Mandones y egoístas, los paragenasies de vapor a menudo se creen superiores a las

demás criaturas, incluyendo a los otros paragenasies.

Tienden a ser neutrales como sus antepasados elementales. Los paragenasies de vapor suelen ser altos y esbeltos y a menudo pesan menos de lo que su apariencia podría indicar. Como ocurre con los otros paragenasies, tienen uno o dos rasgos extraños como una brizna de niebla constante sobre ellos o un tono grisáceo de piel o pelo. Sus ropas suelen ser holgadas, ligeras y diáfnas.

Rasgos raciales: los paragenasies de vapor cuentan con los siguientes rasgos.

• +2 Des, -2 Car: los paragenasies de vapor son ágiles y rápidos. Por otra parte tienden a ser mandones y tener egos demasiado grandes.

• Tamaño Mediano.

• La velocidad base de los paragenasies de vapor es 30'.

• Bonificador +1 racial en los tiros de salvación contra conjuros y efectos basados en el calor (pero no en el fuego), como *calentar metal* o el aura de fuego de un magmimo. Este bonificador aumenta en +1 por cada cinco niveles de personaje que adquiera el paragenasi.

• Visión en la oscuridad de 60'.

• *Niebla de obscurecimiento (St)*: una vez al día el paragenasi de vapor puede lanzar *niebla de obscurecimiento* como si fuera un druida del mismo nivel del personaje.

• Mirada penetrante (Ex): los paragenasies de vapor pueden ver bien a través del humo, bruma y otros efectos atmosféricos. Reduce las posibilidades de fracaso por ocultación en un 10% cuando



la ocultación del blanco es producida por alteraciones atmosféricas.

• Foco clerical: un clérigo paragenasi de vapor debe elegir una deidad que le proporcione acceso a los dominios del Fuego o Agua y debe elegir Fuego o Agua como uno de sus dos dominios.

• Ajeno: los paragenasies de vapor son de origen ajeno.

• Idiomas automáticos: común, el de la región que sea su hogar (si se juega en una ambientación que tenga regiones). Idiomas adicionales: cualquiera (excepto los idiomas secretos como el druidico).

• Clase predilecta: pícaro.

• Ajuste de nivel +1: los paragenasies de vapor son algo más poderosos que las razas comunes y por ello ganan niveles más lentamente.

Otros planodeudos

Aunque los ocho planodeudos que se han presentado aquí profundizan en la temática que ya mostraron los aasimar, tiffin y genasies, esta no es una lista exhaustiva de las razas de planodeudos. Hay incontables planos de existencia, muchos de ellos se esbozan en el *Manual de los Planos* y cualquiera podría ser la base para nuevos tipos de planodeudos. Los DM puede que deseen usar estos planodeudos como punto de partida para diseñar criaturas de las Yieras exteriores como por ejemplo los positrones, que poseen vínculos ancestrales con el plano de Energía positiva, o los tenebrosos con familiares lejanos del semiplano de la Sombra. Cuando se habla de los planodeudos y sus descendientes, el único límite es tu imaginación, ¡y en ocasiones ni siquiera eso! 

EN LA MESA:

Marcadores para caballeros, monstruos y monturas

A veces puede ser difícil encontrar miniaturas o marcadores apropiados para representar a los monstruos nuevos o poco corrientes que aparecen en D&D. Esta página incluye marcadores listos-para-fotocopiar, que reproducen los diferentes tipos de caballeros y monstruos descritos en el presente número de la revista DRAGON. Esta página puede fotocopiar-se para uso exclusivamente personal.



TROLL ARBÓREO



UMBELERO



GLAMOR



MEDUSA



TROLL ARBÓREO



UMBELERO



GLAMOR



MEDUSA



CABALLERO



CABALLERO



CABALLERO ELFO



CABALLERO ENANO



CATOLELEPAS



DRAGÓN INFERNAL (TAMANO ENORME)



INCORPÓREO MONTADO



GORGÓN



CABALLERO MONTADO



VELERAB



JABALI TERRIBLE



CABALLERO MONTADO



VELERAB



CABALLO DE SANGRE



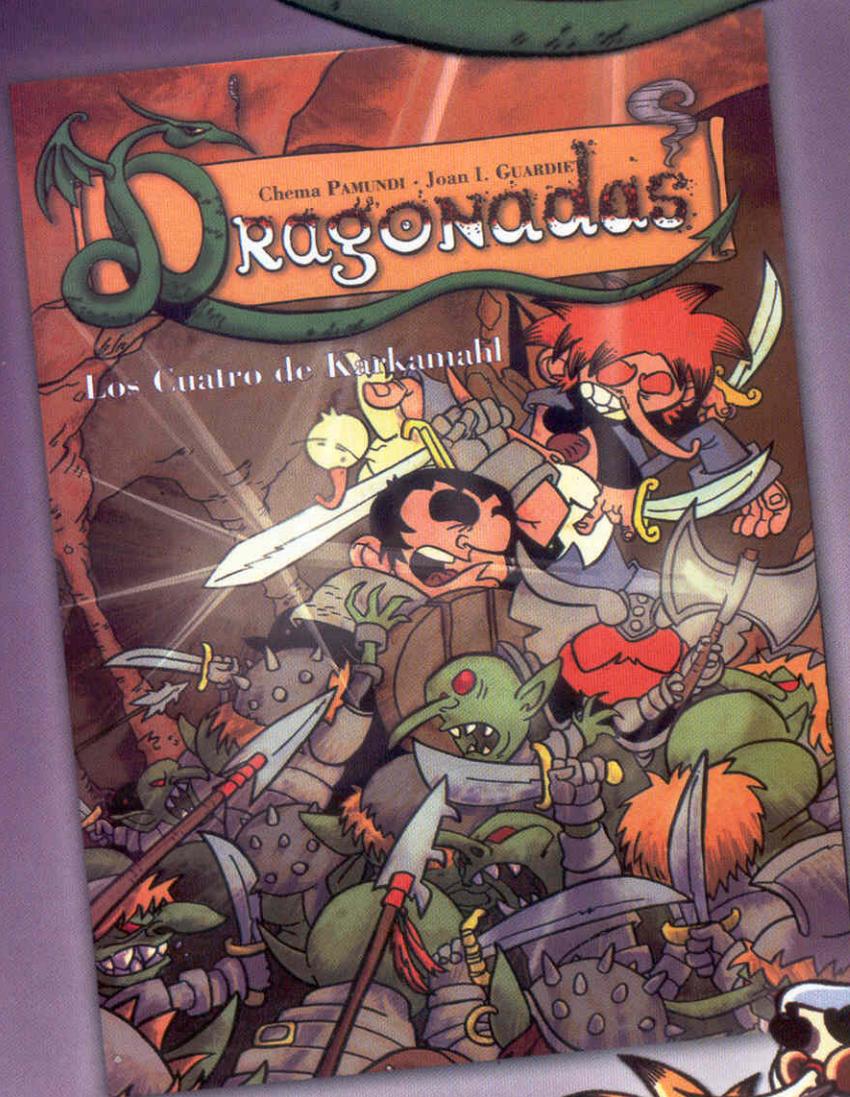
CABALLO DE SANGRE



¿Tolkien?

¿Los Hermanos Marx? No...

Dragonadas



Los Cuatro
de Karkamahl
se lanzan
a la conquista
de los
Reinos Chugos

Devir

Rambla de Catalunya 117 Pral. 2ª
08008 Barcelona - Tel 932 389 870
spain@devires



Acompáñalos en sus aventuras. ¡No pararás de reír!