

NUEVA SECCIÓN: AMENAZAS DE CRÍTICO

(UNA MINI-AVENTURA LISTA PARA EMPEZAR A JUGAR EN 10 MINUTOS)

LA REVISTA OFICIAL DE DUNGEONS & DRAGONS

Dragon

FUEGO
TIERRA
AIRE
AGUA

¿CUAL ES TU ELEMENTO?

21 CONJUROS ELEMENTALES

10 CLASES DE PRESTIGIO ELEMENTALES

8 DOTES ELEMENTALES

2 MONSTRUOS CLÁSICOS A EXAMEN:

- > CONTEMPLADORES
- > ILÍCIDOS

EL
MAL
NUNCA COMPENSA

Como convertir a personajes de naturaleza maligna en gente decente

EL SUMIDERO

¿Qué van a hacer tus jugadores cuando todo se venga abajo?

una aventura en el Inframundo para personajes de niveles 1 a 5

ISBN 84-96262-69-3



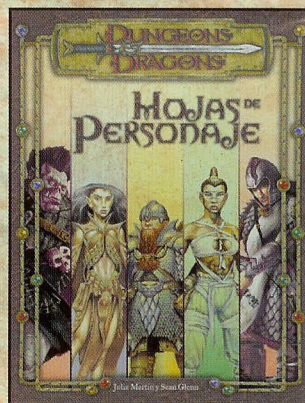
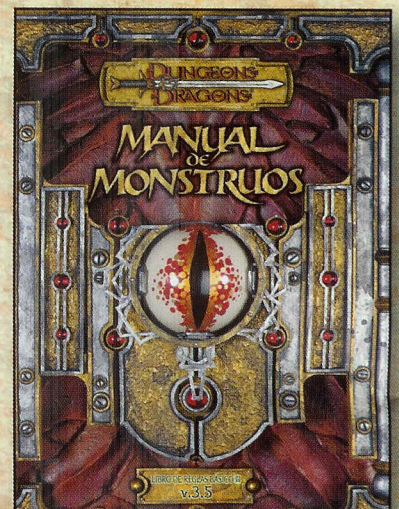
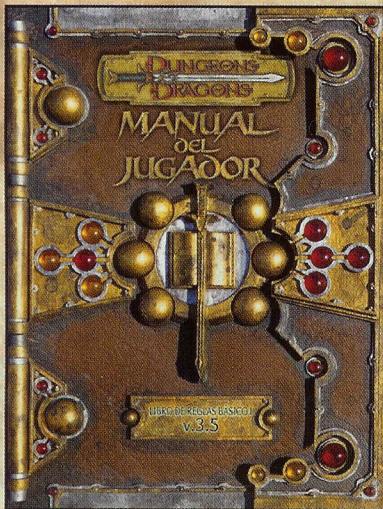
9 788496 262690 0 0 0 0 5

Nº 5 • MAYO/JUNIO
2004 • 7,50 €

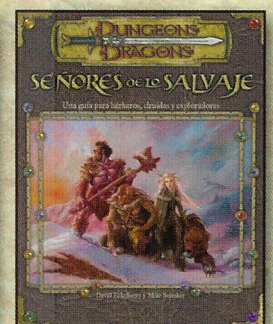
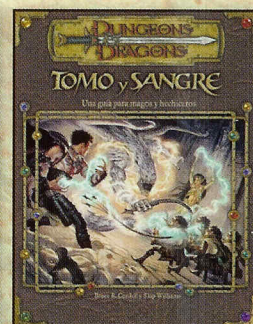
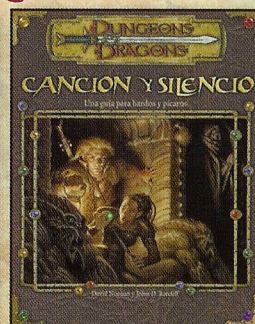
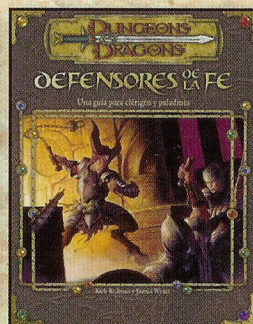
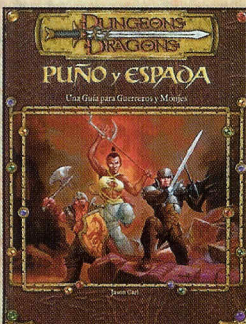


¿Te falta alguno?

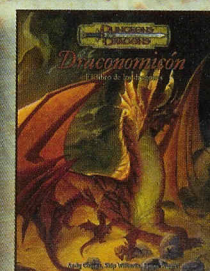
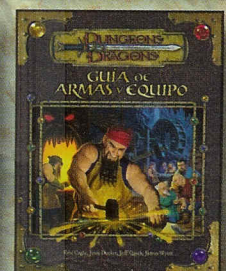
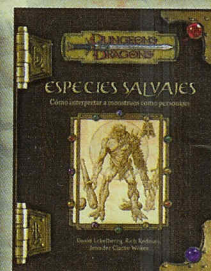
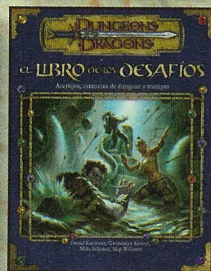
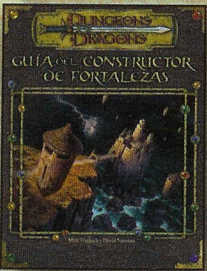
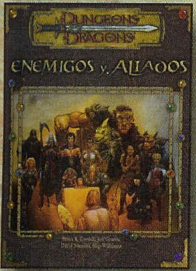
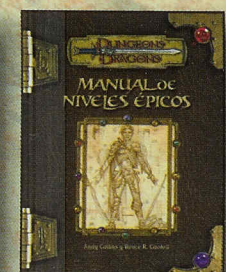
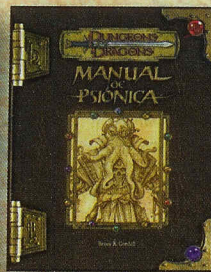
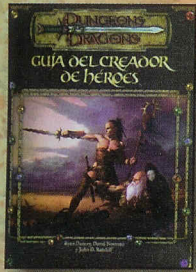
MANUALES BÁSICOS



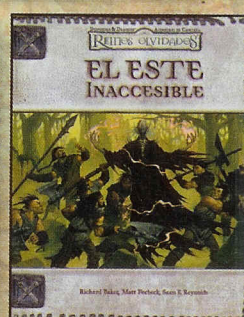
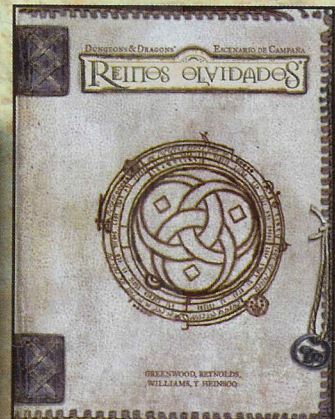
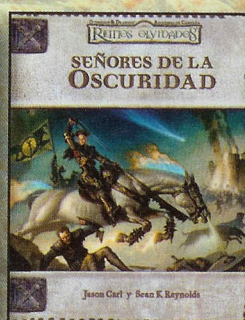
LIBROS DE CLASE



SUPLEMENTOS



REINOS OLVIDADOS®



Director

Xavier Garriga

Editor

César Carracedo

Coordinador

Josep M^a Rosich

Génesis

Joaquim Dorca

Apocalipsis

Chema Pamundi y su Yeti

Sui Géneris

Jordi Zamarreño

Traducciones

David Baños

Angel Benito

Alberto Bodego

Juan Cuadra

Miguel García de la Fuente

Juan Carlos Herreros

Ana López

Andrés Moon

José Alberto Palomares

Josep M^a Rosich

Marco Saoner

Nicolás Tamargo

Inma Toribio

Hugo W. Serrano

Maquetación y diseño

Chema Pamundi

Verónica Ramírez

Otros colaboradores

Darío Pérez

Joan Ignasi Guardiet

Dragon nº5

Mayo/Junio de 2004

Una publicación de Devir
Reservados todos los derechos.

Rambla Catalunya, 117, Principal 2^a.
08008 Barcelona.

Tel: 932 389 870 – Fax: 934 151 342.

Email: spain@devir.es

Publicidad: Departamento editorial de Devir

ISBN: 84-96262-69-3

Depósito Legal: B-27.836-2004

Imprime: Indice, 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 REINOS 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.

© 2004 Paizo Publishing LLC. Todos los derechos reservados. Used under license.



Escaneado por Nagas



Como adelantábamos en el número anterior, estamos ya a las puertas de las Gen Con de Barcelona. Cuando leáis esta editorial (bueno, y aunque no la leáis también) faltará ya muy poco para la celebración de este magno evento en el Palau Sant Jordi de la capital catalana. Será ya la quinta vez que tengamos la ocasión de reunirnos (cómo pasa el tiempo) y hacer todas aquellas cosas que nos encantan. ¿Qué cuales son estas cosas? Fácil. Hacer nuevos amigos, charlar sobre juegos, ver novedades, participar en mesas redondas y conferencias, asistir a presentaciones, conocer a famosos autores y dibujantes y, por encima de todo, jugar.

Además de lo ya mencionado, tenemos previsto organizar subastas benéficas de juegos de segunda mano, donde podréis encontrar auténticas reliquias a precio de ganga. También podréis jugar a juegos de cartas (tanto coleccionables como no coleccionables), juegos de tablero, temáticos, miniaturas, y un sinnúmero de posibilidades. El programa completo de actividades (que incluirá, por supuesto, un espectacular campeonato nacional de **DUNGEONS & DRAGONS**) podéis consultarlo ya en la web de Devir.

En el apartado de novedades, creo que lo más destacado de los próximos meses es la aparición del *Manual de Miniaturas*, ese precioso libro que nos ayudará a convertir nuestras partidas en recreaciones

de combate fidedignas (se acabarán las discusiones sobre si estábamos lo suficientemente cerca o lejos de la criatura atacante, sabremos fácilmente a quien afecta y a quien no afecta el conjuro de *bola de fuego*, etc.). También los aficionados a *Reinos Olvidados* están de enhorabuena, ya que una de las importantes novedades previstas para el mes que viene es la *Guía del Jugador de Faerun*, un completísimo libro que incluye veinte nuevas clases de prestigio, sesenta dotes adicionales, los últimos sucesos acaecidos en los reinos, y más de noventa conjuros. Los seguidores de *Dragonlance* podrán contar con la primera parte de una nueva campaña que promete ser tan emocionante como las propias *Crónicas de la Dragonlance*. Se trata de *La Clave del destino* y es el primero de un arco de historia en tres volúmenes.

Pasando ya al contenido de este número, la parte central de la revista está dedicada a los poderes elementales (magia elemental, clases de prestigio, nuevas criaturas, etc.) y además contamos con una versátil aventura, válida para personajes de primer a octavo nivel, en la que los personajes pisarán terreno peligroso.

Hasta la próxima y no lo olvidéis, nos vemos en las Gen Con.

Un abrazo,

Xavi Garriga



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.

WIZKIDS™

©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.

PYRAMID

www.wizkidsgames.com / www.devir.es

devir

DRAGON SUMARIO

Número 5 • Mayo/Junio 2004

4 Sumario

No hay quien te engañe. Es aquí.

6 Info

Últimas novedades y próximos lanzamientos para D&D.

8 Cápsulas

Nuestro mini-artículo de este mes te enseñará cómo manipular a tus jugadores sin que se den cuenta, en la mejor tradición de los "trucos mentales jedi". Encantador ¿No?

13 Canalizando los elementos

Cuatro clases elementalistas de prestigio, cada una de ellas especializada en dominar un aspecto elemental.



EN PORTADA

El espectacular artista Arnie Swekel, nos brinda la sugerente ilustración de portada de este número de **DRAGON**. Viendo la pinta que tiene esta elfa de espaldas, uno no puede dejar de fantasear como será el panorama cuando se de la vuelta. Y si esta ilustración del buen Swekel ha puesto a funcionar tus glándulas salivares, espera a ver la de la página 12...

21 La hermandad del corazón ardiente

La magia y el temple del fuego.

29 Polvo eres...

La magia de los nacidos de la tierra.

35 Maestros de los cuatro vientos

Los misterios de la magia del aire.

45 Guardianes de los mares abisales

Conjuros y dotes de agua de la Infraoscuridad.

50 La Jarra alta

Vuelve la sección "Guía de los reinos de Elminster", con la descripción de una casa de juegos llena de ojos indiscretos.

54 Amenaza de crítico

Sección nueva a la vista. Encuentros y mini-módulos para leer y empezar a jugar en diez minutos.

56 Poder cerebral

Todos estamos de acuerdo en que los ilícidos tienen un aspecto realmente estúpido, con su cara de pulpo y sus túnicas estilo Rappel. Sin embargo, tras ver las dotes exclusivas y la clase de prestigio que les dedica este artículo, aprenderás a mirarlos con algo más de respeto.

64 Bienes oculares

De todos modos, si hablamos de bichos con aspecto estúpido, los contempladores se llevan el primer premio del concurso. Este artículo lista nuevas dotes, objetos mágicos y una clase de prestigio, todo exclusivo para estas pelotas de playa con ojos.

71 Traiciona tu naturaleza maligna

Nuestro artículo social del mes. Cómo reinsertar a personajes malignos que se han dado al



fin cuenta de que los buenos siempre acaban ganando y suben más rápido de nivel.

76 Más guerreros sagrados de Flaenia: paladines de Falcongrís

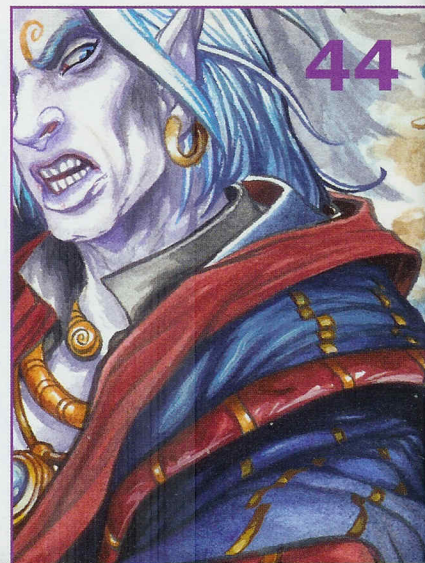
Si, ya sabemos que aquí nadie juega a Falcongrís. Si, también sabemos que aquí nadie lleva personajes paladines. No, no tenemos una sección de correo donde os podáis quejar.

84 El sumidero

Una aventura en el Inframundo. El grupo empieza cayendo por un pozo al plano de las Sombras. A partir de ahí, todo va a peor...

97 En la mesa

Marcadores para todos los tipos de personajes y monstruos que aparecen en esta revista.



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 2ª

08080 - Barcelona

Tel -932 389 870 www.devir.es

Juego de Aventuras en el Madrid de Felipe IV

NOTICIAS Y NOVEDADES

- “*La piel de toro despierta tras un letargo de rol*”, que diría el poeta. O sea, que ya tenemos fecha y lugar para las GenCon (convención general de juegos que organiza Wizards of the Coast) a celebrar este año en España: del 1 al 4 de julio, en el Palau Sant Jordi de Barcelona. Este marco incomparable acogerá a la habitual caterva de freaks (entre los que se cuenta la redacción en pleno de esta revista) venidos de los rincones más recónditos del país, y dispuestos a pasarse todo un fin de semana relatando batallas insulsas, emborrachándose, participando en demostraciones de juegos infames diseñados por clubs, acosando a Larry Elmore para que les dibuje una tía tetona en la hoja de personaje, robando material en los stands... Enrañable, ¿verdad?. El programa definitivo aún se está coordinando, pero incluirá con toda seguridad torneos de Magic, D&D (con un original componente de rol en vivo) Star Wars, y demás juegos de Devir (como Magic, D&D y Star Wars). Además, se rumorea la asistencia como estrella invitada de un auténtico peso pesado mediático, relacionado con cierto anillo único...
- Devir sigue engrosando la excelente colección de suplementos de **La quintaesencia...**, para **D&D**. Tras el guerrero, el clérigo, el pícaro, el mago y el elfo, ahora les toca el turno al enano (que acaba de ser publicado), el paladín (de aparición inminente) y el explorador.
- Dos de los mejores suplementos de reglas aparecidos para la edición 3.5 de D&D están a punto de ver la luz en castellano. Estamos hablando de **The Complete Warrior**, y de **Unearthed Arcana**. (no confundir con **Arcana Unearthed**, el libro de Monte Cook del que ya hablamos aquí hace un par de números). **The Complete Warrior** es un suplemento dedicado por entero al combate, con nuevas clases de personaje (básicas y de prestigio), y un montón de nuevas dotes y conjuros con los que matar y mutilar a tus enemigos. **Unearthed Arcana** es, por su parte, es un libro de reglas opcionales destinado a enriquecer todos los aspectos del juego. **Unearthed Arcana** está pensado para utilizarse de manera “modular”; es decir, que cada DM escoja que partes del libro quiere usar y cuales no. Entre las calidades de este tomo figuran variantes para algunas clases del *Manual del jugador*, un sistema de lanzamiento de conjuros por puntos de magia, un sistema más realista (y también, claro, más *killer*) para repartir el daño (dividiendo los pg de una criatura entre puntos de vitalidad y puntos de heridas). La gracia de **Unearthed Arcana** es que convierte en oficiales un buen número de reglas caseras que muchos DMs ya aplicaban en sus partidas de manera intuitiva, para corregir los puntos débiles del reglamento.

EN LA PRÓXIMA DRAGON...

En nuestro próximo número (julio/agosto) celebraremos el primer aniversario de la edición española de **DRAGON** con una serie de artículos muy especiales sobre los diferentes mundos en los que se han ambientado a lo largo de los años las partidas de **D&D**.

Estos artículos pondrán al día algunos de los más populares mundos clásicos de **D&D**, que a más de un lector veterano le resultarán familiares: *Ravenloft*, *Falcongrís*, *Sol Oscuro*, *Planescape*...



Dichos mundos clásicos se darán la mano con sendos artículos sobre los mundos que actualmente se siguen publicando para el juego: *Reinos Olvidados*, *Ghostwalk*, y por supuesto el esperadísimo **Eberron**, la novedad de este 2004, que está a punto de aparecer en inglés. Además, te seguiremos ofreciendo



una excelente selección de artículos de complemento: conjuros de guerra, un escenario para probar las reglas del inminente Manual de Miniaturas de D&D, y un sorprendente artículo sobre las diferentes etapas de pícosis y locura que pueden afectar a la mente de un dragón a medida que envejece (si creías que un dragón ya era de por sí un enemigo lo bastante peligroso, espera a ver un dragón loco...).

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

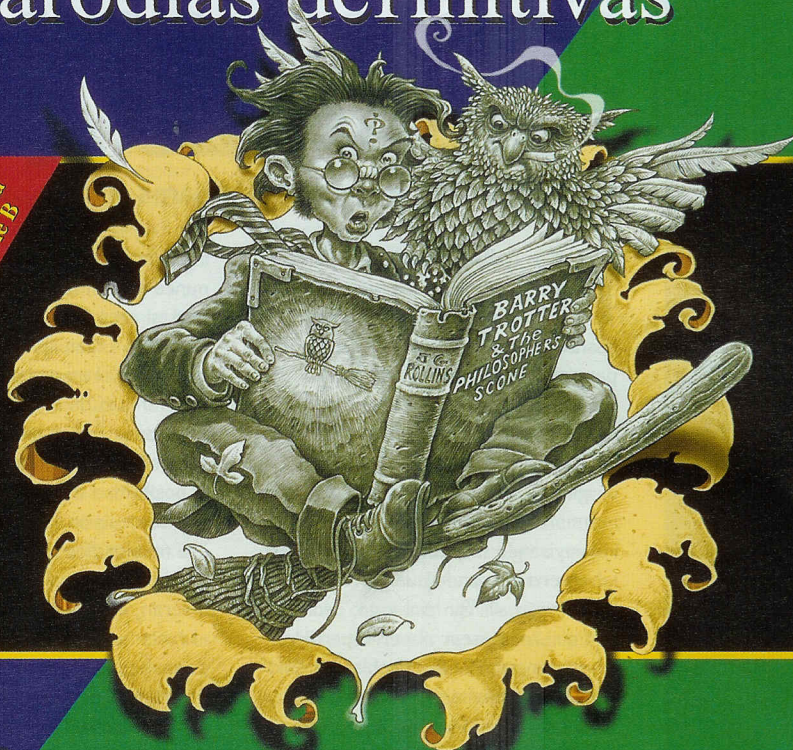


Si pensabas que lo habías leído todo...
¡TE EQUIVOCABAS!
Estas son las Parodias definitivas

BARRY TROTTER

La parodia
desvergonzada de
un famoso libro...

Ni siquiera
una película
de serie B



Tres volúmenes
en uno de
humor absurdo

El SÓPOR de los ANILLOS

La parodia
definitiva de
El Señor de los Anillos

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

devir



DRAGON CÁPSULAS

CÓMO LOGRAR QUE TUS JUGADORES HAGAN LO QUE QUIERAS

por Penny Williams y Skip Williams • Traducción de David Baños

Has trabajado en la mazmorra durante semanas, y esta noche los jugadores descenderán hasta sus húmedas profundidades para enfrentarse al extraordinario y poderoso Quiensea. Pero, espera, ¿qué quieren ir a una taberna? ¡No! Se supone que tus jugadores deben dirigirse a tu cuidadosamente diseñada mazmorra. Les empiezas a aburrir, improvisando una corta charla con el tabernero pensando que se cansarán y se dirigirán allí. Sin embargo, deciden que quieren buscar al perro perdido del tabernero, Róballo. Problemas; sólo lo dijiste para entablar conversación, pero los PJs se han distraído y están dirigiéndose en una dirección que no estaba planeada. Al ser tomada por los jugadores, estás empezando a replantearte su decisión. Quizás enviarles por otro camino sea una ventaja después de todo, piensas.

Si alguna vez te has sentido así, estate seguro de que las decisiones de los jugadores son el mejor arma del DM. Si les impones que vayan en busca del extraordinario y poderoso Quiensea y son derrotados de la manera más miserable, ¿a quién van a echar la culpa? ¡A ti! Y con razón: después de todo, les "forzaste" a ir a donde no querían. Pero, ¿y si les muestras las opciones que tienen de manera que la mazmorra sea la mejor elección? De esta forma, si tus jugadores deciden ir allí, habrá sido su decisión. Siempre y cuando hayas creado un escenario con encuentros equilibrados de un nivel de desafío apropiado, no te podrán echar la culpa del desenlace.

Cuando eres el DM, tienes la ventaja de saber qué está ocurriendo realmente, tanto en un escenario específico como en tu mundo; estás a cargo del flujo de información. No

importa cuánto sepan tus jugadores, nunca sabrán tanto como tú. Por lo cual, si eres listo, puedes manipularlos para que tomen las decisiones que quieras (o al menos ofrecerles la oportunidad de meterse en problemas creados por ellos mismos). Si al menos creas la ilusión de que tienen la posibilidad de elegir, puedes hacer que su decisión funcione a tu favor; eso no significa que apoyemos el que les fuerces a hacer algo que no quieran, en cuyo caso podrían brotar el resentimiento, la frustración y quizás desembocar en la disolución del grupo de juego. Sin embargo, empleada de forma juiciosa, la manipulación sutil puede ser provechosa en algunas situaciones.

CUÁNDO MANIPULAR

Incluso la más mínima manipulación ejercida por el DM recorre un largo camino, así que escoge con cuidado el momento de emplearla: si usas esta herramienta demasiado a menudo, tus jugadores se darán cuenta y se volverán desconfiados. Aunque podría proporcionarte el resultado que desees, resiste la tentación de manipularlos constantemente. Recuerda: sólo debería ser usada en contadas ocasiones.

Existen tres circunstancias en las que la manipulación del DM es tanto efectiva como apropiada: para establecer un desencadenante de aventura, elevar la dificultad de un encuentro y crear un peligro mayor.

Cómo establecer un desencadenante de aventura

Si tus jugadores están resueltos a dirigirse en una dirección que no tienes planeada, como pueda ser rescatar a Róballo en lugar de

dirigirse a la mazmorra de Quiensea, y no estás seguro de poder crear suficiente material al vuelo, el ejercer cierta manipulación podrá ayudarte a encauzar de nuevo a los jugadores. Emplea alguna de las técnicas que se dan más adelante para hacer más sencillo el meterse en la aventura en lugar de evitarla.

Cómo elevar la dificultad de un encuentro

Cuando elevas la dificultad, haces que un encuentro parezca más fácil de lo que realmente es. Sólo después de que los PJs están en él se dan cuenta de a lo que realmente se enfrentan. La opción de "Refuerzos" (ver más adelante) es un buen truco cuando quieres elevar la dificultad, y la técnica de "La gran convención" puede ser también de utilidad.

Cuando subes la dificultad, prepárate para al menos dos resultados posibles: los personajes superan el encuentro modificado o son derrotados. Asegúrate de que sabes adónde vas a llevar la historia en ambos casos, y nunca des el resultado por sentado en ninguno de ellos.

Cómo crear un peligro mayor

Esta opción podría también ser llamada "cómo conseguir que los jugadores hagan algo estúpido". Sin duda, añadir un peligro mayor puede ser divertido para el DM, en especial para uno al que le guste meter en él a los jugadores de vez en cuando. Las posibilidades son infinitas. ¿Puedes hacer que salten a la guarida de un monstruo y caigan de bruces a sus pies? ¿Y saltar a una piscina de ácido? ¿Exponerles a una plaga? ¿Aceptar el beso de un súcubo? Por supuesto; sólo tienes que hacer que parezca la vía de escape más obvia de una situación

peligrosa o el camino más rápido hasta el tesoro. Casi cualquiera de las técnicas descritas más adelante puede ser empleada satisfactoriamente a este fin, pero la técnica de "La salida más fácil" es una excelente elección.

TIPOS DE MANIPULACIÓN DEL DM

Existen tantas maneras de manipular a los jugadores como DMs. No es posible cubrir cada técnica, pero varios de los métodos más comunes y con más probabilidades de éxito son descritos a continuación, con breves ejemplos de cómo funcionan. Estos ejemplos han sido tomados de campañas reales o torneos de la RPGA.

Para tener éxito a la hora de manipular, debes crear una ilusión: la percepción que tienen los jugadores de la situación. Esta percepción puede ser el resultado de uno o más hechizos de la escuela de magia de ilusión, aunque suele ser un mero conjunto de circunstancias que tienen el potencial de ser malinterpretadas.

Cuando se crea tal ilusión, ten cuidado de no hacerla demasiado tangible: la verdad debería ser relativamente sencilla de descubrir si los personajes actúan con prudencia. Podría ser tentador hacer tu ilusión a prueba de tontos, pero debes resistir ese impulso ya que una más fina es mucho más justa para los jugadores. Si es relativamente fácil de atravesar y los personajes no lo hacen, es su error por no haberse dado cuenta. Si, por otro lado, la verdad está oculta bajo tantas capas de subterfugio que ningún esfuerzo podría descubrirla, la situación no es apropiada para una sencilla manipulación del DM durante una sesión de juego. Sin embargo, podría ser apropiada para el clima de una misión a largo plazo en la cual las pistas puedan ser ensambadas de antemano. No te preocupes si tus jugadores no son engañados por una pequeña ilusión: la experiencia indica que caen en ellas, siempre y cuando estén bien pensadas.

A continuación se muestran varias categorías de ilusiones con las que puedes lograr que los jugadores hagan lo que quieras. Usa cualquiera de las

opciones de manera conjunta o por separado, dependiendo de lo que quieras que hagan tus jugadores.

In media res

Esta técnica implica lanzar a los personajes en medio de una situación que está aconteciendo a su alrededor. Suele dar mejor resultado como un gambito de apertura de una sesión de juego, aunque puede ser empleada en cualquier momento. *In media res* es una manera perfecta de hacer que los jugadores se vean implicados en una situación que no hayan investigado concienzudamente, y les fuerza a actuar antes de que puedan pensar. A menudo los detalles que podrían haber revelado la auténtica situación pasan desapercibidos y no se realizan las preguntas clave porque la atención de los jugadores está centrada en la acción inmediata.

Cómo se emplea: para usar esta técnica, comienza con un suceso o situación que tenga lugar en donde estén los personajes en ese mismo instante. Por ejemplo, un carruaje descontrolado, el arresto chapucero de un criminal por la guardia de la ciudad, o alguien que grite desde un oscuro callejón cuando los personajes pasan al lado. Entonces, a medida que la acción se calme, enlaza el acontecimiento a lo que quieras que hagan. Puesto que ya se han visto implicados, es más que probable que intenten buscar respuestas.

Por qué funciona: los jugadores no vienen a la partida para sentarse y no hacer nada mientras se suceden los acontecimientos a su alrededor; tienen un deseo natural de entrar en acción, y es raro que pasen por alto un incidente interesante sin implicarse. Esta técnica también puede lograr que tu campaña sea más popular entre los jugadores amantes de la acción, pues suelen apreciar la oportunidad de entrar en acción inmediatamente en lugar de perder el tiempo dudando en una taberna sobre qué hacer antes de cada misión.

Ejemplo: un carromato lleno de fuegos de artificio choca con otro lleno de productos incendiarios, lo cual hace que prendan. La gente grita

y corre para protegerse de los restos voladores, aunque algunos son heridos. Se prenden varios techos cercanos, causando aún más pánico entre la muchedumbre. Los personajes pueden intentar ayudar a los heridos, apagar los incendios o encontrar alguna manera de terminar con la exhibición de fuegos artificiales.

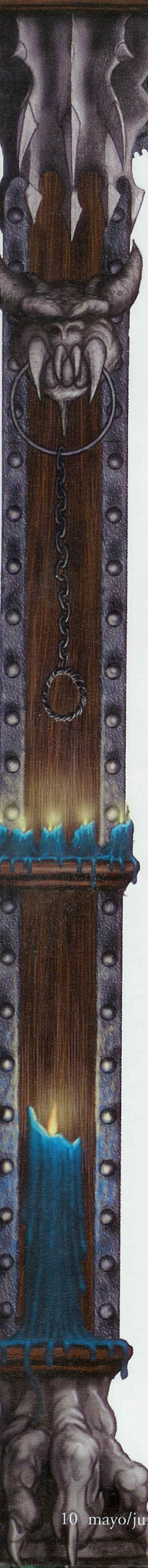
La salida más fácil

Esta técnica requiere de una situación en la que los personajes se vean repentinamente en peligro y les ofrece lo que parece una ruta de escape. Suele tener más éxito después de una corta pausa en la acción o cuando los grupos de sanadores están bajos de conjuros y objetos curativos. Resulta útil para poner a los personajes en desventaja contra un enemigo o para imponerles algún daño extra en un momento crucial. Al igual que en la técnica de *In media res*, La salida más fácil induce a los jugadores a actuar de forma rápida sin investigar la situación que bajo otras circunstancias podría haber despertado sus sospechas.

Cómo se emplea: condúceles a un peligro inmediato y aparentemente significativo, como una habitación trampa llena de agua o un monstruo que cargue hacia ellos. Describe la situación, incluyendo la mención de una aparente ruta de escape. Por supuesto, el tomar esta ruta debería llevar a los jugadores a una situación más problemática que la que hubieran tenido que confrontar originalmente.

Por qué funciona: la adrenalina no evita el pensar, pero en gran medida puede desanimarlo. Cuando los jugadores tienen su atención fijada en evitar un peligro inminente, no suelen pararse a examinar lo que parece una salida fácil, incluso si tuvieran el tiempo para hacerlo.

Ejemplo: una pareja de dragones blancos, ninguno de los cuales es rival para los PJs bajo circunstancias normales, posee una guarida en los confines de una montaña ártica. Cuando el macho avista a los personajes acercándose a la entrada trasera de la guarida (un conveniente agujero en el suelo), despega y usa la magia para aparentar ser más



grande. Hace una pasada rasante hacia los PJs a medida que éstos se afanan en subir la montaña, dándoles un poco de tiempo para que le vean aproximarse. La descripción del área que realiza el DM incluye una mención al agujero, haciendo destacar su tamaño, que aparentemente es demasiado pequeño para el dragón que se aproxima; también debería mencionar un par de lugares en los que ocultarse que parecen menos efectivos, como puedan ser algunas rocas. Enfrentados a una batalla en un lado de la montaña contra un dragón que es suficientemente grande como para ser una amenaza significativa, la mayoría de los PJs se lanzarían de inmediato hacia el agujero para intentar evitarle. Por supuesto, la dragona les espera en el fondo del hoyo, con las fauces abiertas y listas para tomar un aperitivo. El macho se introduce a continuación por el agujero tras los PJs para atraparles entre él y su pareja.

La curiosidad mató al PJ

Cualquier cosa que parezca fuera de lo normal atrae la atención, y sobre todo la de los jugadores inteligentes. Esta táctica puede ser usada en cualquier momento de una sesión de juego, pero es especialmente buena para hacer que los jugadores acepten un desencadenante de aventura. Aunque podrían sentirse inclinados a realizar más indagaciones de una anomalía que las que harían al reaccionar a un nivel visceral ante un peligro, tienden a verse tan arrastrados por la historia que está tras la situación inusual, que no abandonarán el rumbo, incluso si se vuelve peligroso.

Cómo se emplea: para usar esta técnica, pon a los personajes ante una situación que obviamente es inusual en tu campaña; no necesita aparentar ser especialmente peligrosa o relevante, pero sí que debe involucrar una escena o acontecimiento que haga que los jugadores se sorprendan *a posteriori*. Por ejemplo, podrías usar un pueblo lleno de gente que va por la calle con estacas claveteadas con trozos de plata (tienen miedo de los licántropos), una palanca en el muro de una mazmorra con un cartel que dice "Trampa rota",

o un par de orcos caminando por el corredor de una mazmorra diciendo que nadie puede verles (un mago les ha dicho que les ha hecho invisibles).

Por qué funciona: a los jugadores les gusta el misterio. No hay nada que haga que un jugador se implique más en una trama argumental que la oportunidad de entrar a fondo en una situación que no parece comprender. Incluso si la situación es obviamente peligrosa, el jugador arquetípico se verá tentado a morder el anzuelo.

Ejemplo: a medida que los PJs caminan por el corredor de una mazmorra que obviamente es la única entrada a un complejo mayor, oyen una conmoción más adelante. Un grupo de desagradables monstruos, que normalmente representarían cierto desafío para los PJs, corren hacia ellos gritando "¡Corred! ¡Que viene!" en diversos idiomas. Estas criaturas, que normalmente portarían espadas y escudos, poseen el equipo necesario pero ninguna ha sacado sus armas. La mayoría de los PJs dejarían que los monstruos pasaran a su lado, incluso sin realizar ataques de oportunidad, centrando su atención más allá de las criaturas. De hecho, otro grupo de monstruos (o uno solo pero temible) están preparados al final del corredor, y los que han sobrepasado a los PJs lo han hecho sólo para ponerse tras los PJs y cortarles la ruta de escape, haciendo que se enfrenten a dos grupos de monstruos en la inminente batalla.

La gran convención

De todas las opciones de manipulación, "La gran convención" es sin duda la más divertida de planear para el DM. A fin de ponerla en juego, necesitas una mentira escandalosa, normalmente por parte de un PNJ. Bien realizada, es tan disparatada que nadie debería creerla, aunque el mentiroso ha creado suficiente apoyo como para que en principio parezca plausible; suele necesitar de la cooperación de uno o más PNJs adicionales, que podrían o no estar relacionados con la mentira principal cuando se cuenta la historia. Esta táctica puede servir para crear toda una aventura en la cual el objetivo no escrito sea destapar la mentira y

enmendar las cosas. Alternativamente, puede ser usada para aligerar a los PJs de algo de dinero por un método consagrado conocido como "desuello". [Advertencia: si empleas "La gran convención" a este fin, puedes estar seguro de que los PJs irán a la caza del perpetrador en los años venideros].

Cómo se emplea: primero, elige una situación que podría ser vista de más de una forma con la ayuda de una historia ficticia o una ilusión. Entonces desarrolla uno o más monstruos o PNJs capaces de hacer que la situación les beneficie. Por ejemplo, podrías usar la técnica del anzuelo y el cambiaso en la que un PNJ pide a un PJ que entregue un "objeto valioso" y usa las habilidades de Engañar y Hurtar para cambiar la copia sin valor por un objeto valioso de los PJs.

Por qué funciona: los jugadores caen en "La gran convención" por la misma razón que muerden los desencadenantes de aventura: avaricia, altruismo, interés personal, deseo de evitar un peligro, etc. Un PNJ con un timo en mente puede jugar con una o más de estas motivaciones. Los jugadores raramente piensan en comprobar las historias que están sustentadas por al menos otro PNJ, le conozcan o no.

Ejemplo: un súcubo está encargado de recuperar un objeto que buscan los PJs. A tal fin, se disfraza como una aventurera y se pone en su camino cuando hacen una parada para descansar. En su guisa actual, aparenta tener el talento y el equipo que necesitan para la misión. Al principio rechaza unirse a ellos, pero más tarde cede ante la presión. La siguiente mañana, se queja de sentirse débil (al igual que todos los demás personajes, puesto que les ha drenado un nivel a lo largo de la noche). Un examen demuestra que tanto ella como los demás miembros del grupo tienen marcas de mordisco en sus cuellos, como si hubieran sido mordidos por vampiros! [Por supuesto, ha tenido cuidado de poner las marcas en los cuellos de todos, incluido el suyo]. Continúa el subterfugio durante varias noches, debilitando progresivamente al grupo, hasta que alcanzan el lugar

en el que se halla el objeto deseado. Puesto que está en plena forma, se fuga fácilmente con el objeto.

Refuerzos

Esta técnica arrastra a los PJs a una situación que parece sencilla de manejar, pero entonces introduces desafíos adicionales para endurecer el encuentro. La táctica de "Refuerzos" funciona bien en combinación con otras técnicas, como puedan ser "La gran convención" o "La salida más fácil". Se les ofrece a los jugadores un desafío que parece estar dentro de su capacidad, quizás incluso sea sencillo. A la mayoría no les molesta indagar un poco más en el asunto, lo cual podría revelar la existencia de otros peligros.

Cómo se emplea: para utilizar esta técnica, dales a los PJs un desencadenante de aventura que parezca poco complicado. Para tentarles, haz mención del tesoro que conseguirán o el avance de sus objetivos que éste éxito les podría brindar. Si alguno de los personajes se da cuenta de que la situación parece demasiado simple, remarca vagamente algo como "Bien, quizás haya tenido problemas consiguiendo ayuda debido a la plaga del año pasado".

Por qué funciona: casi ningún reclamo funcionará tan bien como el de "algo por nada"; ni siquiera los jugadores más inteligentes son inmunes a él, pues suelen obviar la investigación debido a que les gustaría creer que es verdad.

Ejemplo: los PJs saben que un vampiro ha estado cazando en la región y que se ha asentado en un templo abandonado en medio de la nada. Su ataúd es fácil de encontrar, pero una vez abierto, estacas en mano, descubren que el ocupante tiene una esposa (un vampiro a su vez) que comparte su acogedora cama. ¡Dos vampiros al precio de uno! También podrías pensar en sembrar la habitación de otros muertos vivientes menores, estacionados allí para una situación como esta.

TÁCTICAS INJUSTAS

Como en cualquier otro juego, la manipulación ejercida por el DM tiene

ciertas normas. No mientas a los jugadores, a menos que estés hablando como un PNJ que lo haga por una razón. [En este caso tú no estás mintiéndoles; el PNJ sí]. La información que les des debe ser verídica hasta el mismo punto en que la fuente que se la da sea fiable.

Debes establecer qué es normal en tu campaña; tus jugadores necesitan saberlo para que puedan detectar qué no lo es. Dirige algunas aventuras estándar antes de intentar otras que posean un giro argumental como los descritos anteriormente.

No llesves a los jugadores a una situación en la que se vean claramente superados y no tengan ninguna posibilidad de éxito. Ya sea que les hayas o no engañado para picar el anzuelo, debe haber algo para ellos en el cebo. Aunque está bien equilibrar las recompensas en PX y tesoro basándose en circunstancias más peligrosas de lo normal, no lo hagas mediante la excesiva recompensa a los jugadores simplemente porque los engañaste un poco. Asegúrate de que los premios son comparables a los riesgos de la manera habitual.

LA RECOMPENSA

El manipular a tus jugadores podría ser poco honrado y ruin, pero también puede proporcionar mucha diversión tanto para ti como para ellos. Es cierto: los jugadores podrían descubrir que disfrutaban de las aventuras que incluyen o comienzan con algunas ideas preconcebidas por su parte, siempre y cuando las manipulaciones fueran justas y las recompensas razonables.


¿Pero tirar del hilo delante de los ojos de los jugadores no haría que les dejara de gustar la campaña? Por lo general no. Siempre y cuando lo hagas justa e imparcialmente, usando algunas manipulaciones por parte del DM para llevar a los PJs hacia

AVENTURAS PUBLICADAS

Una de las maneras más sencillas de planear un mes de juego es coger un módulo que te guste, cambiar los nombres y lugares para que se adecuen a los de tu mundo y pasar a la acción. Tal preparación no sólo te lleva menos tiempo que crearlas desde la nada, sino que también proporciona tres o cuatro buenas maneras de llevar a los personajes a la aventura.

Estos desencadenantes de aventura podrían no ser suficientes como para manipular a tus jugadores de una forma sutil y asegurarte así que no sientan que están siendo manejados; aun así te proporcionan un buen comienzo para solventar el problema de hacer que los jugadores hagan lo que quieras. Darte cuenta de un buen desencadenante es sólo cuestión de conocer a tus jugadores y tu mundo de campaña, pero los que están más en línea respecto a los principios de un personaje darán a la aventura alguien que abogue por él, mientras que aquellos que implican a PNJs que ya conocen los jugadores tienen mayores probabilidades de éxito.

Incluso si no te gusta dirigir módulos publicados, leer aventuras diseñadas por otros DMs es una de las mejores maneras de mantener frescas tus propias ideas, sobre todo en lo que se refiere a conservar a los jugadores en el camino de tu cuidadosamente planeada trama. Los desencadenantes de aventura pueden adaptarse sin dificultad a otros escenarios, incluso a aquellos que creas tú.

situaciones espinosas no causará que tus jugadores abandonen la partida. Por el contrario, podría gustarles más que una campaña "recta". La mayoría de jugadores encuentran más agradable la partida si tienen buenas pistas dentro de juego acerca de lo que has planeado. Es cierto: si planeas tu manipulación cuidadosamente, los jugadores disfrutarán más de la campaña. El truco, por supuesto, está en emplear estas técnicas de manera esporádica, dejando a tus jugadores controlar el flujo y la marcha de la campaña hasta que haya un problema (como un grupo lento o indeciso). Hasta las técnicas más embarazosas y torpes pueden ayudarte a mantener a tus jugadores en la dirección correcta, siempre y cuando los incidentes sean pocos y espaciados. De hecho, tales situaciones son carne para las futuras leyendas de la campaña. 



por Spencer Kornhaber • ilustrado por Arnie Swekel • traducción David Baños

CANALIZANDO LOS ELEMENTOS

4

Clases de prestigio elementales

Una mirada gélida, una promesa en el aire, un temperamento ardiente, un corazón de piedra; los cuatro elementos simbolizan, personifican y evocan innumerables emociones y pensamientos. La idea de que la tierra, el aire, el fuego y el agua se combinan de alguna forma para crear el mundo tal y como lo conocemos ha intrigado a la humanidad a lo largo de la Historia. La misma simplicidad y misterio de este concepto hace de los cuatro elementos poderosos ingredientes para los mitos de un mundo de fantasía; pueden ser una fuente de poder para los lanzadores de conjuros o ser adorados por el devoto. El poder elemental puede correr por las venas de los héroes y villanos del mundo y dar forma a su paisaje. Desde el guerrero perdido buscando encender el fuego interior hasta la diosa del hielo que intenta eliminar todo el calor del multiverso, existen muchas maneras en las que los cuatro elementos pueden otorgar una nueva sensación de profundidad y misticismo a tus partidas.

Los elementos pueden proporcionar un trampolín tanto a DMs como a jugadores para desarrollar personajes únicos y memorables. La primera decisión a la hora de crear uno semejante es saber de qué forma está unido al elemento en cuestión. ¿El personaje desciende de una criatura nativa de uno de los planos Elementales, como un genasi? ¿O simplemente posee un gran interés en uno de ellos? La respuesta a esta pregunta determina la extensión de los poderes raciales relacionados con el elemento que el personaje podría poseer.

Unir un personaje a un elemento puede añadir un gran interés interpretativo, y ciertos rasgos y emociones son asociados a cada uno de los cuatro; incorporar algunos de ellos a la personalidad de un personaje ayuda a enfatizar la relación. Un personaje ligado al fuego podría demostrar agresividad, inteligencia, rapidez o capricho. El agua suele ser asociada con la compasión, la perseverancia, un corazón helado o una personalidad cambiante. Los personajes conectados con la tierra pueden ser firmes, resistentes, testarudos o insensibles. Los rasgos asociados con el aire son la serenidad, el talento vocal, la pureza y el temperamento salvaje.

Las clases de prestigio también pueden proporcionar modos de cuantificar los lazos de un personaje con un determinado elemento. Un pequeño giro en el enfoque o la mecánica de una clase de prestigio ya publicada puede crear una nueva opción a explorar para los personajes basados en los elementos. Por ejemplo, el arquero arcano podría obtener sus aptitudes de un pacto con el viento en lugar del poder arcano en bruto, o una simple alteración en la descripción del defensor enano puede permitir a sus miembros obtener su resistencia y fortaleza de su dedicación a la tierra y la piedra.

Las clases de prestigio específicamente diseñadas para personajes con afinidades elementales también pueden proporcionar una vía de desarrollo sobre esa relación. Aquí se presentan cuatro nuevas clases de prestigio, cada una de las cuales enlaza la forma física y la importancia emocional de un elemento.

AGITATIERRA

Los agitatierra son lanzadores de conjuros que han optado por extraer su poder de la misma tierra. Comandan las grandes fuerzas geológicas que conforman el mundo: terremotos, volcanes, géiseres, etc.

Nada es más intrínseco a la naturaleza que las fuerzas que la atan, por lo que no es sorprendente que la mayoría de los agitatierra sean druidas. Unos pocos clérigos de deidades de la naturaleza adoptan esta clase de prestigio debido a que creen que las fuerzas tectónicas son manifestaciones directas de sus dioses. Los PNJs agitatierra suelen usar sus poderes para combatir a los enemigos de la tierra.

Rasgos de clase

Lo siguiente son los rasgos de clase de la clase de prestigio agitatierra.

Competencias con armas y armaduras: los agitatierra no obtienen ninguna competencia con arma o armadura.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a 1.º nivel y en cada nivel posterior de agitatierra, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios (y conocidos, en caso de ser aplicable) como si hubiera ganado un nivel en cualquier clase de lanzador de conjuros a la que perteneciera antes de tener esta clase de prestigio. Sin embargo, no recibe ningún otro beneficio que un personaje de esa clase obtuviera (dotes metamágicas adicionales, aptitud de expulsión mejorada, etc.). Lo que significa que añade el nivel de agitatierra al nivel de cualquier clase de lanzador que ya posea, y después se determinan los conjuros diarios, conocidos y el nivel de lanzador.

Si el personaje posee más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en un agitatierra, debe decidir a qué clase añade cada nivel de esta clase de prestigio en cuanto a determinar conjuros diarios y conocidos.

Dominio de Tierra: a 1.º nivel, se otorga al agitatierra el acceso al dominio de Tierra. En el caso de que posea niveles de druida en vez de clérigo, el personaje puede lanzar un conjuro diario adicional de cada nivel al que tenga acceso, pero debe ser el del dominio de Tierra. Obtiene el poder concedido, sustituyendo sus niveles de agitatierra por los de clérigo.

Sentido de la vibración (Ex): a 1.º nivel, el agitatierra se vuelve sensible a las vibraciones en la superficie de la tierra. Automáticamente percibe la localización de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo y a menos de 5' de él. Esta aptitud funciona exactamente como se describe en

la entrada de sentido de la vibración en la pág. 298 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*. El alcance aumenta en 5' cada nivel alterno (hasta 10' a 3.º nivel, 15' a 5.º nivel, 20' a 7.º nivel y 25' a 9.º nivel).

Temblores (Sb): como acción estándar, un agitatierra de 2.º nivel puede crear un pequeño temblor de tierra localizado que dura 1d4 asaltos. Cada criatura en contacto con el suelo en un radio de 10' en torno al agitatierra debe superar una prueba de Equilibrio (CD de 10 + nivel de agitatierra) o caer tumbado. Se precisa una salvación con la misma CD cada asalto posterior hasta que la criatura sale de la zona o finaliza el efecto. Se considera que toda criatura en el área afectada está realizando un movimiento enérgico en lo concerniente a las pruebas de Concentración (lee la descripción de esa habilidad en el Capítulo 4 del *MANUAL DEL JUGADOR*). La zona del temblor no se mueve con el agitatierra y es inmune a todos sus efectos.

Sólo se puede utilizar esta aptitud en lugares donde la superficie sobre la que esté encima el agitatierra esté en contacto directo con la tierra. Por lo tanto, podría ser utilizada bajo tierra, en el piso bajo de un edificio o en el exterior, pero no en una embarcación o en la planta superior de una casa. El agitatierra puede usar temblor un número de veces al día igual a la mitad de su nivel en esta clase de prestigio.

Géiser (Sb): una vez al día como una acción de asalto completo, un agitatierra de 4.º nivel puede provocar la fisión de la tierra, escupiendo chorros de agua caliente. Para emplear esta aptitud, el agitatierra debe designar un punto en el suelo hasta 100' de distancia con el que tiene línea de efecto. Un géiser entra en erupción en ese punto, bañando un área de 10' de radio con rocas y agua caliente, y causando 1d6 puntos de daño por fuego y 2d6 de daño contundente a las criaturas

en dicha zona. Una salvación de Reflejos (CD de 15 + bonificador de Carisma del agitatierra) reduce ambos daños a la mitad. Además, cada criatura a 5' o menos del géiser debe hacer una salvación de Reflejos a una CD de 20 o ser despedida 10' del punto de origen y ser noqueada, sufriendo 1d6 puntos de daño.

Sólo se puede utilizar esta aptitud en un lugar donde la superficie sobre la que esté encima el agitatierra esté en contacto directo con la tierra. Por lo tanto, podría ser utilizada bajo tierra, en el piso bajo de un edificio o en el exterior, pero no en una embarcación o en la planta superior de una casa. Puede emplearse géiser dos veces diarias a 7.º nivel y tres veces al 10.º.

Gran temblor (Sb): a 6.º nivel, el agitatierra puede producir un temblor inusualmente poderoso. Este efecto funciona como la aptitud de temblor, salvo por lo siguiente: el efecto dura 2d4 asaltos y afecta a todas las criaturas dentro de un radio de 30' del agitatierra; la CD de la prueba de Equilibrio para evitar la caída es de 15 + el nivel en esta clase de prestigio; y se considera que todas las criaturas en el área están realizando movimientos violentos en lo que respecta a las pruebas de Concentración. El agitatierra puede emplear gran temblor una vez al día.

Terremoto (St): a 8.º nivel, el agitatierra gana la aptitud de lanzar terremoto una vez al día (con un nivel de lanzador igual al nivel del personaje). A 10.º nivel, puede lanzar terremoto dos veces al día.

CANTAHIELO

La gente responde de formas diferentes ante las tragedias: algunos se enfurecen, mientras que otros salen reforzados de sus penas. Sin embargo, unos pocos se ven inmersos en una desesperación tan grande que sus almas se vuelven tan frías como el hielo, eliminando toda calidez y alegría.

REQUISITOS DEL AGITATIELLA

Para hacerse agitatierra, se deben cumplir los siguientes criterios.

Saber (dungeons): 6 rangos.

Saber (naturaleza): 12 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar *ablandar tierra y piedra*.

Idioma: térrano.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de un agitatierra son las siguientes:

Fue: Trepas.

Des: Equilibrio.

Con: Concentración.

Int: Artesanía (cualquiera), Conocimiento de conjuros, Saber (dungeons), Saber (naturaleza).

Sab: Supervivencia.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + mod. Int.

DG:
D8

AVANCE DEL AGITATIELLA

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios/conocidos
1	+0	+2	+0	+2	Dominio de Tierra, sentido de la vibración (5')	+1 nivel de clase existente
2	+1	+3	+0	+3	Temblores	+1 nivel de clase existente
3	+2	+3	+1	+3	Sentido de la vibración (10')	+1 nivel de clase existente
4	+3	+4	+1	+4	Géiser 1/día, temblor 2/día	+1 nivel de clase existente
5	+3	+4	+1	+4	Sentido de la vibración (15')	+1 nivel de clase existente
6	+4	+5	+2	+5	Gran temblor, temblor 3/día	+1 nivel de clase existente
7	+5	+5	+2	+5	Géiser 2/día, temblor 4/día	+1 nivel de clase existente
8	+6	+6	+2	+6	Terremoto, temblor 4/día	+1 nivel de clase existente
9	+6	+6	+3	+6	Sentido de la vibración (25')	+1 nivel de clase existente
10	+7	+7	+3	+7	Terremoto 2/día, geiser 3/día, temblor 5/día	+1 nivel de clase existente

AVANCE DEL CANTAHIELO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios/conocidos
1	+0	+0	+2	+2	Mordido por la escarcha, lamento cautivador	+1 nivel de bardo
2	+1	+0	+3	+3	Conjuro helado	+1 nivel de bardo
3	+2	+1	+3	+3	Música de bardo, indiferencia	+1 nivel de bardo
4	+3	+1	+4	+4	Conjuro helado	+1 nivel de bardo
5	+3	+1	+4	+4	Dedos de escarcha	+1 nivel de bardo
6	+4	+2	+5	+5	Conjuro helado, canción de tristeza	+1 nivel de bardo
7	+5	+2	+5	+5	Tejer escarcha	+1 nivel de bardo
8	+6	+2	+6	+6	Conjuro helado	+1 nivel de bardo
9	+6	+3	+6	+6	Alma congelada	+1 nivel de bardo
10	+7	+3	+7	+7	Conjuro helado	+1 nivel de bardo

Estos son los cantahielo, hombres y mujeres que han sufrido emocionalmente hasta la desolación e indiferencia completa. Ahora, canalizan su escalofriante desesperación en una canción y transmiten su pena a todos aquellos que les escuchen.

Todos los cantahielo deben tener alguna experiencia con la música para poder crear sus canciones de pena. Algunos usan sus poderes para prevenir que otros experimenten la angustia que ellos han sufrido, mientras que otros, llevados por un gélido odio a la alegría y la calidez, simplemente intentan llevar dolor a todo aquel con el que se encuentran.

Rasgos de clase

Lo siguiente son los rasgos de clase de los cantahielo.

Competencias con armas y armaduras: los cantahielo no obtienen ninguna competencia con arma o armadura.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: los cantahielo lanzan conjuros de la misma forma que los bardos. Al 1.º nivel y posteriores, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios y conocidos como si obtuviera un nivel en la clase de bardo. Sin embargo, no recibe ningún otro beneficio que un personaje de esa clase obtuviera (como conocimiento de bardo). Dicho de otro modo, añade su nivel de cantahielo a su nivel de bardo (incluso si es 0) al determinar los conjuros diarios, conocidos y el nivel de lanzador.

Mordido por la escarcha (Ex): desde 1.º nivel, el cuerpo del cantahielo comienza a adaptarse al frío, ganando una resistencia al mismo igual a su nivel en esta clase.

Lamento cautivador (Sb): a 1.º nivel, el cantahielo puede tocar una canción tan conmovedora y cautivadora que los oyentes se pierdan en sus propios recuerdos de dolor y sufrimiento. Esta

aptitud funciona exactamente igual que el fascinar de la música de bardo, salvo que afecta a todos los oyentes hasta 90' de distancia, independientemente de si pueden o no ver al cantahielo, y dura tanto como esté cantando, más un número de asaltos igual a su modificador de Carisma cuando deje de hacerlo. Esta aptitud se considera música de bardo, por lo que su utilización gasta un uso diario de esa aptitud.

Música de bardo: al 3.º nivel, el cantahielo sigue avanzando su habilidad con la música de bardo, por lo que sus niveles en esta clase de prestigio después del 2.º cuentan como niveles de bardo en lo que respecta a la misma, incluyendo las aptitudes que tenga y el número de usos diarios disponibles.

Conjuro helado: al 2.º nivel y cada nivel alterno posterior, el personaje puede elegir un conjuro desde 1.º a 6.º nivel con el descriptor de frío y que no conozca todavía, y añadirlo a su lista de conjuros conocidos. Este conjuro puede provenir de la lista de conjuros de cualquier clase y puede ser de un nivel superior al que el cantahielo pueda lanzar actualmente, pero en tal caso deberá esperar hasta que pueda realmente lanzarlo para usarlo. Los conjuros ganados de esta forma se lanzan usando los espacios de conjuro de bardo, pero no cuentan contra su máximo de conjuros conocidos.

Indiferencia (Ex): al 3.º nivel, el cantahielo se vuelve todavía más frío e indiferente hacia los demás. Obtiene un bonificador +4 de moral en las salvaciones contra efectos de hechizo y un +2 contra todos los demás efectos de encantamiento.

Dedos de escarcha (Sb): al 5.º nivel, el cantahielo puede drenar el calor de las criaturas o crear una capa de hielo en los objetos con un mero toque. Como acción estándar, puede realizar

REQUISITOS DEL CANTAHIELO

Para hacerse cantahielo, se deben cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Dotes: Voluntad de hierro además de Soltura con una habilidad (concentración) o Soltura con una habilidad (Interpretar [cualquiera]).

Concentración: 9 rangos.

Interpretar (cualquiera): 9 rangos.

Especial: aptitud de música de bardo.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de un cantahielo son las siguientes:

Des: Escondarse, Moverse sigilosamente.

Con: Concentración.

Int: Artesanía (cualquiera), Conocimiento de conjuros.

Sab: Oficio (cualquiera).

Car: Engañar, Disfrazarse, Intimidar, Interpretar (cualquiera).

Puntos de habilidad por nivel: 6 + mod. Int.

un ataque de toque cuerpo a cuerpo contra una criatura. Este ataque causa daño no letal de frío igual a 1d4 + su bonificador de Carisma. Además, puede emplear una acción de asalto completo una vez a la hora para tocar a un objeto o superficie y envolver una zona de hasta 10' x 10' de hielo resbaladizo. Puede designar el área exacta que quiere recubrir, pero incluyendo el punto que toque, funcionando como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de grasa. La superficie u objeto permanecen congelados durante una hora o hasta que recibe 10 puntos de daño por fuego, lo que ocurra antes.

DG:
D6

Canción de tristeza (Sb): al 6.º nivel, un cantahielo puede crear un réquiem que embargará de pesimismo y desesperación a quien lo escuche. Cada criatura a menos de 100' que oiga su interpretación debe superar una salvación de Voluntad (CD de 10 + nivel de cantahielo + modificador de Carisma del cantahielo) o sufrirá un penalizador de -2 de moral en los TS contra efectos de hechizo y miedo, y otro penalizador de -1 en las tiradas de ataque y daño (mínimo 1 punto de daño). Un aliado del cantahielo que escuche la canción gana un bonificador +2 de moral en este TS.

Los efectos de la canción de tristeza duran mientras el cantahielo la interprete y durante 3 asaltos después. Mientras cante, el cantahielo puede luchar pero no puede lanzar conjuros o activar objetos mágicos que requieran una palabra de mando o finalización de conjuro. Canción de tristeza está considerada música de bardo, por lo que su empleo precisa de un uso diario de esa aptitud.

Tejer escarcha (Sb): al llegar a 8.º nivel, el gélido dolor del alma del cantahielo se manifiesta a través de sus conjuros. Siempre que lance uno que normalmente haría daño por ácido, electricidad, fuego o sónico, puede optar por convertirlo en daño por frío. Debe tomar esta decisión en el momento del lanzamiento, convirtiendo toda la energía dañina del conjuro cuando usa la aptitud. Por lo tanto, podría lanzar un *alarido* que causase daño por frío en vez de daño sónico. Todos los demás efectos del conjuro permanecen inalterados.

Alma congelada (Sb): al 9.º nivel, el cantahielo se vuelve inmune al frío y los efectos de hechizo.

BERSÉRKER DE LA TORMENTA ÍGNEA

El bersérker de la tormenta ígnea personifica el infierno. Cuando se enfurece, su mente y su alma se transforman en un fuego rampante y descontrolado que se alimenta de todo. Su yo interior es como una pila de leña lista para entrar en llamas en cualquier momento.

Al principio, el fuego de su rabia sólo arde en su interior, sin mostrar signos de su presencia. Sin embargo, más adelante las llamas de su furia comienzan a manifestarse en combate. Finalmente, el bersérker de la tormenta ígnea debe luchar con su propio fuego interior o ser consumido por él.

La mayoría de los bersérker de la tormenta ígnea son poderosos bárbaros. Los PNJs de esta clase suelen ser solitarios

y forajidos debido a sus naturalezas peligrosas e impredecibles, aunque algunos se alzan para convertirse en líderes debido a esos mismos rasgos.

Rasgos de clase

Lo siguiente son los rasgos de clase de los bersérker de la tormenta ígnea.

Competencias con armas y armaduras: los bersérker de la tormenta ígnea no obtienen ninguna competencia con arma o armadura.

Hoguera (Ex): la llama interior del bersérker de la tormenta ígnea puede encenderse con la más mínima chispa. Puede comenzar su furia en cualquier momento, incluso cuando no es su turno o si ha sido sorprendido. Puede activarla en respuesta a la acción de otro, por lo que obtiene los beneficios de la furia a tiempo de prevenir o aminorar un efecto no deseado.

Furia (Ex): los niveles en esta clase de prestigio se acumulan con los niveles de aquella clase de la que obtuvo la aptitud de furia en lo que respecta a determinar sus usos diarios. No avanza en ninguna otra de las aptitudes de esa clase (reducción de daño, movimiento rápido, furia mayor, esquiva asombrosa, etc.).

Llama interior (Ex): cuando el bersérker alcanza el 2.º nivel, su llama interior es tan caliente que otros fuegos palidecen en comparación, teniendo suficiente calor interior como para soportar temperaturas frías. Mientras esté en furia, obtiene resistencia al frío igual a su nivel de bersérker de la tormenta ígnea más su bonificador de Constitución (si existe).

Inmunidad al fuego (Sb): cuando el bersérker entra en furia, se vuelve inmune al daño por fuego.

Calor (Sb): mientras esté inmerso en su furia, un bersérker de 4.º nivel genera tanto calor que su mero toque causa +1d6 puntos de daño por fuego adicionales. Las armas metálicas que porte también conducen el calor.

Exhalar fuego (Sb): al 3.º nivel, el bersérker de la tormenta ígnea puede expeler parte de las llamas de su alma a través de la boca como un arma de aliento. Mientras esté en furia, puede exhalar fuego en un cono de 10' como una acción estándar que no provoca

ataques de oportunidad. Cada criatura dentro de esta zona recibe daño por fuego igual a 3d6 + el bonificador de Con del bersérker (si procede). Un salvación de Reflejos (CD de 10 + nivel de bersérker de la tormenta ígnea + su modificador de Con) reduce a la mitad el daño. El uso de esta aptitud hace que la furia termine un asalto antes de lo que sería habitual, no pudiendo exhalar fuego durante el último asalto de la misma.

Infierno interior (Ex): esta aptitud permite al bersérker de la tormenta ígnea incrementar la duración de sus furias usando su propio cuerpo para dar sustento a su fuego interno. En su turno, y durante el asalto en el que normalmente terminaría su furia, puede optar por sufrir 1d4+1 puntos de daño a Constitución para obtener un número idéntico de asaltos adicionales de furia. Por lo tanto, si "quema" dos puntos de Constitución mediante esta aptitud, su furia durará dos

REQUISITOS DEL BERSÉRKER DE LA TORMENTA ÍGNEA

DG:
D12

Para hacerse bersérker de la tormenta ígnea, se deben cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera caótico.

Ataque base: +8.

Intimidar: 6 rangos.

Dotes: Dureza, Gran fortaleza, Voluntad de hierro.

Especial: furia 3/día.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de un bersérker de la tormenta ígnea son las siguientes:

Fue: Saltar, Trepar.

Int: Artesanía (cualquiera).

Car: Intimidar.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + mod. Int.

AVANCE DEL BERSÉRKER DE LA TORMENTA ÍGNEA

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Hoguera, furia
2	+2	+3	+0	+0	Llama interior
3	+3	+3	+1	+1	Inmunidad al fuego
4	+4	+4	+1	+1	Calor
5	+5	+4	+1	+1	Exhalar fuego
6	+6	+5	+2	+2	Infierno interior
7	+7	+5	+2	+2	Vaina de fuego 1/día
8	+8	+6	+2	+2	Grito aliviante
9	+9	+6	+3	+3	Vaina de fuego 2/día
10	+10	+7	+3	+3	Vaina de fuego 3/día

asaltos adicionales. Sin embargo, una vez que estos asaltos finalizan debe hacer una TS de Fortaleza a una CD de 15 (usando su salvación modificada por la furia) para evitar que su infierno interior le continúe consumiendo. Si tiene éxito, la furia finaliza de la manera habitual; en caso contrario, sufre otros 1d4+1 puntos de daño a su Constitución para continuar la furia durante ese número de asaltos. Inmediatamente después de que esos asaltos adicionales finalicen, debe realizar otra TS idéntica de Fortaleza, con el mismo resultado si tiene éxito o la falla. Este proceso continúa hasta que el bersérker tiene éxito en la salvación o perece. En este último caso, su cuerpo es convertido en cenizas *in situ*.

Vaina de fuego (Sb): al 7.º nivel, el personaje puede hacer que su piel desprenda llamas mientras está en furia. Activar esta aptitud es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad, y finaliza al mismo tiempo que la furia. Este aura ardiente no daña al bersérker ni a su equipo. Cualquier criatura que golpee con su cuerpo o con un arma cuerpo a cuerpo al bersérker le causa daño normal, pero al mismo tiempo el atacante sufre un número de puntos de daño por fuego igual a 1d8 más el bonificador por Constitución del personaje (si procede). Las criaturas que porten armas con alcance excepcional no están sujetas a este daño. Esta aptitud puede ser usada una vez al día al 7.º nivel, dos veces al 9.º y tres al 10.º.

Grito alivante (Sb): al alcanzar el 8.º nivel, el bersérker de la tormenta ignea puede liberar todas las llamas de su ira interna en un gran alarido. Activar esta aptitud es una acción estándar, y finaliza inmediatamente su furia, incluso si está fuera de control mediante la aptitud de infierno interior. Cada criatura que se encuentre dentro de un radio de 15' sufre 1d6 puntos de daño por fuego por cada nivel de esta clase de prestigio que posea, pudiendo realizarse una TS de Reflejos (CD de 10 + modificador de Constitución del bersérker y su nivel en esta clase) para sufrir la mitad de daño. El personaje es inmune a esta aptitud, pudiendo usarse sólo una vez al día.

DEVOTO DEL ALIENTO PURO

El aire siempre nos envuelve, invisible aunque también vital para nosotros. Es más pesado que la más alta de las montañas, aunque también más ligero que una pluma. Para el devoto del aliento puro, no existe una sustancia más incorrupta que el aire que respiramos.

El devoto del aliento puro cree que la única forma de ser tan puro como el aire es no consumir nada más. Los miembros de esta clase de prestigio ayunan durante largos periodos de tiempo, viviendo sólo del aire que respiran, hasta que al final no necesitan comer o beber. La pureza que obtienen de consumir sólo aire les otorga sus tremendas aptitudes.

Los personajes de cualquier clase pueden seguir este sendero, aunque los monjes son los que más se suelen adherir a él. Siempre en busca de la perfección, muchos monjes ven el estilo de vida del devoto del aliento puro como una senda de iluminación. Algún druida también puede adoptar esta clase para sentirse más cerca de la naturaleza, y ciertos clérigos lo ven como una senda de pureza espiritual. Los PNJs de esta clase pueden encontrarse en muchos lugares, desde cuevas aisladas donde viven como ermitaños hasta grandes ciudades donde asumen el papel de líderes espirituales.

Rasgos de Clase

Lo siguiente son los rasgos de clase de los devotos del aliento puro.

Competencias con armas y armaduras: los devotos del aliento puro no obtienen ninguna competencia con arma o armadura.

Conjuros: comenzando a 1.º nivel, un devoto del aliento puro obtiene la aptitud de lanzar cierto número de conjuros divinos. Para hacerlo, debe poseer una valor de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que un devoto del aliento puro con una puntuación de Sabiduría de 10 o menos no puede lanzarlos. Los conjuros adicionales del personaje también se basan en esta característica, y la salvación contra uno de sus conjuros posee una CD de 10 + nivel del conjuro + bonificador de Sab del devoto (si procede). Cuando recibe o conjuros diarios de un nivel dado (por ejemplo, conjuros de 1.º nivel para un devoto de 1.º nivel), sólo recibe los conjuros adicionales correspondientes a su puntuación de Sabiduría. La lista de conjuros del devoto del aliento puro aparece más adelante. El personaje lanza los conjuros divinos como si fuera un hechicero; conoce todos los conjuros de su lista y no puede añadir ninguno.

Respiracionista (Ex): al 1.º nivel, el devoto del aliento puro no necesita comer o beber siempre y cuando pase al menos ocho horas al día en un ambiente con oxígeno respirable.

Reprender criaturas de aire (Ex): al alcanzar el 2.º nivel, el devoto puede reprender, comandar o reforzar criaturas de aire, igual que un clérigo maligno lo hace con los muertos vivientes. Para ello, se considera que es clérigo de su nivel total de personaje. Esta aptitud es utilizable un número de veces al día igual a 3 + su modificador de Carisma.

Pulmones poderosos (Ex): al 3.º nivel, el devoto del aliento puro puede contener la respiración en un entorno sin aire el doble de lo normal antes de tener que hacer una prueba de Constitución. Puede contener el aliento tres veces lo normal a 6.º nivel, y cuatro veces a 9.º nivel. Esta aptitud se puede utilizar a voluntad.

Zona de aire puro (St): tras alcanzar el 4.º nivel, el devoto puede llenar un radio de 15' centrado sobre sí mismo con aire limpio y puro, purgando cualquier contaminante que hubiera en el aire. Activar esta aptitud precisa de una acción estándar, y los efectos duran un minuto (10 asaltos) por nivel de devoto del aliento puro a menos que se disipe antes (como acción gratuita). La duración de este efecto no tiene por qué ser consecutivo.

Esta aptitud crea una burbuja de aire respirable que se mueve con el devoto, incluso en un entorno sin aire (como bajo el agua). Cualquier porción de un efecto gaseoso mágico (tales como *niebla de oscurecimiento*, *nube brumosa*, *bruma mental*, *bruma ácida* o *nube incendiaria*) dentro del área es suprimido hasta que la zona de aire puro expira o es removida. De igual forma, las enfermedades y venenos que se transmiten por el aire se vuelven inocuos siempre que estén en el área de esta aptitud. Olores nocivos (tales como el de un necrario o un troglodita) y las armas de aliento que tomen la forma de un gas no afectan a aquellos dentro de esta burbuja de aire. Cualquier criatura gaseosa en la zona es empujada fuera hasta el lugar abierto más cercano, a menos que tenga éxito en una TS de Voluntad (CD de 10 + el nivel en esta clase y el modificador de Carisma del devoto). Se precisa una nueva salvación cada asalto en que la criatura permanezca dentro de la zona, o cuando tales criaturas vuelvan a intentar penetrar en ella. En lo que respecta a este efecto, el devoto del aliento puro cuenta como un lanzador igual a su nivel en esta clase.

Cuerpo puro (Ex): al alcanzar el 5.º nivel, la constante inhalación de aire puro por parte del devoto le hace inmune a todos los venenos y enfermedades, incluidos los mágicos.

AVANCE DEL DEVOTO DEL ALIENTO PURO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios			
						1	2	3	4
1	+0	+2	+2	+2	Respiracionista	0	-	-	-
2	+1	+3	+3	+3	Reprender criaturas de aire	1	-	-	-
3	+2	+3	+3	+3	Pulmones poderosos x2	2	0	-	-
4	+3	+4	+4	+4	Zona de aire puro	3	1	-	-
5	+3	+4	+4	+4	Cuerpo puro	3	2	0	-
6	+4	+5	+5	+5	Pulmones poderosos x3	3	3	1	-
7	+5	+5	+5	+5	Ligero como una pluma	3	3	2	0
8	+6	+6	+6	+6	Respiración perfecta	3	3	3	1
9	+6	+6	+6	+6	Pulmones poderosos x4	3	3	3	2
10	+7	+7	+7	+7	Sanar a las masas	3	3	3	3

Ligero como una pluma (Sb): al 7.º nivel, el devoto obtiene la aptitud de caer más lento de lo normal. Se considera que está siempre bajo los efectos de *caída de pluma* a menos que suprima el efecto. Hacer esto o reactivar su uso es una acción estándar.

Respiración perfecta (Ex): al llegar a 8.º nivel, el devoto obtiene nueva maestría sobre su respiración y puede regularla con máxima eficacia. Obtiene un bonificador de +2 en cualquier prueba de Constitución que tenga que ver con mantener la respiración o respirar. Incluso cuando está aislado en una cámara, el personaje sufre daño cada 30 minutos en lugar de cada 15 (lee los detalles de Asfixia en la pág. 302 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*).

Sanar a las masas (St): cuando el devoto alcanza el 10.º nivel, su cuerpo, mente y espíritu están tan incorruptos que puede extender sus poderes de curación y purificación del aire a aquellos cerca de él. Una vez al día puede lanzar *sanar a las masas* como un lanzador de 10.º nivel.


Lista de conjuros del devoto del aliento puro

El devoto del aliento puro puede escoger sus conjuros de entre la siguiente lista:

1.º nivel: *curar heridas leves, detectar veneno, retirada expeditiva, caída de pluma, saltar, purificar comida y bebida, niebla de oscurecimiento.*

2.º nivel: *calmar emociones, curar heridas moderadas, lentificar veneno, nube brumosa, restablecimiento menor, levitar, ver lo invisible, muro de viento, viento susurrante.*

3.º nivel: *curar heridas serias, disipar magia, volar, forma gaseosa, apacible descanso, ráfaga de viento, acelerar, quitar ceguera/sordera, quitar maldición, quitar enfermedad, respiración acuática.*

4.º nivel: *caminar por el aire, expiación, romper encantamiento, controlar los vientos, curar heridas críticas, custodia contra la muerte, libertad de movimiento, neutralizar veneno, apagar, bruma sólida.* 

REQUISITOS DEL DEVOTO DEL ALIENTO PURO

Para hacerse devoto del aliento puro, se deben cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +5.

Saber (naturaleza): 4 rangos.

Dotes: Aguante, Voluntad de hierro.

Especial: el candidato debe pasar tres días sin comer, beber ni usar objetos mágicos que eviten la sed o el hambre. Un personaje puede pasar sin fluidos un día más tantas horas como su puntuación de Con. Tras ese tiempo, debe superar una prueba de Con cada hora (CD de 10, +1 por cada prueba previa) o sufrir 1d6 puntos de daño no letal. Un personaje puede pasar tres días sin comida, sin más consecuencias que el malestar. Tras ese tiempo, debe superar una prueba de Con cada día (CD de 10, +1 por cada prueba previa) o sufrir 1d6 puntos de daño no letal. Si el personaje sufre daño por falta de comida o agua quedará fatigado (ver pág. 301 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*). El daño por sed y por hambre no se recupera hasta que se coma o beba lo necesario, y ni la magia puede reponerlo (como con un *curar heridas leves*).

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de un devoto del aliento puro son las siguientes:

Fue: Nadar, Saltar, Trepar.

Des: Equilibrio, Moverse sigilosamente, Piruetas.

Con: Concentración.

Int: Artesanía (cualquiera), Saber (naturaleza).

Sab: Avistar, Escuchar, Oficio (cualquiera), Sanar, Supervivencia.

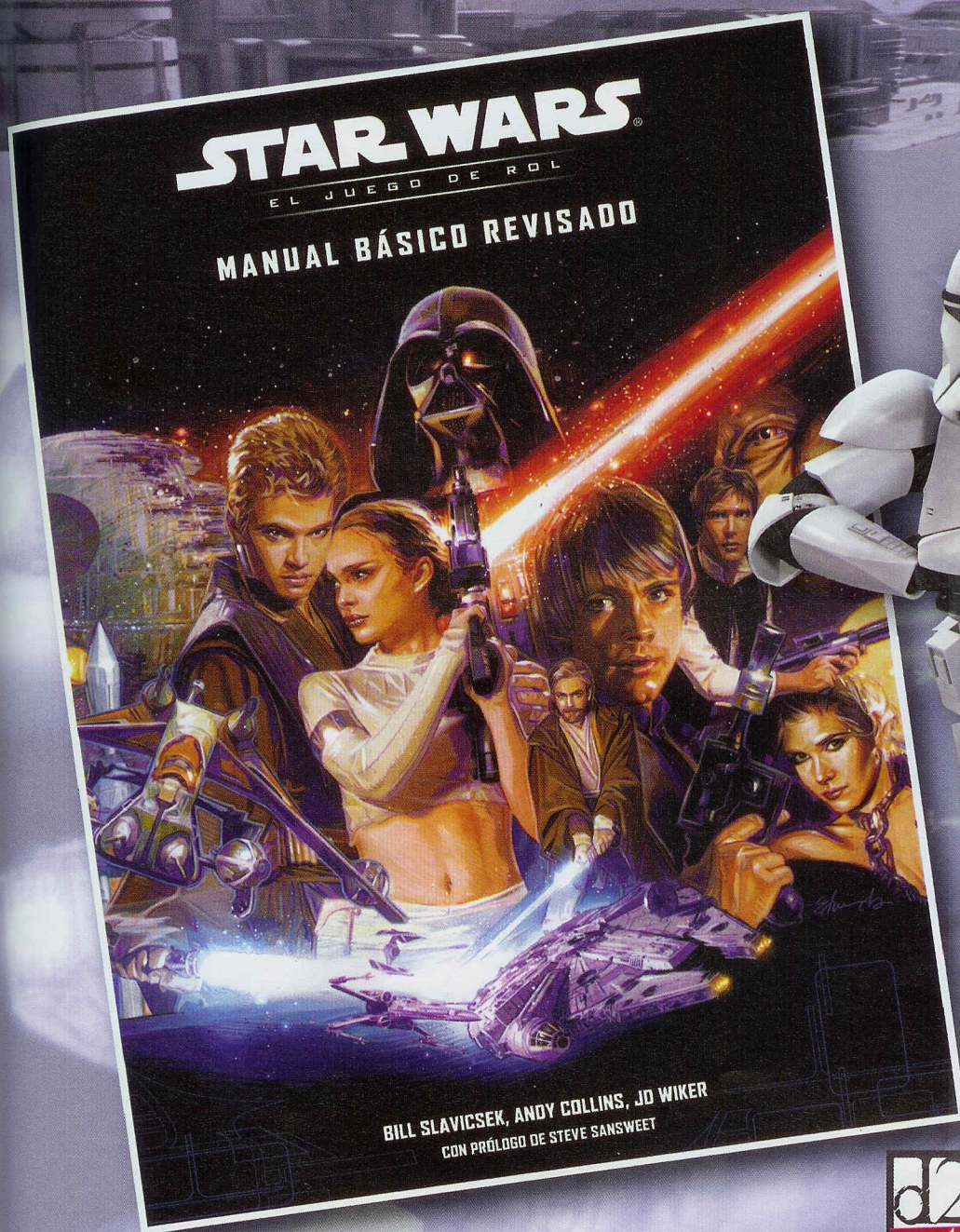
Puntos de habilidad por nivel: 4 + mod. Int.

la tira de dragonadas



PAMUNDI + GUARDIET

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



LA HERMANDAD *del* CORAZON ARDIENTE

LA MAGIA Y EL TEMPLE DEL

Fuego

por Clifford Horowitz ♦ ilustrado por Howard Lyon ♦ traducción de David Baños

La hermandad del Corazón ardiente es una ecléctica mezcla de personas que desean prender sus almas y ver el mundo envuelto en llamas. Los miembros no se dedican ellos mismos al fuego debido a sus destructivas aptitudes, como tampoco tienen ningún deseo de incendiar el mundo. Para ellos, el fuego ejemplifica la creatividad y la pasión, y lo veneran como una emoción primordial tangible. Ansían su intensidad y les gustaría que todos compartieran su entusiasmo y conexión emocional.

La organización empezó como un grupo de bardos que buscaban la musa definitiva, reuniendo y estudiando incontables tratados sobre la inspiración y la pasión creativa. Pese a las muchas similitudes entre estas fuentes, los bardos no se vieron más cerca de su meta hasta que un joven trovador llamado Numa se percató de las constantes referencias al fuego. Creyendo que era algo más que una coincidencia, lo comenzó a estudiar en vez de los escritos inspiradores. Por supuesto, durante el día siguió ayudando a sus maestros, pero por la noche contemplaba las llamas danzantes. Un día lo comprendió todo en un arranque de inspiración. Numa ahora cuenta a los demás que, en un momento de súbita consciencia, sintió una conexión con el fuego que prendió algo en su interior: una llama que se ha hecho más grande desde entonces.

La hermandad del Corazón ardiente, como llegaron a ser conocidos los seguidores de la filosofía de Numa, atrajo

rápidamente a otros bardos, que esperaban sentir el toque de la llama en sus almas. En poco tiempo, las enseñanzas de Numa empezaron a interesar también a gente de otros sectores. Los primeros en llegar fueron los primeros en llegar, seguidos por artesanos buscando inspiración.

Numa se dio cuenta de que todos podían beneficiarse del roce del fuego. Aunque la hermandad nunca impuso una política de miembros exclusivos, tampoco esperaban despertar el interés de personas que no fueran intérpretes o músicos. Viendo el fuego de la Hermandad llegar a nuevos pastos jamás imaginados, Numa abrió sus puertas de par en par, dando la bienvenida a cualquiera que deseara unirse al grupo.

TAMAÑO Y RECURSOS

Durante la mayor parte de su existencia, la hermandad del Corazón ardiente no fue más que una pequeña asociación que se reunía en un auditorio. A medida que más aventureros se unían a ella, la hermandad cambió, llenando sus cofres con riquezas duramente ganadas. Pero más importante aún, los aventureros viajaron por todo el mundo impartiendo las enseñanzas de la Hermandad. Muchos de estos emisarios establecieron sus propios puntos de reunión en otras ciudades, y hablaron tan elocuentemente sobre la pasión de la llama, que a su vez inspiraron a nuevos miembros a establecer lugares de estudio y adoración.

La Hermandad es ahora más grande de lo que Numa había imaginado, y debido a ello no es una organización sencilla de

manejar. Los viajeros pueden llevar las enseñanzas de Numa a lo largo y ancho del país, pero el fundador nunca pensó en abandonar su ciudad. Por tanto, lo único que une a estos templos es la doctrina común. No hay contacto regular entre ellos, ni un acuerdo de colaboración, tesorería central u organización de tipo alguno. Cada templo es de hecho su propia cofradía, sin ninguna potestad de meter mano en los cofres de los demás. Los templos varían desde pequeñas cabañas con sólo un puñado de fieles e incluso menos dinero, hasta completos colegios de bardos con enormes riquezas.

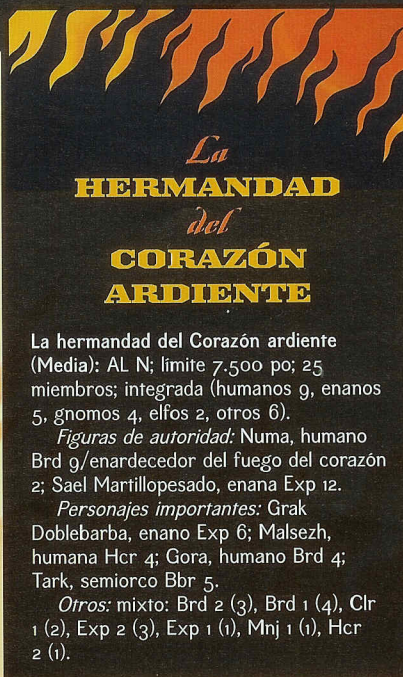
La congregación original de Numa abandonó hace mucho el auditorio donde se reunían, y actualmente estudian el fuego en su propio templo, situado en las afueras del pueblo por razones de seguridad. Allí un gran brasero arde continuamente, y en todo momento hay algún pequeño grupo de adoradores contemplando sus profundidades en busca de la inspiración que ofrecen los secretos de la llama.

Aunque las sectas individuales de la Hermandad pueden variar enormemente, las estadísticas de organización de la barra lateral de "La hermandad del Corazón ardiente" representan a la secta fundadora de Numa. Posee un pequeño núcleo para una organización tan extendida, pero muchos miembros se ven golpeados por la pasión de viajar y abandonan el templo de Numa después de un cierto tiempo, proveyéndole de una pequeña pero cambiante secta de suplicantes habituales.

Numa era originalmente un joven bardo deseoso de probarse a sí mismo, pero desde que prendió su alma con la pasión de la llama es un hombre distinto. Aunque otros miembros se consideran iluminados, Numa no es ni mucho menos un monje meditativo. En todo caso, está más lleno de idealismo y pasión que antes. En el pasado era la frustración el motor que le hacía seguir adelante, y ahora se trata de la inspiración. Siempre que la musa le otorga una idea, ya sea un poema o un plan para expandir la Hermandad, se lanza a ello con un alocado abandono. La intensidad con la que habla le hace un líder inspirador y un hombre popular.

Sin embargo, varios factores dificultan la formación de un liderazgo unificado para la Hermandad. Todos los miembros de la cofradía están de acuerdo en que la apatía es su enemigo y que es importante abrazar la pasión, pero su doctrina ofrece muy poca guía en todo lo demás. Por lo tanto, la hermandad del Corazón ardiente está llena de socios apasionados sobre muchos y diversos temas, pero que a la vez son contrarios a las ideas de otros miembros. Añade a eso el número de templos remotos que evolucionan con sus propias doctrinas, y el que la Hermandad no tenga una jerarquía de liderazgo. De hecho, la mayoría de puntos de reunión de la Hermandad nunca han oído hablar de Numa.

Como consecuencia de todo esto, la hermandad del Corazón ardiente sólo posee una filosofía con objetivos genéricos, y es ciertamente de carácter neutral. Los miembros de la cofradía aprenden a alimentar el fuego de sus corazones, pero no reciben ninguna guía ética o moral para hacerlo. Ciertos templos pueden poseer



La hermandad del Corazón ardiente
(Media): AL N; límite 7.500 po; 25 miembros; integrada (humanos 9, enanos 5, gnomos 4, elfos 2, otros 6).
Figuras de autoridad: Numa, humano Brd 9/enardecedor del fuego del corazón 2; Sael Martillopesado, enano Exp 12.
Personajes importantes: Grak Doblebarba, enano Exp 6; Malsezh, humana Hcr 4; Gora, humano Brd 4; Tark, semiorco Bbr 5.
Otros: mixto: Brd 2 (3), Brd 1 (4), Clr 1 (2), Exp 2 (3), Exp 1 (1), Mnj 1 (1), Hcr 2 (1).

una doctrina que incluya estos aspectos, pero en conjunto la Hermandad no proporciona tales lecciones.

NUEVOS CONJUROS

Los siguientes conjuros son una pequeña muestra de la magia dedicada a la Hermandad por algunos de sus miembros con tendencias mágicas. Aunque fueron diseñados en un principio para el uso exclusivo de la cofradía, ahora están en venta, al igual que cualquier otra obra inspirada que se dona a la hermandad.

Combustión lenta

Transmutación [fuego]

Nivel: Drd 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Área: expansión de un radio de 30'

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro proporciona combustible a un fuego existente, permitiéndole quemar tanto el intangible poder de la pasión como la sustancia física. Puesto que el fuego consume menos del combustible físico que lo sustenta, arde durante dos veces más tiempo sin perder su intensidad.

Además, dicho fuego es mucho más difícil de extinguir. Se precisa el doble de tiempo para apagarlo, y si se requiere de una tirada (tal como un TS de Reflejos para apagar las llamas que están ardiendo en una criatura), se precisa de dos tiradas en dos asaltos para hacerlo con éxito; si una de ellas falla, la criatura debe comenzar de nuevo a intentar extinguirlo como si no hubiera tenido éxito en la primera tirada.

Este conjuro sólo afecta a fuegos no mágicos. Los de carácter mágico, como los de *llama continua* o *esfera flamígera*, arden del modo habitual si se lanzan dentro del área de efecto de este conjuro, aunque los fuegos no mágicos provocados por éstos sí pueden ser afectados por *combustión lenta*.

Combustión lenta contrarresta o disipa los efectos de *llama feroz*.

Componente material arcano: un reloj de arena relleno de aceite.

Distraer

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivos: una criatura/nivel, ninguna de



PARA TU CAMPAÑA

La hermandad del Corazón ardiente

puede servir para diversos propósitos en tu campaña. Debido a su sistema de tasas, un templo de la cofradía puede funcionar fácilmente como proveedor de mercancías de calidad superior, incluyendo objetos mágicos. Las tasas por ser miembro no se pagan en moneda, sino que cada uno pone en práctica sus conocimientos en alguna labor artística, y dona el resultado a la Hermandad. Los trovadores pueden componer canciones, los artesanos pueden proveer objetos de gran calidad, etc. Cada uno contribuye con un objeto vendible al menos una vez al año, aunque

se agradecen las donaciones más frecuentes. En la mayoría de los pueblos, los templos de la Hermandad establecen rápidamente una reputación de depósitos de los mejores bienes y obras de arte en millas a la redonda; la gente acude a ellos para adquirir tales objetos finamente elaborados.

Según las particularidades de cada templo, la Hermandad puede proveer de entrenamiento. No se dan lecciones mundanas tales como la forma de blandir una espada o de tejer un conjuro, pero sí aquellas sobre cómo disponer del fuego del corazón. Los templos más rurales albergan bárbaros y exploradores dedicados como congregantes. También se pueden

encontrar en cualquier templo de la Hermandad clérigos fanáticos de fe inquebrantable, monjes de férrea disciplina y hechiceros portando un poder tan intenso como sus personalidades.

La búsqueda de nuevos miembros es otra forma de implicar a tu grupo con la hermandad. Muchos templos poseen un programa activo de reclutamiento para expandirse. Aunque el grupo podría llegar a enredarse con la cofradía según cómo reaccionen con los reclutadores, también podrían ser inquiridos a realizar algún servicio, debido precisamente a que ellos no son miembros. Por ejemplo, se podría pedir al grupo que mediase

en alguna disputa, puesto que la objetividad es una cualidad difícil de encontrar en el seno de la hermandad, donde todo el mundo posee una opinión tan fervorosa.

Alguna fuerza externa también puede empujar a los personajes a mezclarse con la cofradía. Por ejemplo, un templo dedicado a una deidad del fuego podría sentirse ofendido por el modo que tiene la cofradía de tratar al elemento fuego, y reclutar a los personajes para dispersar a sus miembros, reducir su influencia o incluso embarcarse en una búsqueda para probar que el fuego es una creación divina del dios tutelar de la iglesia, en lugar de una mera manifestación pasional.

las cuales puede estar a más de 30' de otra
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este hechizo despierta en los objetivos un desmesurado aprecio por la contemplación de la vida, viéndose distraídos al estudiar la forma de las nubes, la textura de un árbol, las inscripciones en un muro de piedra, la temperatura y el olor de la brisa; todas las cosas que llamen su atención, aunque sólo sea por un breve instante.

Los objetivos de este hechizo deben tener éxito en un TS de Voluntad o se perderán en el impulso de experimentar casi cualquier cosa. El fallo indica que las criaturas sufren un penalizador de -4 a todas las pruebas de Concentración, Buscar, Avistar y Escuchar.

Fuego del corazón

Evocación [luz, fuego]

Nivel: Brd 2, Drd 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

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

Área: criaturas inteligentes en una explosión de 5'

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Un titilante fuego rojo rodea a los sujetos, arrojando luz como si fueran antorchas. Dichas criaturas no obtienen el beneficio que suele proporcionar la oscuridad, ni los beneficios de efectos como *contorno borroso*, *desplazamiento*, *invisibilidad* o similares (aunque un efecto de *oscuridad* mágico de 3.^{er} nivel o superior sí que funcionará de forma normal). Además, las criaturas afectadas sufren 1d4 puntos de daño por fuego cada asalto a medida que su pasión se manifiesta como un dañino fuego físico. Si superan un TS de Fortaleza sufren sólo la mitad de daño ese asalto (mínimo de 1 punto de daño por asalto). Los lanzadores de conjuros afectados que intenten lanzar conjuros deben realizar una prueba de Concentración (CD 10 + mitad del daño continuo que sufrieron la última vez) cada asalto. El fuego puede ser extinguido de manera normal; al hacerlo se elimina el efecto de contorno. El conjuro no afecta a criaturas que carezcan de puntuación de Inteligencia.

Llama feroz

Transmutación [fuego]

Nivel: Drd 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Área: expansión de un radio de 30'

Duración: Instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro aviva el fuego existente, dándole una pasión de la que alimentarse. Todos los fuegos normales dentro del área de efecto se avivan, adquiriendo el doble de calor y de brillo. El radio de iluminación de todos los fuegos no mágicos se dobla (por lo que una antorcha emitiría su luz en un radio de 40'), y causan el doble de daño (por lo que una criatura que esté en llamas sufriría 2d6 puntos de daño por fuego cada asalto), pero también prenden el doble de rápido (por lo que una antorcha se consumiría en 30 minutos en lugar de una hora). Las llamas que abandonen el área seguirán bajo el efecto del conjuro.

Este conjuro sólo afecta a los fuegos no mágicos. El fuego mágico, como el de *llama continua* o *bola de fuego*, prende de la manera habitual incluso si fue lanzado dentro del área de efecto de este conjuro. Sin embargo, el fuego no mágico que haya sido provocado por tales conjuros sí que se verá afectado por *llama feroz*.

Llama feroz contrarresta o disipa los efectos de *combustión lenta*.

Componente material arcano: un frasco de fuego de alquimista.

DOTES DE FUEGO

A diferencia de los conjuros descritos antes, las dotes de esta sección no fueron desarrolladas como pago de tasas a la hermandad, sino que son ramificaciones de las enseñanzas de la cofradía. Pese a que no son secretos celosamente guardados, pocos de fuera llegan a aprender estas aptitudes, ya que están estrechamente ligadas a la doctrina de la hermandad. Los DMs pueden restringir el acceso a estas dotes sólo para aquellos que actúen conforme a las enseñanzas de la cofradía.

Canalización ardiente [general]

Canalizas tu frustración en poder mágico.

Prerrequisito: Car 13, Conjuros penetrantes mayores, Conjuros penetrantes.

Beneficio: puedes elegir una criatura a la que no hayas superado su RC en el último asalto con tu prueba de nivel de lanzador. La próxima vez que trates de superar su RC obtendrás un bonificador +1 de moral a la prueba de nivel para sobrepasarla. Este bonificador aumenta en +1 tras fallar

sucesivamente dicha prueba (hasta un máximo de +10), por lo que después de tres pruebas fallidas obtendrás un bonificador +3 a la siguiente prueba de nivel para superar la RC de esa criatura. Sólo puedes aplicar el bonificador a una criatura a la vez. No se apila con el otorgado por Conjuros penetrantes o Conjuros penetrantes mayores.

Si pasa más de un minuto antes de que lances otro conjuro a la criatura elegida, perderás el bonificador. También lo perderás en cuanto logres superes la RC de la criatura, o bien le lances un conjuro que no la afecte (y también si lanzas un conjuro dirigido a otra criatura o en un área que no afecta a la criatura seleccionada).

Conjuro radiante [metamágico]

Tus hechizos de fuego poseen el potencial de cegar a tus objetivos.

Prerrequisito: Car 15, aptitud de lanzar un conjuro con el descriptor de fuego.

Beneficio: esta dote sólo puede modificar conjuros con el descriptor de fuego que provoque daño. Un conjuro modificado por esta dote precisa que una criatura tenga éxito en un TS de Voluntad a una CD de salvación del conjuro (o lo que podría ser la CD de salvación del conjuro si éste no posee normalmente uno) cada vez que es herido por el conjuro. El fallo indica que la criatura dañada es cegada durante 1 asalto por nivel del conjuro (antes de ser ajustado por esta dote metamágica). El éxito significa que la criatura no es cegada, pero se ve deslumbrada durante 1 asalto. Un conjuro radiante emplea un espacio de conjuro 2 niveles por encima de su nivel real.

Lanzamiento deslumbrante [general]

Tu pasión por la magia se manifiesta visiblemente cuando lanzas un conjuro.

Prerrequisito: Car 13, aptitud de lanzar un conjuro con el descriptor de fuego.

Beneficio: un fiero halo te rodea cada vez que lanzas un conjuro con el descriptor de fuego o luz. Esto le hace casi imposible de ocultar mientras es lanzado, pero a su vez le hace más difícil de ser contemplado. Durante 1 asalto después de lanzar un conjuro de luz o fuego, las criaturas que intenten atacarte sufrirán un penalizador -2 a sus tiradas de ataque. Deben ser capaces de verte para ser afectadas por *lanzamiento deslumbrante*, y aquellas con vista ciega o que no puedan ver son inmunes.

OBJETOS MÁGICOS DE LA HERMANDAD

A continuación se presenta una pequeña muestra de los objetos mágicos creados por los miembros de la Hermandad. Al igual que todos los regalos creados para pagar las tasas de la cofradía, la Hermandad los vende libremente a cualquiera con el dinero suficiente para comprarlos.

Guantelete de golpes cordiales: estos guanteletes de cuero blando lucen una gran gema sin brillo en el reverso de cada mano. Rodeadas de acero, estas piedras cambian lentamente de color cuando se llevan puestos. Siempre que el portador se ve envuelto en un combate, las piedras brillan más fuerte y sus colores comienzan a arremolinarse con intensa energía, lanzando una ardiente aura en torno a cualquier arma en las manos del portador. Los ataques cuerpo a cuerpo causan puntos adicionales de daño iguales a su bonificador de Carisma (mínimo +1). Este bonificador al daño también se aplica a los ataques de toque. El fuego no causa daño al portador ni a cualquier objeto que lleve.

Transmutación débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *manos ardientes*; Precio 12.000 po; Peso 1 lb.

Cinto del odio: un ancho cinturón de piel, pelo y hueso, y engarzado con pequeños ganchos. La fuente exacta de estos materiales es ambigua hasta que alguien con un enemigo racial o predilecto se lo ciñe y dice la palabra de mando; desde ese momento el cinto parece estar fabricado a partir de una criatura representativa del enemigo del portador. Si el portador tiene más de un enemigo racial o predilecto, el cinto aplica sus beneficios a uno de ellos a elección del usuario (seleccionado cuando se lo pone por primera vez). Los ganchos, aunque inútiles como arma, son perfectos para enganchar cueros cabelludos y otros trofeos espantosos, los cuales, si son del tipo apropiado de enemigo racial o predilecto, sueltan humo durante un instante al ser montados por primera vez en los ganchos, para tornarse curtidos y preservados en un asalto.

El cinturón dobla todos los bonificadores que el portador posea contra el enemigo racial o predilecto seleccionado, como aquellos poseídos por los enanos y otorgados por la clase de explorador.

Conjuración moderada; NL 7; Fabricar objeto maravilloso, el lanzador debe poseer un enemigo racial o predilecto; Precio 16.000 po; Peso 2 lb.

CRATURA DE ALMA ÍGNEA

Las criaturas de alma ígnea han sido tocadas por la esencia de la pasión personificada por el fuego. Estos individuos se dejan llevar por algún objetivo o búsqueda hasta el punto de la obsesión, y la naturaleza infecciosa de su visión significa que a menudo se rodean de devotos seguidores. Pocas pistas físicas muestran que una criatura tiene el alma ígnea, aunque algunos dicen que aquellos con un espíritu ardiente poseen un inconfundible brillo en los ojos. Aun así, identificar a una criatura de estas no es difícil si se está familiarizado con sus tendencias, pues su naturaleza les suele traicionar en su comportamiento, cuando no en su apariencia.

Aunque individuos altamente motivados como Numa a veces pueden transformar espontáneamente su pasión y convertirse en criaturas de alma ígnea, la mayoría requieren un catalizador para completar el cambio. La hermandad del Corazón ardiente lo proporciona en la forma de un ritual disponible en cualquiera de sus templos. Este sencillo ritual precisa de unos pocos individuos que posean esta plantilla y una hoguera; sólo se puede transformar a un individuo que ya arda de pasión, pero no a cualquiera. El sujeto ideal está profundamente dedicado a un ideal o gobernado por una gran emoción. Muchos templos precisan que el sujeto demuestre esta pasión antes de someterse al ritual, y la mayoría de templos realizan el ritual sólo en otros miembros de la cofradía.

Ejemplo de criatura de alma ígnea

Este ettin parece ser un miembro representativo de su especie, salvo que sus ojos arden con una fanática convicción e irradian una autoconfianza como si fueran un faro.

Este ejemplo utiliza un ettin como la criatura base.

Ettin de alma ígnea

Gigante Grande (fuego)

Dados de golpe: 10d8+20 (65 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' en armadura de pieles (6

casillas), velocidad base 40'

CA: 18 (-1 tamaño, -1 Des, +7 natural, +3

pieles), toque 8, desprevención 18

Ataque base/presa: +7/+17

Ataque: maza de armas +12 c/c (2d6+6) o

jabalina +5 a distancia (1d8+6)

Ataque completo: 2 maza de armas +12/+7 c/c (2d6+6) o jabalina +5 a distancia (1d8+6)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: pasión desbordante
Cualidades especiales: acelerar, combate con dos armas superior, inquebrantable, inspirar, visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +9, Ref +2, Vol +5

Características: Fue 23, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 15

Habilidades: Avistar +10, Buscar +1, Escuchar +10

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Liderazgo^B, Voluntad de hierro

Valor de desafío: 7

Alineamiento: caótico maligno

Combate

Combate con dos armas superior (Ex):

un ettin lucha con una maza de armas o jabalina en cada mano. Puesto que cada una de sus dos cabezas controla un arma, la criatura no sufre penalizador al ataque ni al daño al atacar con dos armas.

Pasión desbordante (Sb): cinco veces al día, el ettin puede activar esta aptitud como acción gratuita. Si su próximo ataque cuerpo a cuerpo o de toque impacta, el objetivo del ataque debe realizar una salvación de Voluntad (CD 17) o perder un ataque especial con una salvación cuya CD se base en el Carisma (a elección del ettin de alma ígnea, entre aquellas que haya visto usar a la criatura). Si el objetivo lanza conjuros como un bardo o hechicero, o posee diversas aptitudes sortilegas, pasión desbordante bloquea el acceso a un solo conjuro. La criatura pierde el acceso a este ataque especial durante 2 asaltos. Pasión desbordante es una aptitud enajenadora.

Acelerar (St): una vez al día, como una acción estándar, el ettin de alma ígnea puede usar *acelerar* sobre sí mismo como un hechicero de 10.º nivel.

Inspiración (Sb): cada aliado a 10' del ettin de alma ígnea obtiene un bonificador +1 de moral en todas las tiradas de ataque y pruebas de habilidad, además de un bonificador +2 de moral en las TS contra efectos de hechizo o miedo. Esta aptitud funciona mientras el ettin de alma ígnea esté consciente, pero no si está inconsciente o muerto. Inspiración es una aptitud enajenadora.

Inquebrantable (Ex): el ettin de alma ígnea es inmune a todos los efectos aturdiradores o atontadores.

Habilidades: las dos cabezas del ettin le proporcionan un bonificador +2 racial en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

Cómo crear una criatura de alma ígnea

"Alma ígnea" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura con Inteligencia 3 o superior (denominada a partir de ahora criatura base). Una criatura de alma ígnea posee todas las estadísticas y aptitudes de la criatura base, salvo por lo que se especifica a continuación.

Tipo: la criatura obtiene el subtipo de fuego.

Ataques especiales: una criatura de alma ígnea retiene todos los ataques especiales de la criatura base y también obtiene los siguientes.

Pasión desbordante (Sb): una criatura de alma ígnea está llena de pasión e inspiración, pero no todas las demás criaturas pueden soportar su intensidad. Con un ataque cuerpo a cuerpo con éxito contra un oponente que tenga puntuación de Inteligencia, la criatura de alma ígnea puede transferirle una parte de su propia energía, amenazando con desbordar la capacidad emocional del objetivo.

Invocar este poder es una acción gratuita, y para transmitirlo se precisa de un ataque cuerpo a cuerpo con éxito o un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito. Si el ataque impacta, el objetivo debe hacer una salvación de Voluntad (CD de $10 + 1/2$ de los DG raciales de la criatura de alma ígnea + modificador de Carisma de la criatura de alma ígnea) o perder un ataque especial con una salvación cuya CD se base en el Carisma (a elección de la criatura base, escogida entre aquellas aptitudes que haya visto usar al objetivo). Si el objetivo es capaz de lanzar conjuros como un bardo o un hechicero, o posee diversas aptitudes sortilegas, pasión desbordante bloquea el acceso a un solo conjuro. La criatura no puede usar este ataque especial durante un número de asaltos igual al bonificador de Carisma de la criatura de alma ígnea (mínimo 1 asalto). Puede emplearse este ataque especial una vez al día por cada dos DG que posea la criatura base, mínimo una vez al día. Pasión desbordante es una aptitud enajenadora.

Cualidades especiales: una criatura de alma ígnea retiene todas las cualidades especiales de la criatura base y también obtiene las siguientes.

Acelerar (St): una vez al día, la criatura de alma ígnea puede estimularse para realizar acciones frenéticamente. Esta aptitud funciona como el conjuro *acelerar* (con un nivel de lanzador igual a los DG raciales de la criatura de alma ígnea).

Activar esta aptitud es una acción estándar.

Inspiración (Sb): cada aliado a 10' o menos de la criatura de alma ígnea obtiene un bonificador +1 de moral en todas las tiradas de ataque y pruebas de habilidad, y un bonificador +2 en las salvaciones contra efectos de hechizo y miedo. Esta aptitud funciona mientras que la criatura de alma ígnea esté consciente, pero no si se halla inconsciente o muerta. Inspiración es una aptitud enajenadora.

Inquebrantable (Ex): Una criatura de alma ígnea es inmune a todos los efectos aturdidores o atontadores.

Características: aumenta las de la criatura base de la forma siguiente: Car +4.

Dotes: la criatura de alma ígnea obtiene Liderazgo como dote adicional. Si ya tiene, dicha dote, adquiere un bonificador +2 a su puntuación de liderazgo.

Organización: igual que la criatura base, aunque la dote de Liderazgo significa que la criatura de alma ígnea suele tener allegados o seguidores de algún tipo.

Valor de desafío: igual que la criatura base +1.

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +3.

ENARDECEDOR DEL FUEGO DEL CORAZÓN

Los enardecedores del fuego del corazón enseñan las costumbres de la hermandad del Corazón ardiente, al mismo tiempo que ejemplifican las cualidades que la cofradía representa. En sus viajes avivan más sus almas para dar al no iniciado una muestra de cómo es la auténtica vida. Entrenados en técnicas que evocan una plétora de poderosas emociones en sus camaradas, no logran conversos a su causa con palabras convincentes, sino con demostraciones a los demás de lo qué se están perdiendo de la vida con sus costumbres frías y corrientes.

La mayoría de los enardecedores del fuego del corazón son bardos, aunque cualquier personaje suficientemente habilidoso en algún método de interpretación inspirada puede convertirse en un miembro de esta clase.

Rasgos de clase

Lo siguiente son los rasgos de clase de la clase de prestigio enardecedor del fuego del corazón.

Competencia con armas y armaduras: no obtiene ninguna competencia con armas o armaduras.

Conjuros: cuando se obtiene un nuevo nivel de enardecedor del fuego

del corazón, el personaje recibe nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, en caso de ser aplicable) como si hubiera avanzado un nivel en cualquier clase de lanzador de conjuros al que perteneciera antes de que añadiera un nivel en esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que esa clase le hubiera otorgado (dotes adicionales, por ejemplo). Si un personaje posee más de una clase de lanzador de conjuros arcano en la que pudiera lanzar conjuros antes de convertirse en un enardecedor del fuego del corazón, debe decidir a cuál aplica el nivel adicional en lo que respecta a determinar los conjuros diarios.

Música de bardo: a 1.º nivel, el enardecedor del fuego del corazón obtiene la aptitud de música de bardo como un



REQUISITOS DE ENARDECEDOR DEL FUEGO DEL CORAZÓN

Para hacerse enardecedor del fuego del corazón, se deben cumplir los siguientes criterios.

Dotes: Negociador.

Diplomacia: 10 rangos.

Interpretar: 10 rangos.

Dote: Soltura con una habilidad (Interpretar).

Lanzamiento de conjuros: aptitud para lanzar conjuros de 1.º nivel.

Especial: debe ser miembro activo de la hermandad del Corazón ardiente y haber alcanzado algún grado de inspiración personal mediante el dogma de la cofradía (a discreción del DM).

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades clásicas de un enardecedor del fuego del corazón son:

Int: Arte, Buscar.

Sab: Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar.

Car: Diplomacia, Engañar, Interpretar, Intimidar, Reunir información.

N/A: Hablar un idioma.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + mod. Int.

bardo de 5.º nivel en caso de que no lo poseyera de una clase anterior. Todos los efectos de música de bardo (contraoada, fascinar, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, canción de libertad, sugerencia y sugestión de masas) están a su disposición de inmediato, sujetas a la habilidad de Interpretar y requisitos de nivel (ver la sección sobre el bardo en el Capítulo 3 del *MANUAL DEL JUGADOR*). Los niveles de enardecedor del fuego del corazón se apilan con los

niveles de bardo en cualquier cálculo de música de bardo, incluyendo el número de usos diarios de la misma. El enardecedor con niveles de bardo no obtiene las aptitudes habituales de música de bardo a medida que adquiere niveles de esta clase de prestigio.

Lucha inspirada (Sb): a 1.^{er} nivel, un enardecedor del fuego del corazón con 11 rangos o más en Interpretar puede hacer arder una pasión marcial más allá de lo que dicta la habilidad normal de la inspiración bárdica, conmoviendo los corazones de los guerreros a los que el fragor del combate ya se les ha subido a la cabeza.

Esta aptitud confiere dotes adicionales sobre un aliado hasta 30' del enardecedor del fuego del corazón. El objetivo es libre de escoger qué dotes recibe de entre aquellas que posea el enardecedor o de la lista de dotes adicionales de guerrero. El objetivo debe cumplir todos los prerequisites para recibir las dotes, aunque puede emplear una dote adicional como prerequisite para otra.

allá de sus propias limitaciones al desatar en ellos la pasión por su arte.

Mediante la interpretación durante 1 asalto como una acción estándar, el enardecedor del fuego del corazón puede inspirar a un lanzador de conjuros aliado hasta 30', imbuendo a su próximo conjuro con una dote metamágica de las que posea el lanzador. Para poder obtener los beneficios de Llamada mágica, el conjuro debe ser lanzado como mucho hasta un asalto después por nivel de enardecedor. El conjuro así alterado no requiere de un espacio de conjuro superior del lanzador, ni tampoco un lanzador espontáneo (como un hechicero o un bardo) requerirá una acción de asalto completo para lanzar el conjuro.

El enardecedor del fuego del corazón sólo puede permitir a un lanzador de conjuros mejorar un conjuro con una dote metamágica que altere el nivel hasta el número indicado en la tabla de avance de esta clase de prestigio. Por lo tanto, un enardecedor de 2.^o nivel sólo puede permitir alterar un conjuro con una dote

Reforzar valor (Sb): un enardecedor del fuego del corazón de 3.^{er} nivel con 13 o más rangos en Interpretar puede reforzar la determinación de un aliado, mediante esta aptitud. Cuando el personaje emplea la aptitud de música de bardo de infundir valor, puede seleccionar a un aliado bajo sus efectos para otorgarle un bonificador +2 a sus tiradas de ataque y a la CA a parte de los bonificadores normales asociados con infundir coraje. El uso de esta aptitud no requiere un uso diario de la música de bardo, y no se puede usar sobre uno mismo.


Pasión prolongada (Sb): a 5.^o nivel, un enardecedor del fuego del corazón con 15 o más rangos en Interpretar aprende no sólo a infundir apasionadas emociones en los demás, sino también a dominar el arte de mezclar su música para amplificar las pasiones existentes en sus aliados.

Este uso de la música de bardo inspira a un objetivo a menos de 30' del enardecedor, más uno adicional por cada tres niveles de bardo y de esta clase de prestigio que posea el personaje.

La duración de un único conjuro o aptitud sortilega, extraordinaria o sobrenatural que afecte a los objetivos de pasión prolongada se ve aumentado en un asalto por punto de la bonificación de Carisma del enardecedor del fuego del corazón. El objetivo de pasión prolongada escoge qué efecto extender cuando

se emplea esta aptitud. Por lo tanto, un bárbaro en frenesí y con Carisma 18, seguiría en ese estado durante cuatro asaltos adicionales, y un guerrero bajo los efectos del conjuro *acelerar* mantendría sus beneficios durante otros cuatro. De igual forma, los efectos de otro tipo de música de bardo (como infundir valor) pueden ser prolongados.

Sólo las criaturas que ya estén bajo los efectos de un efecto con una duración determinada pueden beneficiarse de pasión prolongada. Si dicho efecto finaliza prematuramente (mediante un *disipar magia*, por ejemplo), pasión prolongada dejará de tener efecto.

El enardecedor debe interpretar durante un asalto y ser escuchado por sus objetivos para que la canción tenga efecto. Pasión prolongada es una aptitud enajenadora y se considera música de bardo, por lo que emplea un uso diario de la música de bardo del enardecedor, y no se puede utilizar sobre uno mismo. 

AVANCE DEL ENARDECEDOR DEL FUEGO DEL CORAZÓN

Nivel	Ataque base	S. de For.	S. De Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios
1	+0	+0	+2	+2	Música de bardo, lucha inspirada (1 dote)	+1 nivel de clase existente
2	+1	+0	+3	+3	Llamada mágica (1 nivel)	+1 nivel de clase existente
3	+2	+1	+3	+3	Reforzar valor, lucha inspirada (2 dotes)	+1 nivel de clase existente
4	+3	+1	+4	+4	Llamada mágica (2 niveles)	+1 nivel de clase existente
5	+3	+1	+4	+4	Pasión prolongada, lucha inspirada (3 dotes)	+1 nivel de clase existente

El enardecedor del fuego del corazón imbuir un número de dotes adicionales igual al número indicado en la tabla de avance de esta clase de prestigio.

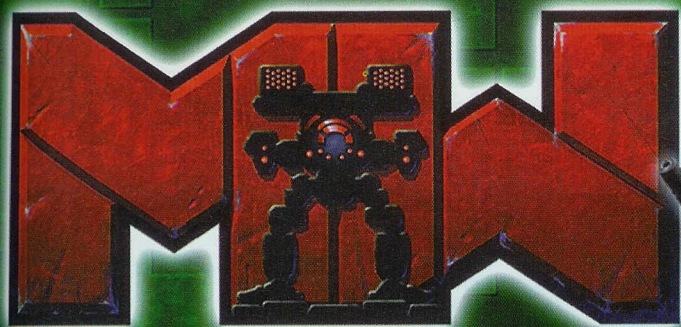
Por cada tres niveles de personaje que posea, puede imbuir las dotes adicionales a una criatura adicional, pudiendo cada una escoger las suyas propias. El personaje debe interpretar su música de bardo durante 1 asalto y los objetivos deben escucharle antes de obtener dichas dotes; el efecto dura mientras el personaje cante y 5 asaltos después. Esta es una aptitud enajenadora. A diferencia de las canciones de bardo, el enardecedor del fuego del corazón no puede usar esta habilidad sobre sí mismo; sólo puede inspirar a otros. Lucha inspirada es considerada música de bardo, por lo que usar esta aptitud requiere un uso diario de esa aptitud.

Llamada mágica (Sb): un enardecedor del fuego del corazón con 12 o más rangos en Interpretar aprende a inspirar a los lanzadores de conjuros para sobresalir más

metamágica que normalmente añadiría un nivel al mismo (tales como Conjuración en silencio). A 4.^o nivel, el enardecedor puede permitir a un lanzador de conjuros mejorar un conjuro con una dote metamágica que altere su nivel hasta en dos (por ejemplo, potenciar conjuro).

Un lanzador de conjuros afectado por llamada mágica no puede lanzar un conjuro alterado a un nivel superior del que podría normalmente con una dote metamágica. Por tanto, un hechicero de 8.^o nivel, capaz de lanzar conjuros de 4.^o nivel, afectado por llamada mágica no puede usar su dote de Potenciar conjuro para mejorar *bola de fuego*, ya que el ajuste de nivel resultaría en que el conjuro sería de 5.^o nivel, uno superior a los permitidos por su nivel de lanzador.

Llamada mágica es considerada música de bardo, por lo que emplearla precisa de un uso diario de esa aptitud por parte del enardecedor del fuego del corazón. No se puede emplear sobre uno mismo.



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**

**INFORMATE EN
WWW.DEVIR.ES**





POLVO ERES...

LA MAGIA DE LOS NACIDOS DE LA *Tierra*

por Ari Marmell ♦ ilustrado por Michael Phillippi ♦ traducción de Alberto Bodego

Muchas culturas de fantasía, y muchas campañas de D&D, enfatizan el poder de los elementos en sus sistemas religiosos y de magia. Magos de fuego hacen explotar a sus enemigos, devotos del viento vuelan en los brazos de la tormenta, y los discípulos del océano se sumergen en las profundidades para saber de civilizaciones desconocidas y hallar tesoros hundidos. Sin embargo, ninguno de los portadores del poder elemental puede existir sin la tierra donde se encuentra. El fuego quema, el viento azota y el mar erosiona, pero la tierra sustenta, formando los cimientos sobre lo que todo lo demás se construye.

Aunque muchos ven la magia de tierra como menos llamativa y espléndida que los demás tipos de magia elemental, la verdad es que es tan poderosa como las otras tres formas. Este artículo presenta múltiples herramientas para incorporar el elemento tierra, a menudo subestimado, a tus mundos de campaña. Te mostraremos una organización dedicada al culto a la tierra elemental, nuevos conjuros, objetos mágicos y un nuevo monstruo. Todos estos aspectos de la magia de la tierra pueden expandir los horizontes de tu campaña y sus personajes.

LOS NACIDOS DE LA TIERRA

Duros Kavaros, un clérigo descontento, fundó la organización conocida como los Nacidos de la tierra hace aproximadamente 700 años. Kavaros empleó mucho tiempo de su vida sirviendo a diversos cleros, cambiando de deidad periódicamente porque ningún dios parecía concederle la

espiritualidad total que deseaba. Después de muchos años de angustia, Kavaros llegó a convencerse de que su incapacidad para encontrar una deidad apropiada era producto del hecho de que el más grande de todos los dioses había sido olvidado. Llegó a creer que la tierra en sí misma, la fundación del mundo entero, era una entidad divina con más grandeza de la que cualquier dios pudiera poseer. El Sol sale y se pone, la Luna crece y mengua, el clima cambia, y las mareas bajan y suben, sólo la tierra es constante. Por eso, escogió dedicar su vida a crear y mantener un culto basado en la tierra.

Kavaros reunió una congregación dedicada no solamente a adorar a la tierra elemental (aunque esa era su principal atención) sino también a encontrar una manera de despertar al Rey de la tierra, como Kavaros llamaba a su durmiente señor elemental. Llamándose a sí mismos

los Nacidos de la tierra (o algunas veces los Hijos del Rey de la tierra o los Hijos de la piedra), los miembros de la secta se dedican a encontrar alguna manera, natural o de otro modo, de despertar a la tierra en sí misma. Sólo entonces, creen ellos, podría el legítimo dios de todas las cosas ocupar su lugar y hacer al mundo completo. Con esa ascensión, la tierra se volvería dominante sobre todas las demás fuerzas menos estables, y el caos y el mal serían desterrados para siempre.


Aunque aún no han logrado su objetivo, los Nacidos de la tierra siguen trabajando por él con la misma pasión que su primer líder demostró. En el proceso de intentar despertar al Rey de la tierra, han creado una amplia gama de nuevos conjuros, objetos mágicos y técnicas utilizando el increíble poder de la magia de la tierra.

Tamaño y recursos

Los Nacidos de la tierra son un culto pequeño pero rico. Dada la afinidad de sus miembros con la piedra, sus alianzas con criaturas de tierra y sus viajes frecuentes al plano Elemental de la tierra, tienen acceso a gemas, metales y otras riquezas que superan con creces las disponibles para grupos de un tamaño similar. Estos fondos adicionales se reflejan en las estadísticas que aparecen en el cuadro adjunto.

Alineamiento

Los Nacidos de la tierra son un culto legal neutral. Sus líderes prefieren evitar la admisión de miembros caóticos o abiertamente malignos, pero aceptan a cualquier criatura del subtipo de tierra, con tal de que esté de acuerdo con los objetivos de la secta y sus actividades.



Los
**NACIDOS DE
LA TIERRA**

Los Nacidos de la tierra (Mediana): AL LN; límite de recursos 80.000 po (ver abajo); Miembros 225; Integrada (humanos 113, gnomos 57, enanos 34, otros 21).

Figura de autoridad: Tahrro Fien, humano Clr 15.

Personajes importantes: Darezza Vadoon, humana transmutadora 13; Mardnen Turel, Gnoma Mnj 7; Harudniekt, gigante de piedra.

Otros: Mezclada: Clr7 (1), Clr3 (2), Clr1 (68), Ext1 (7), Mjn3 (1), Mnj1 (38), Drd2 (1), Drd1 (21), Gue3 (1), Gue1 (10), Pcr 2 (1), Pcr1 (14), Mag6 (1), Mag3 (2), Mag1 (31), otros (21).

Miembros

Para sorpresa de muchos, los enanos o los druidas, aunque por supuesto presentes en los Nacidos de la tierra, representan como mucho una minoría de sus miembros. Si bien el dogma de la secta llama a algunos druidas, la mayoría no comparte una fe especial en la tierra sobre otros aspectos de la naturaleza. Y aunque algunos enanos pueden encontrar atractivos los preceptos de esta fe, la mayoría ve la piedra como algo para ser trabajado y afeorado, no adorado o reverenciado. Muchas criaturas monstruosas de tierra han sido bienvenidas a la organización como hijos predilectos del supremo elemento, y los Nacidos de la tierra suelen tomar medidas para defender a criaturas de tierra, incluso si no son miembros, cuando éstas son atacadas.

Los Nacidos de la tierra creen que todo su poder y aptitudes, incluso sus rangos de clase o rasgos raciales, provienen de la tierra y la piedra. Por ejemplo, los monjes creen que su impacto *ki* y su daño sin armas toman prestada su fuerza de la roca. Interpretan sus resistencias como la estabilidad de la piedra, su velocidad adicional y su aptitud para ralentizar las caídas como una petición a la tierra para que les ayude en sus movimientos, etc. Aunque no todos los conjuros de los magos, clérigos y druidas del culto están relacionados con la tierra, estos lanzadores de conjuros siguen manteniendo que el poder de su magia fluye de la tierra.

La inmensa mayoría de los Nacidos de la tierra son clérigos, y escogen típicamente los dominios de Tierra, Ley y Fuerza.

Cosmología de los nacidos de la tierra

Los Nacidos de la tierra rechazan de forma radical la versión normal del cosmos, según la cual el plano Material está en el centro de un anillo formado por los cuatro planos Elementales, y los planos de Energía positiva y negativa. Según ellos, el plano Elemental de la tierra está en el centro de la Gran rueda, con los planos menores (aire, fuego y agua), los dos planos de Energía y el plano Material formando un círculo a su alrededor. Para los Nacidos de la tierra, así como la tierra es la base del mundo, el plano Elemental de la tierra es la base del multiverso.

Los Nacidos de la tierra consideran al plano Elemental de la tierra la sede de la divinidad, el hogar del Rey de la tierra (cuya presencia en el plano Material representa una mínima parte de su esencia), y el más sagrado de todos los lugares. De hecho, algunos sectarios creen que el mismo plano Elemental de la tierra es el Rey de la tierra, cuyo cuerpo y esencia son tan inmensos que parecen formar su propio plano.

Los Nacidos de la tierra viajan a menudo al plano Elemental de la tierra para participar de sus recompensas, negociar con diversas criaturas de tierra y hacer rituales con la intención de despertar al Rey de la tierra. Sin embargo, les parece blasfemo que cualquier no creyente viaje allí, por lo que los miembros del culto recurren a cualquier opción, incluida la violencia, para evitar que eso ocurra. Si encuentran en el plano Elemental de la tierra a cualquier criatura que no sea de tierra ni parte de su organización, la atacarán de inmediato.

está siendo destruido por mineros, no dudarán en usar la astucia, la intimidación o incluso la violencia para obtener lo que quieren. Más aún, prueban constantemente nuevos rituales mágicos para invocar entidades de tierra cada vez más poderosas, o para entrar en comunión con su deidad. Eligen los lugares para esos rituales basándose en principios geománticos, y si eso significa que deben desplazar o incluso destruir una comunidad existente, y hacer sitio para un enorme umbral o una ceremonia mayor, lo harán. Los Nacidos de la tierra se oponen a los principios generales de la mayoría de iglesias y cleros. Esta enemistad no es tan fuerte como para que ataquen a clérigos de otra fe nada más verlos, pero sí que dedican algunas energías a frustrar los objetivos de estas iglesias, ya sean buenas o malignas. Creen que parte de lo que evita el despertar del Rey de la tierra es la adoración que la mayoría de los mortales profesan por las deidades "menores" del panteón, por lo que tratan de desacreditar a esas deidades siempre que pueden.

CONJUROS DE TIERRA Y PIEDRA

Algunos de los conjuros de esta sección fueron desarrollados o descubiertos por los Nacidos de la tierra, otros fueron originalmente competencia de gnomos, enanos u otras sectas relacionadas con la tierra. Sea cual sea su origen, los Nacidos de la tierra tienen acceso a todos estos conjuros hoy en día y son los principales guardianes de este conocimiento.

Gracia de la tierra

Abjuración [tierra]

Nivel: Drd 2, Hch/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel

TS: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro otorga al sujeto afinidad con la tierra y la piedra. Cualquier daño que sufra producido por piedra o una fuente de tierra, se considera daño no letal durante la duración del conjuro. Los ataques naturales de criaturas hechas de tierra o piedra (como gólems de piedra), los ataques naturales de criaturas del subtipo de tierra e incluso los ataques con armas de piedra (como martillos de piedra o piedras de honda) también causan daño no letal, así como el daño de caída cuando el sujeto cae sobre roca o tierra. Cuando el daño no letal que sufre el sujeto (de cualquier fuente) iguala sus pg actuales, el conjuro finaliza, y cualquier daño causado por fuente de tierra o piedra causa el daño normal.

Componente material: una lb de un fragmento de granito y polvo de piedra preciosa valorado en 100 po, que debe ser esparcido sobre la piel del objetivo.

Posición de la montaña

Transmutación

Nivel: Drd 2, Hch/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura

Duración: 1 minuto/nivel

TS: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: no

Mientras dura el conjuro, el sujeto puede fijarse al suelo como una acción gratuita. Cualquiera que intente hacerle una presa, levantarlo, empujarlo, embestirlo, arrollarlo, lanzarlo, derribarlo u otra acción que



PARA TU CAMPAÑA

Los Nacidos de la tierra pueden funcionar fácilmente como aliados o enemigos (o como

ambos), para un grupo de aventureros. Los miembros del culto se oponen activamente a las criaturas malignas de tierra elemental que se niegan a trabajar con ellos, considerándolas abominaciones que se han rebelado contra el Rey de la tierra. También se oponen a los muertos vivientes y las criaturas de los otros tres elementos, viendo a los primeros como antinaturales y al resto como seres orgullosos que están fuera de su lugar natural. Además, los Nacidos de la tierra buscan constantemente nuevos y más poderosos conjuros para intentar despertar a su durmiente dios, el Rey de la tierra. Podrían cooperar con PJs que también busquen magia poderosa, mientras el acuerdo especifique como se repartirá la recompensa que pueda resultar.

Por otro lado, los Nacidos de la tierra se preocupan poco por las necesidades de los demás. Si localizan un objeto mágico que quieran poseer, u oyen rumores sobre una criatura de tierra cuyo hábitat



DOTES DE TIERRA

Los Nacidos de la tierra y otros devotos de la tierra elemental han desarrollado varias dotes que se nutren de la tierra y reflejan su vínculo espiritual con ella.

CONOCIMIENTO DE LA TIERRA [GENERAL]

Esta dote te da una comprensión innata de la piedra, tanto labrada como natural.

Beneficio: ganas un bonificador +2 en todas las pruebas de Saber (arquitectura e ingeniería) y Saber (dungeons).

SOLTURA CON LA TIERRA [GENERAL]

Eres particularmente hábil lanzando conjuros relacionados con la tierra.

Beneficio: la CD de la salvación para cualquier conjuro con el descriptor de tierra que lances aumenta en +1. Para conjuros de esta categoría que no permitan salvación, el nivel efectivo de lanzador aumenta en +1. Este incremento se apila con efectos similares como Soltura con una escuela de magia.

AMIGO DE LA TIERRA [GENERAL]

Te llevas bien con las criaturas de tierra y piedra.

Prerrequisito: ser devoto de la tierra elemental, miembro de los Nacidos de la tierra o de sectas u organizaciones enfocadas a la tierra.

Beneficio: ganas un bonificador +4 a cualquier prueba basada en el Carisma para influir a una criatura de tierra. Este beneficio se aplica respecto a todas las criaturas con el subtipo tierra e incluso a constructos de piedra que posean puntuación de Inteligencia. También ganas un bonificador de +2 a las pruebas basadas en el Carisma para influir a cualquier criatura asociada con la tierra y la piedra, pero que carezca de los subtipos apropiados (como los enanos).



fuerce al sujeto a moverse contra su voluntad, ya sea por medios físicos o mágicos, debe tener éxito en una prueba de Fuerza (para una manipulación física) o de nivel de lanzador (para una manipulación mágica). La CD para cada prueba es 12 + tu nivel de lanzador. Si cualquier intento tiene éxito y el sujeto se ve forzado a moverse, el conjuro termina de inmediato. Cualquier movimiento voluntario por parte del sujeto no finaliza el conjuro, y el sujeto puede fijarse de nuevo donde quiera del mismo modo que se describe con anterioridad.

Manto de piedra

Transmutación [tierra]

Nivel: Clr 2, Drd 1, Hch/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: un objeto Menudo por nivel de lanzador

Duración: 10 minutos/nivel

TS: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro proporciona la resistencia de la piedra a objetos más débiles. Puedes afectar a un objeto Menudo o menor, o a un número equivalente de objetos más grandes por nivel de lanzador. Un objeto Pequeño cuenta como dos 2 objetos Menudos, uno Mediano cuenta como 4, uno Grande cuenta como 8, uno Enorme cuenta como 16, uno Gargantuesco cuenta como 32 y uno Colosal cuenta como 64. La dureza del objeto afectado por el conjuro se convierte en 8, y tiene 15 puntos de golpe por cada pulgada de grosor. Si el objeto afectado tiene una dureza mayor o más puntos de golpe, utiliza el mejor valor. La CD para romper el objeto aumenta en +5 aunque que el conjuro no incremente la dureza del objeto. La superficie de un objeto toma un débil tono gris mate, pero su apariencia no cambia de otro modo.

Componente material: una pequeña cantidad de polvo de mármol.

Temblor

Evocación [tierra]

Nivel: Clr 3, Drd 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: extensión de 40' de radio

Duración: 1 asalto

TS: ver texto

Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas este conjuro, un pequeño temblor localizado sacude el suelo en el área. Este terremoto menor no es suficientemente fuerte como para dañar estructuras. El efecto dura 1 asalto, durante el cual cualquier lanzador de conjuros debe tener éxito en una prueba de Concentración (CD 15 + nivel de conjuro) o perder cualquier conjuro que estuviese lanzando. Una criatura que intente usar una habilidad que provoque un ataque de oportunidad (como Inutilizar mecanismo, Sanar, Abrir cerraduras, Uso de cuerdas, entre otras) debe tener éxito en una prueba de Concentración de CD 15 o la acción falla automáticamente y se gasta. Cada criatura en el área debe realizar una salvación de Reflejos o quedar tumbada boca abajo y aturdida durante 1 asalto. Las criaturas inmunes al aturdimiento que fallen la salvación quedan tumbadas boca abajo, pero no aturridas.

OBJETOS MÁGICOS

La mayoría de los siguientes objetos son creaciones de los Nacidos de la tierra, pero unos pocos son hallazgos anteriores a la existencia de la organización.

Botas de estabilidad

Con una orden como acción gratuita, estas botas fijan al portador al suelo, como con posición de la montaña (ver antes). Las botas fijan al portador durante un total de 10 asaltos al día. No es necesario que la duración de este efecto sea en asaltos consecutivos. Además, las botas proporcionan al portador un bonificador de competencia de +5 a cualquier prueba de Equilibrio y Trepár; este efecto está siempre activo.

Transmutación débil; NL 5.º; Fabricar objeto maravilloso, *posición de la montaña*, precio 9.850 po; peso 2 lb.

Arcilla de esculpir

Con una sola orden, este pedazo de arcilla gris del tamaño de un puño puede ser estirado y moldeado como un objeto de tamaño hasta Mediano. La arcilla sigue la vista del escultor, ayudándole a moldearse con una semejanza perfecta al objeto que este desee crear. Esculpir el objeto dura un asalto, más otro asalto por cada categoría de tamaño del objeto deseado por encima de Menudo. Las interrupciones en el proceso dejan la arcilla en el punto en el que esto ocurrió; usando la palabra de mando, el proceso puede continuar o el usuario puede decidir comenzar uno nuevo. Cuando el modelado ha concluido, la arcilla de esculpir se convierte en una versión en piedra sólida del objeto creado. Se mantiene en este estado hasta que se pronuncie una segunda palabra de mando o hasta que el objeto formado se rompa o se destruya, revirtiendo entonces a su forma de pedazo de arcilla del tamaño de un puño.

Transmutación moderada; NL 9.º; Fabricar objeto maravilloso, *transformar roca, transmutar barro en roca*, precio 20.000 po; peso 1 lb.

Anillo de contacto con la tierra

Este anillo mejora el agarre de su portador con ambas manos. El portador gana un bonificador de +4 a las pruebas de Trepár, de presa, a las pruebas para resistir ser desarmado y cualquier otra basada en la Fuerza en la que el agarre sea un factor.

Transmutación moderada; NL 10.º; Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro*, precio 10.000 po; peso -.

Bastón del poder de la tierra

Este bastón está tallado en piedra y rematado por una gema o un trozo de mármol esculpido de forma intrincada. Permite a su usuario utilizar los siguientes conjuros:

- *Ablandar tierra y piedra* (1 carga)
- *Transformar piedra* (1 carga)
- *Temblores* (1 carga)
- *Transmutar barro en roca* (2 cargas)
- *Transmutar roca en barro* (2 cargas)

Transmutación moderada; NL 10.º;
Fabricar objeto maravilloso, *ablandar tierra y piedra, transformar piedra, temblores, transmutar barro en roca, transmutar roca en barro*; precio 46.406 po.

NUEVO MONSTRUO

La siguiente criatura fue descubierta en el plano Elemental de la tierra por un miembro de los Nacidos de la tierra hace muchos años.

Piedra reptante

Cieno Grande (tierra, extraplanar)

Dados de golpe: 6d10+36 (69 pg)

Iniciativa: -5

Velocidad: 20' (4 casillas), Ec 20', Tr 10'.

CA: 4 (-1 tamaño, -5 Des), toque 4, desprevénido 4

Ataque base/Presa: +4/+12

Ataque: golpetazo +7 c/c (2d4+6, más ralentizar)

Ataque completo: golpetazo +7 c/c (2d4+6, más ralentizar)

Espacio/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: constreñir 2d4+6, envolver, agarrón mejorado, petrificación, ralentizar

Cualidades especiales: vista ciega 60', atravesar tierra, rasgos de cieno, sentido de la vibración 60'

Salvaciones: Fort +8, Ref -3, Vol -3

Características: Fue 18, Des 1, Con 22, Int -, Sab 1, Car 1

Habilidades: Escondarse -9*, Tregar +12
Dotes: -

Entorno: plano Elemental de la tierra

Organización: solitario

Valor de desafío: 6

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 7-12 DG (Grande), 13-18 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Un trozo de roca se desliza de la pared de la cueva, como si de repente ésta se hubiese convertido en algún tipo de líquido malicioso.

La piedra reptante es una forma de cieno nativo del plano Elemental de la tierra. Los sabios no saben de forma precisa cuándo apareció por primera vez en el plano Material, aunque parece posible que los Nacidos de la tierra la trajeran con ellos. Fuesen o no introducidas deliberadamente por los Nacidos de la Tierra en el plano Material, los clérigos de esta organización con acceso al dominio de Tierra utilizan ahora de forma rutinaria a las piedras reptantes como guardianes, controlándolas por medio de su aptitud para reprender criaturas de tierra.

En su plano natal, la piedra reptante extrae los nutrientes de las rocas de su alrededor. En el plano Material, sin embargo, debe alimentarse consumiendo materiales orgánicos, los cuales sustituye por un desperdicio calcificado formado por su propio cuerpo. El efecto global de este proceso es la petrificación de sus víctimas.

La piedra reptante media tiene alrededor de 10 pies de diámetro y alrededor de 6" de grosor. Sin embargo, parece que existen especímenes mucho más grandes en el plano Elemental de la tierra.

Combate

La piedra reptante permanece escondida entre las piedras o las rocas mientras espera a su presa. Cuando siente movimiento, ataca.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, una piedra reptante inflige 2d4+6 puntos de daño. Además, cada asalto de constricción requiere un nuevo TS contra la aptitud ralentizar de la piedra reptante (ver más adelante).

Atravesar tierra (Ex): una piedra reptante puede atravesar la piedra, la mugre y casi cualquier tipo de tierra, excepto el metal, como un pez nada en el agua. Su excavación no deja tras ella túnel o agujero y no crea ninguna onda u otros signos de su presencia. Un conjuro de *remover tierra* realizado en la zona donde se encuentre una piedra reptante que excava arroja a la criatura hacia atrás 30 pies, aturdiéndola durante 1 asalto a menos que realice con éxito una salvación de Fortaleza de CD 15.

Envolver (Ex): aunque se mueve lentamente, una piedra reptante puede simplemente derribar a cualquier criatura Mediana o menor como acción estándar. No puede realizar un ataque de golpetazo en un asalto en el que envuelva. La piedra reptante sólo tiene que rodar sobre sus oponentes, afectando a tantos como su cuerpo pueda cubrir. Los oponentes

pueden efectuar ataques de oportunidad contra la piedra reptante, pero si lo hacen no tendrán derecho a ningún TS. Los que no intenten llevar a cabo ataques de oportunidad deberán tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 17) o serán envueltos; con un éxito, la criatura ha sido empujada hacia atrás o a un lado (a su elección) mientras la piedra reptante avanzaba. Una víctima que ya haya sido apresada por la piedra reptante no tiene derecho a ninguna salvación contra el intento de envolver. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Las criaturas envueltas se consideran apresadas y atrapadas en el cuerpo de la piedra reptante. Estas criaturas serán objeto de los ataques de ralentizar y petrificación de la criatura, y deberán realizar una nueva salvación contra cada una de ellas en cada asalto en el que sigan atrapadas.

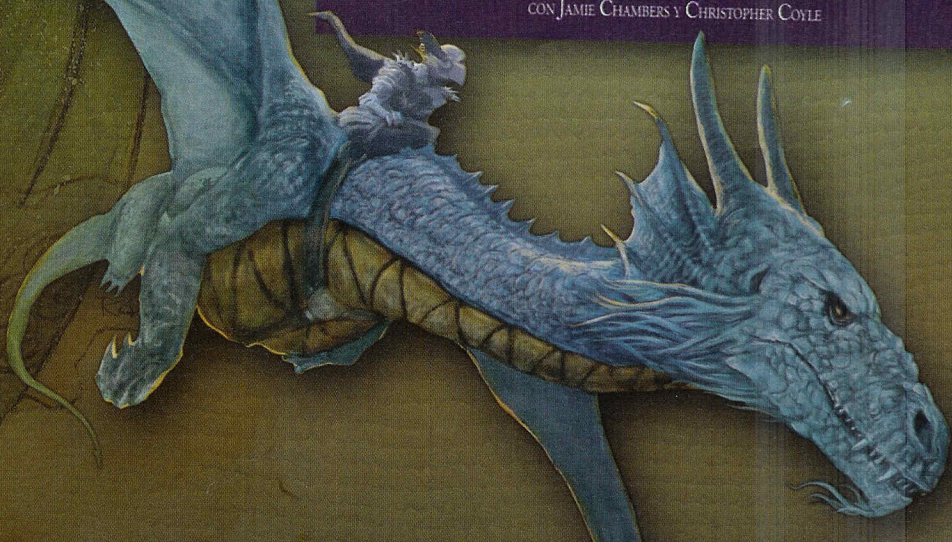
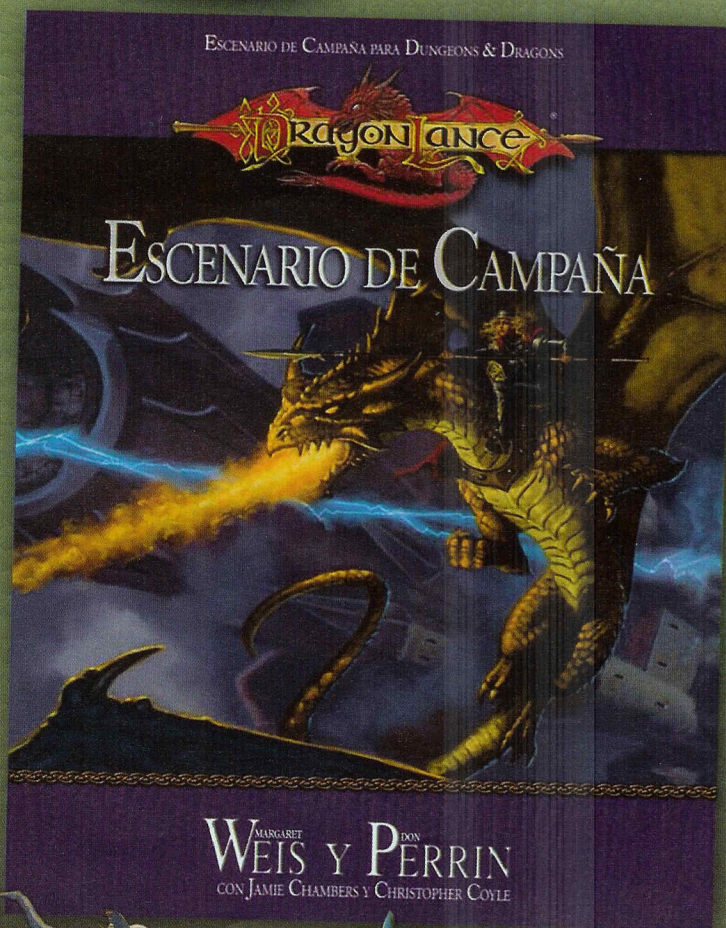
Agarrón mejorado (Ex): para poder usar esta aptitud, la piedra reptante debe acertar con su ataque de golpetazo. Después puede intentar iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad. Si gana la prueba de presa, inmoviliza a la víctima y puede constreñir.

Petrificación (Ex): una criatura envuelta debe realizar con éxito una salvación de Fortaleza con una CD de 9 o se verá convertida de forma instantánea en piedra. El éxito en esta salvación significa que la criatura debe continuar haciendo salvaciones cada asalto hasta que falle o deje de estar envuelta por la piedra reptante. La CD se basa en la Constitución.

Ralentizar (Ex): aunque la piedra reptante necesita largos periodos de tiempo de contacto para consumir realmente a una víctima, su simple toque permite comenzar la primera etapa del proceso. Cualquier criatura golpeada por la piedra reptante (o que la toque con la piel desnuda) debe realizar una salvación exitosa de Voluntad o ser afectada por los efectos de un conjuro de ralentizar durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en el Carisma e incluye un bonificador racial de +5.

Habilidades: la piedra reptante obtiene un bonificador racial de +8 a las pruebas de Tregar, y siempre puede elegir 10 en estas pruebas, incluso si va a toda velocidad o está siendo amenazada. La piedra reptante tiene además un bonificador racial de +25 a todas las pruebas de Escondarse en entornos rocosos o subterráneos. **D**

LA LEYENDA TIENE UN NOMBRE





MAESTROS *de los* CUATRO VIENTOS

LOS MISTERIOS DE LA MAGIA DEL

Aire

por David Noonan ♦ ilustrado por Marc Sasso ♦ traducción de Alberto Bodego

Encaramado en lo alto de un pico olvidado en una vasta cadena de montañas, el palacio de los Cuatro vientos es la casa de una esotérica orden de monjes dedicados a transformar el mundo igual que una brisa comba cada hoja de hierba: ejerciendo fuerza pero permaneciendo oculta.

Un elfo llamado Kiu-Shanat llegó hace 500 años a la cumbre de la montaña para meditar, y ha permanecido allí desde entonces. Al principio actuó como oráculo, respondiendo a preguntas aparentemente irresolubles de cualquiera con la suficiente valentía para escalar la montaña. Con el tiempo, atrajo discípulos propios y según sus palabras: *"El soplo de aire de mis labios ha ganado fuerza al descender por la montaña, haciendo palpar los corazones de muchos, así como un céfiro mueve los juncos de la orilla del río"*.

El palacio, construido hace dos siglos por un equipo de maestros del viento del este, parece un castillo en el que los minaretes y torres se han reemplazado por molinos de viento. Sus habitantes aprovechan la fuerza del viento para hacer funcionar ascensores, bombas de agua, fueles con aire caliente a presión, y otras muchas aplicaciones. Mantener el palacio en marcha, requiere constantes ajustes en las aspas y ejes para que no se estropeen por un exceso de viento, o queden detenidos por falta de él.

A día de hoy, en el palacio hay unos 100 seguidores de Kiu-Shanat, y otros doscientos vagan por el mundo, para promover los valores de la caridad y la

libertad. Monjes de clase única, la mayoría de nivel bajo, componen alrededor de la mitad de la orden, mientras el resto tiene niveles en una de las cuatro clases de prestigio resumidas más adelante.

Unirse a esta orden es simple, pero no fácil. Los aspirantes deben trepar a la montaña del palacio sin ayuda, haciendo frente a aguaceros terribles, precipicios escarpados y a las criaturas hostiles que viven en la parte más baja de la montaña. A aquellos que alcancen el palacio se les somete a un riguroso examen escrito sobre cuestiones morales, y a una prueba de artes marciales aún más rigurosa. Los que superen ambos retos se convierten en miembros de la orden y más tarde pueden realizar las pruebas para hacerse maestros.

La orden de los Cuatro vientos actúa intentando prevenir los disturbios y el sufrimiento a gran escala. Actualmente Kiu-Shanat envía maestros del viento del sur a infiltrarse en las muchas facciones que amenazan con hacer pedazos una nación en particular (por ejemplo en lugares donde se pueda atajar una guerra civil o reducir su gravedad). Los maestros del viento del oeste buscan un artefacto de varias piezas capaz de causar gigantescos terremotos. Los maestros del viento del este combaten en una lucha secreta contra un culto que quiere abrir un portal permanente a los planos Inferiores, y los maestros del viento del norte salvaguardan la paz en la frontera entre dos naciones en guerra que recientemente aceptaron un alto el fuego. La orden tiene alrededor de una docena de objetivos más pequeños para los que

usa grupos mixtos, con monjes de nivel bajo e incluso con aliados no monjes y aventureros de buena voluntad.

ORDEN
de los
CUATRO VIENTOS

A continuación se describe a los miembros de la orden que suelen estar presentes en el palacio en todo momento.

Orden de los Cuatro vientos (Medio):
LB; 20.000 po. Afiliación: 70;
Mixta (humano 40, semielfo 20, elfo 15, enano 12, semiorco 5, mediano 4, gnomo 2, monstruo 2, naga guardiana 2).

Figuras de autoridad: Kiu-Shanat, elfo Clr 9/Mnj 20; Karellian el Susurrador, humano Clr 5/Mnj 5/maestro del viento del oeste 10; Liu Shu la Marcada, humana Mnj 5/Asn 5/maestra del viento del sur 10; Zothor el Influyente, humano Mnj 5/Hch 6/maestro del viento del este 10; Galerian, semielfo Drd 5/Mnk 5/maestro del viento del norte 3; Nachipetakatal, hembra couatl Clr 10.

Personajes importantes: Arbaleon, dragón de plata adulto; Kourak Providus, humano Clr 12 (líder religioso); Goliera elfa Gue 4/Mnj 11 (instructor de combate sin armas); Thau Ke, semiorco Mnj 11 (instructor de meditación); Alarak el barbudo, enano Gue 7 (instructor de combate con armas); Ilesia, elfa Mag 7/maestra del saber 6 (profesora erudita).

Otros: Integrada; Clr 6, Clr 3 (2), Clr 1 (4), Plb 1 (15), couatl, Ext 1, Gue 3 (2), Gue 1 (4), naga guardiana, Mnj 5, Mnj 2 (2), Mnj 1 (20), Mag 6, Mag 3 (2).

MAESTRO DEL VIENTO DEL NORTE

Los maestros del viento del norte son los que suelen pasar menos tiempo en el palacio de los Cuatro vientos. Kiu-Shanat les rige su vida por el siguiente credo: "Agita las hojas de los árboles del bosque, comba las hierbas de las llanuras cuando pases, y deja la espuma del mar sobre el agua tras de ti". Empedernidos viajeros, los maestros del viento del norte fácilmente pasan meses e incluso años alejados de las comodidades de la civilización. El entrenamiento druidico es casi un prerrequisito para un maestro del viento del norte, como lo es la habilidad en artes marciales para el monje. En un combate, el maestro del viento del norte tiene el feroz semblante de un animal que lucha por su vida, pero sus movimientos tienen la gracia serena de un monje adiestrado.

Thakaula la Multiforme (elfa Drd 5/Mnj 5/maestra del viento del norte 10) es la cabecilla de los maestros del viento del norte, pero no se la ha visto desde hace un año. Aunque no es raro que un maestro del viento del norte pase un año fuera del palacio, Thakaula es consciente de su gran responsabilidad para con la orden. Su segundo al mando y único hijo, Galyeian (semielfo Drd 5/Mnj 5/maestro del viento del norte 3) ha oído rumores de que ha sido capturada por una cábala de druidas malvados. A corto plazo, Galyeian está reuniendo un equipo para verificar los rumores y organizar un intento de rescate si los rumores resultan ser ciertos.

Otro esfuerzo importante para los maestros del viento del norte es ayudar a mantener una frágil tregua entre dos naciones en guerra. Ambos bandos están controlados por señores de la guerra que en su mayoría son independientes de los monarcas que consiguieron la paz, y algunos de dichos señores de la guerra planean su venganza, atacando a sus rivales del otro bando. Los maestros del

REQUISITOS DEL MAESTRO DEL VIENTO DEL NORTE

Para hacerse maestro del viento del norte, se deben cumplir los siguientes criterios:

Lanzamiento de conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 3.º nivel.

Trepar: 10 rangos.

Otros: rasgo de clase impacto *ki* (mágico), aptitud cambiar forma en una criatura voladora.

Alineamiento: legal neutral.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades clásicas de un maestro del viento del norte son las siguientes:

Fue: Nadar, Saltar, Trepar.

Des: Equilibrio, Escondarse, Moverse sigilosamente.

Con: Concentración.

Int: Conocimiento de conjuros, Saber (naturalidad).

Sab: Avistar, Escuchar, Oficio, Supervivencia.

Car: Diplomacia.

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

viento del norte y sus aliados patrullan la frontera para asegurarse que ningún señor de la guerra la cruza, y espian a los señores más poderosos y sin escrúpulos para averiguar que están tramando.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio maestro del viento del norte.

Competencia en armas y armaduras: el maestro del viento del norte no gana competencias en armas y armaduras.

Aptitudes de monje: los niveles de clase de un maestro del viento de norte se apilan con los de monje para determinar su daño sin arma, y sus bonificadores de CA y de velocidad sin arma. Si un maestro del viento del norte no tiene niveles de monje antes de convertirse en maestro, gana el daño sin arma, y los bonificadores a la CA

y de velocidad sin arma con un nivel igual a su nivel de maestro del viento del norte.

Conjuros diarios: cuando un maestro del viento del norte gana un nivel (excepto el 6.º), consigue nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si procede) como si hubiera ganado un nivel en cualquiera de las clases de lanzador de conjuros divinos en las que pudiera lanzar conjuros de nivel 3 antes de obtener la clase de prestigio.

Sin embargo, no gana cualquier otro beneficio que obtendría un personaje de esa clase (por ejemplo, forma salvaje más a menudo). Si el personaje poseía más de una clase lanzadora de conjuros divinos en la que pudiera lanzar conjuros de nivel 3 antes de ser maestro del viento del norte, debe decidir a que clase añade cada nivel de maestro del viento del norte, con el objetivo de determinar los conjuros diarios.

Forma salvaje: a partir de 2.º nivel, un maestro del viento del norte mejora su aptitud forma salvaje. La mitad de sus niveles de maestro del viento del norte (redondeando hacia abajo) se apilan con sus niveles de druida para determinar cuántas veces puede utilizar forma salvaje y con qué formas. Un maestro del viento del norte que anteriormente no tuviera forma salvaje, gana esta aptitud al llegar a maestro del viento del norte de 2.º nivel, como si fuera un druida de 5.º nivel. A partir de ahí mejora su aptitud de forma salvaje al mismo ritmo, menos el primer nivel (por ejemplo, forma salvaje como si fuera un druida de 6.º nivel cuando llegue a maestro del viento del norte de 3.º nivel).

A 6.º nivel, un maestro del viento del norte puede gastar uno de sus usos diarios de forma salvaje para asumir *Forma gaseosa*. Esta funciona como el conjuro *forma gaseosa* de un lanzador del nivel de la clase de maestro del viento del norte, a excepción de que gasta un uso de forma salvaje y sólo afecta al propio maestro del viento del norte. A diferencia de otros usos de la aptitud forma salvaje, tomar forma gaseosa se considera una aptitud sortileja.

Dominio de Aire: a 10.º nivel, un maestro del viento del norte, obtiene acceso al dominio de Aire. Si en vez de niveles de druida tiene niveles de clérigo, el maestro del viento del norte puede lanzar un conjuro adicional al día por cada nivel de conjuro al que tenga acceso, que debe ser un conjuro que pertenezca al dominio del Aire en ese nivel. Usa el poder concedido por el dominio del Aire, sustituyendo sus niveles de maestro del viento del norte por niveles de clérigo.

AVANCE DEL MAESTRO DEL VIENTO DEL NORTE

Nivel	Ataque base	S. de For.	S. De Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+2	+0	+0	Aptitudes de monje	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+3	+0	+0	Forma salvaje	+1 nivel de clase existente
3.º	+2	+3	+1	+1	-	+1 nivel de clase existente
4.º	+3	+4	+1	+1	-	+1 nivel de clase existente
5.º	+3	+4	+1	+1	-	+1 nivel de clase existente
6.º	+4	+5	+2	+2	Forma salvaje (gaseosa)	-
7.º	+5	+5	+2	+2	-	+1 nivel de clase existente
8.º	+6	+6	+2	+2	-	+1 nivel de clase existente
9.º	+6	+6	+3	+3	-	+1 nivel de clase existente
10.º	+7	+7	+3	+3	Dominio de Aire	+1 nivel de clase existente

MAESTRO DEL VIENTO DEL SUR

Entre los agentes secretos seguidores de Kiu-Shanat, los maestros del viento del sur destacan en el espionaje, el sabotaje y otros trabajos clandestinos. No son asesinos y no envenenan a sus enemigos ni matan desde las sombras. Cuando hacen bien su misión, nadie sabe que estuvieron allí. Kiu-Shanat les dijo, *"Sé tan discreto como la brisa del cálido verano, siempre bien recibida, apenas apreciable y más allá de toda mirada"*.

La mayoría de maestros del viento del sur fueron antes pícaros, pero una minoría significativa son bardos con la disciplina mental necesaria para impresionar a Kiu-Shant. Unos pocos (incluyendo Liu Shu la Marcada, la maestra mayor) son ex-asesinos que se han apartado de lo que Kiu-Shanat denominó *"el juego del engaño y de la muerte"* pero que todavía desean ejercer sus sigilosas habilidades.

Un laberinto de túneles bajo el palacio de los Cuatro vientos encierra los campos de adiestramiento de los maestros del viento del sur. A menudo construyen circuitos de obstáculos para probar el valor y la destreza de los miembros más jóvenes, y algunos apresan monstruos para hacer sus entrenamientos más "realistas".

Cuando el sigilo es primordial, Kiu Shanat envía a los maestros del viento del sur para cumplir los mandatos de la orden. Muchos adoptan identidades ocultas durante meses o años. Por lo tanto, puede encontrárselos en casi cualquier lugar, desde una corte noble hasta una caravana mercante, o en una guarida de ladrones.

Muchos maestros del viento del sur están ocupados en un gran trabajo de "maquinaria social": un intento por evitar una guerra civil, infiltrándose en cada facción. Algunas facciones están siendo incapacitadas mediante el sabotaje desde dentro, mientras otros maestros del viento

del sur disfrazados abogan por la paz y la tolerancia. Coordinar más de cien agentes secretos esta forzando al límite a los maestros del viento del sur. A veces los maestros de incógnito de varias facciones han llegado a las manos, sin darse cuenta de la verdadera identidad del otro bando.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio maestro del viento del sur.

Competencia en armas y armaduras: el maestro del viento del sur no gana competencias en armas y armaduras.

Aptitudes de monje: los niveles de clase de un maestro del viento de sur se apilan con sus niveles de monje para determinar su daño sin arma, y sus bonificadores de CA y de velocidad sin arma. Si un maestro del viento del norte no tiene niveles de monje antes de hacerse maestro, gana el daño sin arma, y los bonificadores de CA y de velocidad sin arma con un nivel igual a su nivel de maestro del viento del sur.

Conjuros: desde 1.º nivel, un maestro del viento del sur gana la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros arcanos. Para lanzar un conjuro, el maestro del viento del sur debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel de conjuro (así, un maestro del viento del sur con Carisma 10 o menos no puede lanzar estos conjuros). Los conjuros adicionales de un maestro del viento del sur se basan en el Carisma, y los tiros de salvación contra estos conjuros tienen una CD de 10 + nivel de conjuro + modificador de Carisma del maestro (si tiene). Cuando el maestro obtiene o conjuros de un nivel concreto, como 0 conjuros de 1.º nivel a nivel 1, sólo gana los conjuros adicionales. Un maestro del viento del sur sin un conjuro adicional para un nivel concreto, ya no puede lanzar un conjuro de ese mismo nivel. Un maestro del viento del sur prepara y lanza sus conjuros como un bardo.

REQUISITOS DE MAESTRO DEL VIENTO DEL SUR

Para hacerse maestro del viento del sur, se deben cumplir los siguientes criterios:

- Trepar: 10 rangos.
- Disfrazarse: 10 rangos.
- Escondarse: 10 rangos.
- Moverse sigilosamente: 10 rangos.
- Otros: Rasgos de clase impacto *ki* (mágico) y esquivo asombrosa.
- Alineamiento: legal bueno o legal neutral.
- Especial: debe completar un circuito de obstáculos ideado por maestros del viento del sur que incluya trampas, monstruos a combatir, guardias que deben ser eludidos y otros peligros. Un circuito de obstáculos típico tiene cinco o seis encuentros de VD 7 pensados para limitar el daño letal (aunque a veces hay accidentes).

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades clásicas de un maestro del viento del sur son las siguientes:

- Fue: Nadar, Saltar, Trepar.
- Des: Abrir cerraduras, Equilibrio, Escondarse, Moverse sigilosamente, Piruetas.
- Con: Concentración.
- Int: Buscar, Conocimiento de conjuros, Falsificar, Inutilizar mecanismo.
- Sab: Avistar, Escuchar, Oficio.
- Car: Diplomacia, Disfrazarse, Engañar.

Puntos de habilidad por nivel: 6 + mod. Int.

Tras alcanzar 6.º nivel, y en cada nivel par después de este (8.º y 10.º), un maestro del viento sur puede elegir aprender un nuevo conjuro en lugar de uno de los que ya conoce, como hace un bardo.

Conjuros conocidos: el maestro del viento del sur conoce un cierto número de conjuros, según su nivel. Puede elegir de los siguientes conjuros a cada nivel.

1.º nivel: *caída de pluma, disfrazarse, dormir, escudo de entropía, niebla de obscurecimiento, saltar, sonido fantasma, soportar los elementos.*

2.º nivel: *esplendor del águila, gracia felina, invisibilidad, muro de viento, nube brumosa, oscuridad, pasar sin dejar rastro, ráfaga de viento, robar aliento*, trepar, cual arácnido, viento susurrante.*

3.º nivel: *céfiro caprichoso*, corriente ascendente, desorientar, forma gaseosa, indetectabilidad, oscuridad profunda, sueño profundo.*

4.º nivel: *caminar por el aire, clarividencia/clariaudiencia, ciclón explosivo*, invisibilidad mayor, libertad de movimientos, modificar recuerdo, puerta dimensional.*

*Ver la sección 'Conjuros de aire'.

AVANCE DEL MAESTRO DEL VIENTO DEL SUR

Nivel	Ataque base	S. de For.	S. De Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios	Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+2	+0	Aptitudes de monje	1 2 3 4	1 2 3 4
2.º	+1	+0	+3	+0	Ataque furtivo +1d6	1 - - -	2* - - -
3.º	+2	+1	+3	+1	-	1 0 - -	3 2* - -
4.º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6	1 1 - -	4 3 - -
5.º	+3	+1	+4	+1	Dominio de Aire	1 1 0 -	4 3 2* -
6.º	+4	+2	+5	+2	Ataque furtivo +3d6	1 1 1 -	4 4 3 -
7.º	+5	+2	+5	+2	-	2 1 1 0	4 4 3 2*
8.º	+6	+2	+6	+2	Ataque furtivo +4d6	2 1 1 1	4 4 4 3
9.º	+6	+3	+6	+3	-	2 2 1 1	4 4 4 3
10.º	+7	+3	+7	+3	Ataque furtivo +5d6	2 2 2 1	4 4 4 4

*concedido si el personaje posee Carisma suficiente para tener un conjuro adicional de este nivel.

Ataque furtivo: si un maestro del viento del sur coge por sorpresa a un oponente cuando este es incapaz de defenderse de su ataque, puede golpear un punto vital para hacer daño adicional. Básicamente, en cualquier momento en que el oponente del maestro del viento del sur no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza al la CA (tanto si tiene en ese momento un bonificador de Destreza como si no), o cuando el maestro del viento del sur flanquea al objetivo, el ataque del maestro del viento del sur causa +1d6 puntos de daño. Este daño adicional se incrementa en +1d6 en cada nuevo nivel impar (2d6 a 3.º nivel, 3d6 a 5.º nivel, y así sucesivamente). Si el maestro del viento del sur consigue un golpe crítico con el ataque furtivo, el daño adicional no se multiplica. Por lo demás, esta aptitud funciona igual que la aptitud de picaro del mismo nombre.

Dominio del Aire: un maestro del viento del sur que llega a 5.º nivel, obtiene acceso al dominio de Aire. En el caso probable de que no tenga niveles clérigo, el maestro del viento del sur añade los conjuros del dominio a su lista de conjuros conocidos de maestro del viento del sur, además de la cantidad normal del personaje. El maestro lanza dichos conjuros como conjuros arcanos. Esto no le permite lanzar conjuros de nivel mayor al 4.º, pero puede emplear objetos de finalización de conjuro que lancen los conjuros de nivel superior. Usa el poder concedido por el dominio del Aire, sustituyendo sus niveles de maestro del viento del sur por niveles de clérigo.

MAESTRO DEL VIENTO DEL ESTE

Los maestros del viento del este son los arcanistas de entre los seguidores de Kiu-Shanat. Él les ha ordenado: "*Aumenta tu control sobre la magia y gobierna su poder, igual que los vientos se acumulan antes de la tormenta*". Los maestros del viento del este pasan gran cantidad de su tiempo en los laboratorios y bibliotecas del palacio de los Cuatro vientos, aunque también cruzan el globo en misiones relacionadas con el conocimiento arcano.

Entre los maestros del viento del este, los magos/monjes predominan ligeramente sobre los hechiceros/monjes. En el pasado la orden dió la bienvenida a bardos que adoptaron alineamiento legal para hacerse en monjes y después maestros del viento del este, aunque en este momento no hay ninguno entre sus miembros.

Las bibliotecas y los laboratorios del palacio de los Cuatro vientos son lugares

concurridos, con maestros del viento del este adiestrándose en artes marciales, estudiando tomos arcanos, y creando objetos mágicos. Les gustan especialmente los *cinturones para monjes*, las *piedras loun* y las *alfombras voladoras*. En algún momento de su carrera, casi todos los maestros del viento del este crean para ellos una *alfombra voladora inteligente*, que vuela por su propia voluntad como un corcel, permitiéndoles lanzar conjuros y realizar otras acciones.

Los maestros del viento del este destacan en misiones relacionadas con magia poderosa, especialmente donde sean útiles las ilusiones y los encantamientos. Muchos utilizan su magia para mantener a raya a una sociedad secreta que pretende abrir un portal permanente a los planos Inferiores por la que emergería una horda de infernales. Esto significa poner fin a sacrificios rituales, limpiando ruinas abandonadas de grupos influyentes caídos, y traer a la justicia a los miembros de la sociedad secreta (muchos de los cuales son nobles y mercaderes muy bien situados).

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio maestro del viento del este.

Competencia en armas y armaduras: el maestro del viento del este no gana competencias en armas y armaduras.

Aptitudes de monje: los niveles de clase de un maestro del viento de este se apilan con sus niveles de monje para determinar su daño sin arma, y sus bonificadores de CA y de velocidad sin arma. Si un maestro del viento del este no tiene niveles de monje antes de hacerse maestro, gana el daño sin arma, y los bonificadores de CA y de velocidad sin arma con un nivel igual a su nivel de maestro del viento del este.

Conjuros diarios: cuando un maestro del viento del este gana un nivel, gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si

REQUISITOS DE MAESTRO DEL VIENTO EL ESTE

Para hacerse maestro del viento del este, se deben cumplir los siguientes criterios:

Lanzamiento de conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 3.º nivel.

Trepar: 10 rangos.

Otros: Rasgo de clase impacto *ki* (mágico).

Alineamiento: legal bueno o legal neutral.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades clásicas de un maestro del viento del este son las siguientes:

Fue: Saltar, Trepar.

Des: Equilibrio, Escondarse, Moverse sigilosamente.

Con: Concentración.

Int: Conocimiento de conjuros, Saber (arcano).

Sab: Avistar, Escuchar, Oficio, Supervivencia.

Car: Diplomacia.

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

procede) como si hubiera ganado un nivel en cualquiera de las clases de lanzador de conjuros arcanos en las que pudiera lanzar conjuros de 3.º nivel antes de obtener la clase de prestigio. Sin embargo, no gana cualquier otro beneficio que hubiera obtenido un personaje de esa clase (por ejemplo, dotes adicionales). Si el personaje poseía más de una clase lanzadora de conjuros arcanos en la que pudiera lanzar conjuros de 3.º nivel antes de convertirse en maestro del viento del este, debe decidir a que clase añade cada nivel de maestro del viento del este, con el objetivo de determinar los conjuros diarios.

Familiar: a partir de 2.º nivel, un maestro del viento del este mejora la eficacia de su familiar. La mitad de sus niveles de maestro del viento del este (redondeando hacia abajo) se apilan con sus niveles de mago o hechicero para

AVANCE DEL MAESTRO DEL VIENTO DEL ESTE

Nivel	Araque base	S. de For.	S. De Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Aptitudes de monje	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Familiar	+1 nivel de clase existente
3.º	+2	+1	+1	+3	-	+1 nivel de clase existente
4.º	+3	+1	+1	+4	-	+1 nivel de clase existente
5.º	+3	+1	+1	+4	Dominio del Aire	+1 nivel de clase existente
6.º	+4	+2	+2	+5	-	+1 nivel de clase existente
7.º	+5	+2	+2	+5	-	+1 nivel de clase existente
8.º	+6	+2	+2	+6	-	+1 nivel de clase existente
9.º	+6	+3	+3	+6	-	+1 nivel de clase existente
10.º	+7	+3	+3	+7	-	+1 nivel de clase existente

AVANCE DEL MAESTRO DEL VIENTO DEL OESTE

Nivel	Ataque base	S. de For.	S. De Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Aptitudes de monje	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Expulsar muertos vivientes	+1 nivel de clase existente
3.º	+2	+1	+1	+3	-	+1 nivel de clase existente
4.º	+3	+1	+1	+4	-	+1 nivel de clase existente
5.º	+3	+1	+1	+4	Dominio del Aire	+1 nivel de clase existente
6.º	+4	+2	+2	+5	-	+1 nivel de clase existente
7.º	+5	+2	+2	+5	-	+1 nivel de clase existente
8.º	+6	+2	+2	+6	-	+1 nivel de clase existente
9.º	+6	+3	+3	+6	-	+1 nivel de clase existente
10.º	+7	+3	+3	+7	-	+1 nivel de clase existente

determinar las aptitudes que tiene su familiar (descrito en la sección 'Familiares' del capítulo 3 del *Manual del jugador*). Los maestros del viento del este que no tuvieran anteriormente la aptitud convocar un familiar, ganan la aptitud cuando se convierten en maestro del viento del este de 2.º nivel, y después mejoran en la misma línea (por ejemplo, ganando las aptitudes de un familiar de un mago de 3.º nivel cuando se convierten en maestros del viento del este de 6.º nivel).

Dominio del Aire: un maestro del viento del este que alcanza el 5.º nivel, obtiene acceso al dominio de Aire. En el caso probable de que, en vez niveles de mago o hechicero, tenga de clérigo, el maestro añade los conjuros del dominio a sus conjuros conocidos (inscritos en un libro de conjuros de mago, o añadidos a la lista de conjuros conocidos de un hechicero o bardo), además de la cantidad normal del personaje. El maestro del viento del este lanza estos conjuros como conjuros arcanos. Usa el poder concedido por el dominio de Aire, sustituyendo sus niveles de maestro del viento del este por niveles de clérigo.

MAESTRO DEL VIENTO DEL OESTE

Kiu-Shanat ordenó sencillamente a los maestros del viento del oeste, "*Escucha al viento, tanto si susurra suavemente como si ruge poderoso. Después haz como él*". Fundamentados en este enigmático credo (que Kiu-Shanat se ha negado a aclarar más), los maestros del viento del oeste se consideran a sí mismos los guardianes de la libertad, tomando medidas para asegurar que todo el mundo tenga la libertad de que el viento disfruta. Los distintos maestros del viento del oeste hacen hincapié en distintos tipos de libertad. Uno defenderá la libertad de movimiento, mientras otros se esforzarán por conseguir la libertad de sufrimiento. Tanto o más que las otras categorías de maestro, los maestros

del viento del oeste siguen fieles a las creencias filosóficas y religiosas que sostenían antes de llegar al palacio de los Cuatro vientos. La enseñanzas de Kiu-Shanat se complementan con los mandatos de sus dioses (no los reemplazan).

Los clérigos que rinden culto a las deidades del bien y la ley como Heironeus y San Cuthbert son los maestros más probables del viento del oeste, junto con algún esporádico seguidor de Wee Jas y varios clérigos que no veneran a ninguna deidad en concreto.

Los maestros del viento del oeste se encuentran apartados de sus hermanos más dedicados a la orden, y de hecho los cleros de Heironeus y San Cuthbert con frecuencia les tratan de herejes. La iglesia de San Cuthbert, por ejemplo, excomulga a cualquier clérigo que visita el palacio de los Cuatro vientos, y los sacerdotes hablan en su contra dondequiera que estén. Defender a la vez los ideales de la ley y la libertad es un complicado malabarismo, y por eso los maestros del viento del oeste son bastante propensos a consultarse entre ellos o con el propio Kiu-Shanat antes de emprender una misión. Los maestros del viento del oeste suelen estar presentes (aunque raramente se involucran) dondequiera que se desate una lucha por la libertad o una crisis humanitaria de la que Kiu-Shanat tenga conocimiento.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio maestro del viento del oeste.

Competencia en armas y armaduras: el maestro del viento del oeste no gana competencias en armas y armaduras.

Aptitudes de monje: los niveles de clase de un maestro del viento de oeste se apilan con sus niveles de monje para determinar su daño sin arma, y sus bonificadores de CA y de velocidad sin arma. Si un maestro del viento del oeste no tiene niveles de monje antes de hacerse maestro, gana el

REQUISITOS DE MAESTRO DEL VIENTO EL OESTE

Para hacerse maestro del viento del oeste, se deben cumplir los siguientes criterios:

Lanzamiento de conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 3.º nivel.

Tregar: 10 rangos.

Otros: Rasgo de clase impacto *ki* (mágico), aptitud expulsar muertos vivientes.

Alineamiento: legal bueno o legal neutral.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades clásicas de un maestro del viento del oeste son las siguientes:

Fue: Saltar, Tregar.

Des: Equilibrio, Escondarse, Moverse sigilosamente.

Con: Concentración.

Int: Conocimiento de conjuros, Saber (religión).

Sab: Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Oficio.

Car: Diplomacia.

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

daño sin arma, y los bonificadores de CA y de velocidad sin arma con un nivel igual a su nivel de maestro del viento del oeste.

Conjuros diarios: cuando un maestro del viento del oeste gana un nivel, consigue nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si procede) como si hubiera ganado un nivel en cualquiera de las clases de lanzador de conjuros divinos en las que pudiera lanzar conjuros de 3.º nivel antes de obtener la clase de prestigio. Sin embargo, no gana cualquier otro beneficio que hubiera obtenido un personaje de esa clase (por ejemplo, dotes adicionales). Si posea más de una clase lanzadora de conjuros divinos en la que pudiera lanzar conjuros de 3.º antes de convertirse en maestro del viento del oeste, debe decidir a que clase añade cada nivel de maestro del viento del oeste, con el objetivo de determinar los conjuros diarios.

Expulsar muertos vivientes: a partir del 2.º nivel, un maestro del viento del oeste mejora su aptitud de expulsar muertos vivientes. La mitad de sus niveles de maestro del viento del oeste (redondeando hacia abajo), se apilan con sus niveles de clérigo para determinar la efectividad al expulsar muertos vivientes.

Dominio de Aire: Un maestro del viento del oeste que alcanza el 5.º nivel, obtiene acceso al dominio de Aire, que le otorga un poder adicional y le ofrece un conjuro adicional optativo que el personaje puede elegir como un conjuro de dominio.

CONJUROS DE AIRE

Los siguientes conjuros comparten el descriptor aire y alguna relación con el viento o la respiración. Los lanzadores de conjuros afiliados al palacio de los Cuatro vientos crearon muchos de ellos tras viajar al plano Elemental del aire y estudiar las fuerzas mágicas que encontraron allí. La estancia en el plano Elemental del aire fue tan fructífera que favoreció la creación de una nueva orden de lanzadores de conjuros: los maestros del viento del sur.

Ciclón explosivo

Evocación [aire]

Nivel: Hcr/Mag 5, maestro del viento del sur 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: una línea que se extiende hasta el alcance máximo.

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Envías una corriente de viento en espiral, similar a un tornado, hacia tus enemigos. El *ciclón explosivo* causa 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6) a todas las criaturas y la mayoría de objetos. Los objetos mayores que Grande reciben la mitad de daño. El *ciclón explosivo* se inicia en la punta de tus dedos.

Las criaturas que fallen su salvación de Reflejos corren además el peligro de ser empujados por el viento. Trátalo como un ataque de embestida en el que la explosión tenga un bonificador +12 en las pruebas de Fuerza. El *ciclón explosivo* se mueve siempre con el oponente para hacerle retroceder la distancia máxima permitida, y no tiene límite de velocidad. A efectos de resistir la embestida, las criaturas voladoras se tratan como si fueran una categoría de tamaño más pequeñas.

Si el daño causado a un obstáculo interpuesto en la explosión lo hace estallar o lo rompe, el *ciclón explosivo* puede cruzar el obstáculo si el alcance del conjuro se lo permite. De lo contrario, se detiene ante la barrera como cualquier otro conjuro.

Foco: una peonza de niño.

Ojo del huracán

Abjuración [aire]

Nivel: Drd 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Área: emanación de 40' de radio y un área tranquila de 10' de radio centradas en ti.

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro, creas un pequeño huracán giratorio como medida de protección, que no te afecta a ti, ni a quien tengas cerca.

La tormenta que te rodea posee vientos de fuerza huracanada que giran en círculo a tu alrededor. Los ataques de alcance normal a través de la zona de viento del huracán son imposibles, e incluso los proyectiles más pesados como las armas de asedio y los peñascos gigantes sufren una penalización de -8 en el ataque.

Las criaturas dentro del área del conjuro padecen los efectos dependiendo de su tamaño y de si son voladoras o no.

Criaturas Medianas o más pequeñas: deben superar una salvación de Fortaleza o son arrojadas fuera del centro del ojo del huracán 1d4 X 10' y reciben 1d4 puntos de daño no letal por cada 10'. Las criaturas que salen volando también se quedan tumbadas. Las criaturas voladoras son empujadas 2d6 X 10' y reciben 2d6 puntos de daño no letal.

Criaturas Grandes: deben superar una salvación de Fortaleza o son tumbadas por la fuerza del viento. Las criaturas voladoras sin embargo son empujadas 1d6 X 10'.

Criaturas Enormes: deben superar una salvación de Fortaleza o son frenados. Las criaturas voladoras sin embargo son empujadas 1d6 X 5'.

Las criaturas Gargantuescas y Colosales pueden moverse a través del área del conjuro sin condiciones desfavorables. Incluso las criaturas que han superado su TS deben intentar realizarlo de nuevo si comienzan un turno dentro del área del conjuro o si regresan dentro de él.

El área del conjuro es realmente una esfera. Aunque el área está centrada en ti, no estás dentro del viento. Si te mueves, el ojo del huracán se mueve también para mantenerte en el centro. Si lanzas el ojo del huracán hacia criaturas que están dentro del ojo cuando el conjuro comienza, deben realizar una salvación de Fortaleza cuando su movimiento traiga el área de viento sobre ellas. A partir de entonces, si mueves el área del conjuro dentro de la casilla ocupada por otra criatura, esta realiza una salvación de Fortaleza al principio del siguiente turno (asumiendo que el área de viento del conjuro aún está aún sobre ella).

NUEVO OBJETO MÁGICO

Alfombra mágica inteligente (ejemplo típico de maestro del viento del este):

Alfombra de vuelo 5' x 5'; AL LN; Int 10, Sab 13, Car 13; empatía; vista y oído 60'; puntuación de ego 3.

Poder menor: el objeto tiene 10 rangos en Avistar (modificador total +11).

Personalidad: la alfombra se conforma con volar a toda velocidad llevando a su maestro encima. No pide nada más que poder hacer cabriolas entre las nubes cada pocos días. Cuando lleva a su maestro en el combate, la alfombra suele realizar dos acciones de movimiento, dejando al maestro libertad para lanzar conjuros de asalto completo, o llevar a cabo otras acciones que el maestro no podría hacer si tuviera que dirigir la alfombra como una acción de movimiento.

Transmutación moderada; NL 10.0;

Fabricar objeto maravilloso, *permanencia*, *vuelo de largo recorrido*; Precio 27.000 po. Peso 8 lb.

Céfiro caprichoso

Evocación [aire]

Nivel: Drd 3, Hch/Mag 3, maestro del viento del sur 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10' por nivel)

Efecto: esfera de 5' de diámetro

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Creas una agitada bola de polvo y vientos huracanados que se mueve a tu voluntad, empujando a tus enemigos. Desde el punto de origen, el *céfiro caprichoso* se mueve 30' por asalto en la dirección que indiques, sin tener en cuenta la presencia o no de tierra. Si la esfera entra en un espacio con una criatura, deja de moverse ese asalto e intenta derribarla con su fuerte viento.

Las criaturas Medianas o menores que fallan su TS sufren un ataque de embestida del céfiro, que tiene un bonificador +6 en la prueba. Si el conjuro gana la embestida, empuja a la criatura tan lejos como pueda en una dirección al azar (lanza 1d8; 1 indica un empujón a la casilla más cercana al lanzador, y entre 2 y 8 indica otras casillas en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la criatura). Supere o no el TS, el conjuro intenta después tumbar a la criatura utilizando un ataque de derribo con un bonificador +4 en la prueba.

El *céfiro* se mueve mientras lo dirijas activamente. De lo contrario, se queda

GEN CON BARCELONA 2004

**¡Que comiencen
los juegos!**

Ven a las jornadas más importantes del mundo de juegos de rol, tablero, cartas coleccionables, miniaturas y consolas.

Nunca antes el Palau Sant Jordi de Barcelona acogió tantas competiciones simultáneas...

Visita la Gen Con Barcelona del 1 al 4 de Julio, y disfruta de cuatro días llenos de partidas, torneos, subastas, proyecciones de películas, exposiciones, seminarios, demostraciones, sorteos...

Un fin de semana increíble en el que podrás encontrarte con aficionados de todo el mundo y disfrutar con ellos de los juegos más apasionantes, así como poner a prueba tus habilidades y conocer a muchos invitados de cine.

Información: gencon@devir.es

Dragón, fragmento
puerta en hierro forjado.
Finca Güell. Antonio Gaudí

VENDA D'ENTRADES
ServiCaixa
902 33 22 11
servicaixa.com



devir
www.devir.es

BARCELONA
GEN CON
¡LOS MEJORES 4 DÍAS DE JUEGO!

suspendido e intenta derribar a cualquiera que este en su casilla. Las criaturas y objetos de tamaño Grande o mayor no son afectadas por este conjuro. El conjuro termina si la distancia entre la esfera y el lanzador supera el alcance el conjuro.

Corriente ascendente

Conjuración (creación) [aire]

Nivel: Clr 3, Drd 3, maestro del viento del sur 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción gratuita

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos parcial; ver texto

Corriente ascendente crea una corriente de veloz aire que te impulsa hacia arriba. Puedes fijar la altitud inicial hasta en 30' cuando lanzas el conjuro. A partir de ahí puedes moverte arriba y abajo 30' como una acción de movimiento hasta una altitud máxima de 90'. Puedes desplazarte en horizontal hasta 30' como una acción de movimiento desviando la *corriente ascendente* hacia la trayectoria deseada. Pero esto entraña un riesgo.

Si te desplazas más de 10' por acción de movimiento, debes superar una salvación de Reflejos para mantenerte en lo alto de la *corriente ascendente* (con una CD igual a la distancia en pies desplazados con esta acción de movimiento). Haz una salvación al final de la acción de movimiento; si fallas caes de la columna de aire al suelo. Si abandonas el conjuro, caes de la columna, o la *corriente ascendente* es disipada, descienes 60' al principio de cada turno, sin recibir daño al llegar al suelo.

Cuando estas sobre la *corriente ascendente* es difícil atacar con un arma porque los vientos son inestables. Tu primer ataque tiene una penalización de -1 en las tiradas, el segundo un -2, y así sucesivamente hasta una penalización máxima de -5. Gastas un asalto completo para volver a mantenerte en equilibrio y poder permitirti empezarte de nuevo con un -1 en tu próximo ataque con arma.

Lanzar este conjuro es una acción gratuita, igual que lanzar un conjuro apresurado, y cuenta para el límite normal de un conjuro apresurado por asalto. Pero al contrario que *caída de pluma*, no puedes lanzar este conjuro si no es tu turno.

Componente material: una hélice o molinete diminuto.

Corriente descendente

Evocación [aire]

Nivel: Clr 5, Drd 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Efecto: columna vertical de 100' de altura de rápido viento que llena el área que esta debajo en una extensión de 20' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: si

Corriente descendente envía una columna de rápido aire turbulento hacia la tierra. Las criaturas voladoras atrapadas en el área del conjuro deben superar una salvación de Reflejos o caen en picado de inmediato hasta 100' en línea recta hacia abajo, recibiendo daño por la caída (1d6 puntos de daño por cada 10' cayendo) si la *corriente descendente* alcanza el suelo o

choca con un objeto. Quienes superen un TS de Reflejos solo caen a plomo 50'. Las criaturas cuyo vuelo es sobrenatural por naturaleza (como el rávido), son inmunes al efecto de la *corriente descendente*.

Las criaturas que están en tierra deben superar una salvación de Reflejos o serán tumbadas por el conjuro. Aplica su modificador de tamaño a las pruebas de presa (-8 Menudo, -4 Pequeño, +0 Mediano, +4 Grande, +8 Enorme y así sucesivamente) a su TS.

Componente material: Pájaro tallado en madera de balsa, que se aplasta bajo el pie.

Robar aliento

Nigromancia [aire]

Nivel: Hch/Mag 2, maestro del viento del sur 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura viviente que respire aire

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: si

Este conjuro roba el aire de los pulmones del receptor, provocándole una crisis respiratoria momentánea. Si el receptor falla una salvación de Fortaleza se enfrenta a una elección en el siguiente turno. Puede usar una acción de asalto completo para volver a coger aire, o respirar de forma superficial y comportarse con normalidad aunque este indispuesto (penalización de -2 en las tiradas de ataque, daño con armas, salvaciones, pruebas de habilidad y de característica) durante 1d4 turnos.

Foco: un vial de cristal cerrado. D



PARA TU CAMPAÑA

Alterar estas clases prestigio para tu campaña es fácil. Puedes cambiar los trasfondos, o modificar la mecánica o los requisitos.

Maestro del viento del norte: Esta clase de prestigio es una equitativa y simple combinación de las aptitudes clave de un monje y un druida, por lo que es fácil usarla en una campaña que no incluya el palacio de los Cuatro vientos (aunque es muy sencillo conservar el palacio en el trasfondo). Si añades una aptitud principal para monjes y druidas, quítale un nivel de lanzamiento de conjuros (como si fuera de 6.º nivel). Si es una aptitud menor (como dominio de Aire a 10.º nivel), puedes quedarte

con el lanzamiento de conjuros mejorado.

Maestro del viento del sur: Si estás buscando un equivalente maligno del maestro del viento del sur puedes añadir un prerrequisito de ataque mortal y cambiar el alineamiento requerido a legal maligno. Has creado una clase de prestigio que combina los mejores elementos del monje y el asesino. Si lo haces, encárgate de que la clase de prestigio simplemente gane "+1 nivel de clase extendida" de lanzamiento de conjuros y haz los prerrequisitos costosos para magos, clérigos, druidas y hechiceros. Si lo haces así, es muy probable que el monje/asesino que adopte la clase de prestigio simplemente gane más conjuros de asesino.

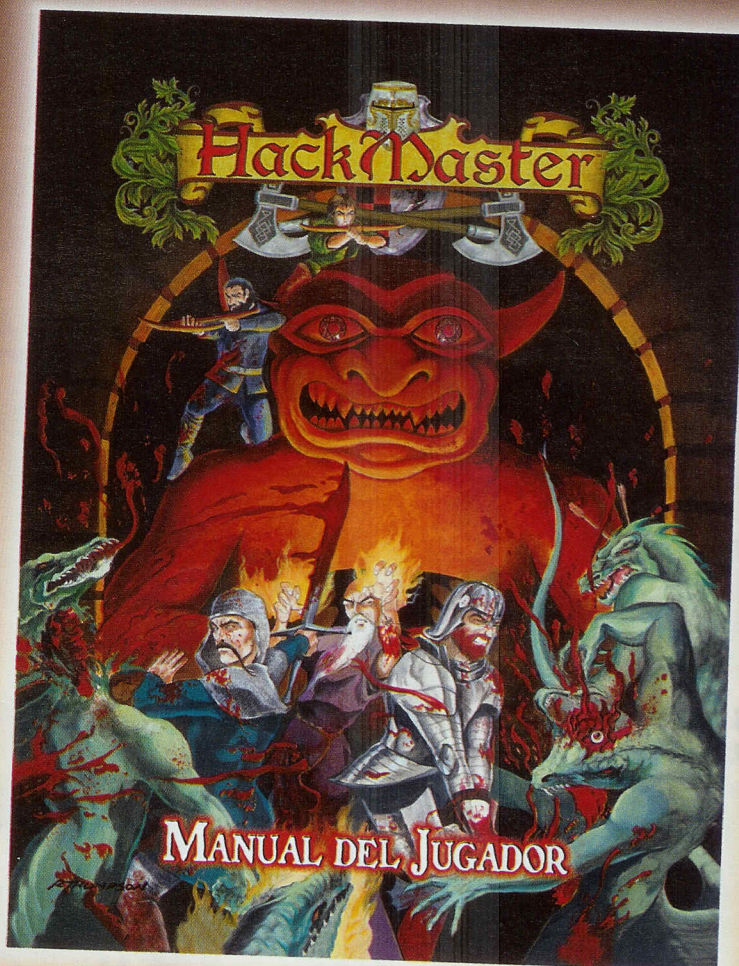
Maestro del viento del este: El maestro del viento del este es una clase de prestigio que ayuda a los monjes lanzadores de conjuros a mantener el ritmo de sus hermanos de clase única sin eclipsarlos. Se necesita un factor de equilibrio oculto para las puntuaciones de características altas. No existen coincidencias entre las puntuaciones de característica más importantes del monje (Fuerza, Destreza, Constitución y Sabiduría) y la clase de lanzador de conjuros de maestro (Inteligencia y Carisma). Si quieres hacer la clase más precisa, puedes exigir como prerrequisito adicional cualquier magia arcana espontánea (limitando así la clase a los hechiceros/monjes y al poco

común bardo/monje) o magia arcana preparada (limitando la clase a magos/monjes).

Maestro del viento del oeste: Crear una versión maligna de esta clase es tan simple como cambiar el alineamiento requerido a legal maligno y modificar el requisito expulsar muertos vivientes por reprender muertos vivientes. Esta clase de prestigio resultaría especialmente adecuada para los seguidores de Hextor, Wee Jas, o Nerull. En las cuatro clases, el prerrequisito de Tregar refleja la ubicación del palacio de los Cuatro vientos. Si usas esta clase de prestigio de otra forma, puedes utilizar otra habilidad de la lista de clase de monje que no aparezca además en la lista de clérigo.

DISFRUTA DEL JUEGO DE LOS AUTÉNTICOS HÉROES...

...participando
de épicas partidas
en el mundo
de juego de



Los **C**aballeros de la **M**esa del **C**omedor



knights of the dinner table, koDT, Kenzer & Company, kenzerco.com, el logo de Kenzer y todos los personajes son marcas registradas de Kenzer & Company.

dwir



GUARDIANES *de los* MARES ABISALES

CONJUROS Y DOTES DE AGUA DE LA *Infraoscuridad*

por James Jacobs ♦ ilustrado por Jeff Laubenstein ♦ traducción de Alberto Bodego

No todos los océanos están a cielo abierto. Guardados bajo la tierra, en los límites más lejanos de la Infraoscuridad, existen otros océanos, enormes extensiones de aguas oscuras que cubren cavernas de un tamaño casi inimaginable. Estas regiones se conocen como las aguas oscuras.


Numerosos moradores rondan las costas e islas de las aguas oscuras, pues al igual que en el mundo de la superficie, las civilizaciones son atraídas hasta estas regiones. Grandes ciudades drow se alzan sobre riscos azotados por las olas, multitud de ciudades svirfneblin pueblan negras playas, y fortalezas duérganse apiñan en penínsulas defendibles. Los ilícidos suelen construir sus guaridas en islas aisladas, y los mantos con frecuencia anidan en las cavernas que hollan los techos sobre los mares como estrellas. Incluso las profundidades de las aguas están pobladas de vida: abolez, kuo-toa, y se sabe que seres aún peores habitan en las oscuras profundidades de estos océanos subterráneos.

No obstante, no todos los habitantes de las aguas oscuras son tan siniestros. Hace poco, una organización sagrada de seguidores de los dioses de la naturaleza formó un grupo libre organizado, conocido como los Guardianes del agua oscura. Los Guardianes del agua oscura

son un grupo de elite formado por individuos que se agrupan en las orillas de un mar subterráneo para dedicar sus vidas a salvaguardar la integridad de los océanos y canales bajo la tierra.

Fundada por Oran Kasmathin, un legendario druida mediano de las profundidades, los Guardianes del agua oscura han crecido lentamente durante las últimas décadas. La única hija de Oran, Jeril asumió la responsabilidad del liderazgo de los Guardianes después de la prematura muerte de su padre a manos de un poderoso hechicero abolez, y bajo su dirección la organización ha llegado a ser reconocida como una auténtica fuerza. La mayoría de sus miembros viven en el muro Sombrio. Esta gran fortaleza se yergue a la orilla de un inmenso mar subterráneo, conocido como el mar de los Pecados, debido a la leyenda de un imperio de una isla de elfos oscuros que fue engullido por el mar. Los miembros de los Guardianes del agua oscura que viven dentro de esta plaza, vigilan el mar y patrullan sus orillas y fronteras siempre alerta ante los ataques procedentes de los descerebrados muertos vivientes drow condenados a vagar sin fin por el mar, y otros enemigos de los Guardianes del agua oscura. El mayor de estos enemigos son los abolez y los kuo-toa, dos razas que desde hace tiempo se sirven del mar de los Pecados como irrefutable tapadera para esclavizar y vivir a costa de otros habitantes de la Infraoscuridad. Los

Guardianes del agua oscura sueñan con el día en que los abolez y los kuo-toa sean empujados a las profundidades, y las aguas oscuras sean finalmente limpiadas de su pernicioso presencia.



GUARDIANES *del* AGUA OSCURA

A continuación se describe a los miembros de la orden que viven en el muro Sombrio.

Los Guardianes de las aguas oscuras
(Medio): AL N; Limite: 7,500 po
Afilación: 52; Mixta (humano 18, mediano profundo 9, svirfneblin 9, enano 7, gnomo 4, semielfo 3, drow 2).
Figuras de autoridad: Jeril Kasmathin, mediana profunda Drd5/Hch4/caballero del agua oscura 6.
Personajes importantes: Gadiman Kriak, hombre svirfneblin Clrg; Irial Nesatha, mujer drow Hch4/Expz; Pike Lorell, humano Drd4/Bbrz; Nora Kilaresk, semielfa Brd5; Olakanis Meeru, hombre drow Mag7; Ulfa Ildabarus, mujer svirfneblin Exp5; Ira Kell, mediano profundo Gue8; Orania Ilmakus, mediana profunda Mnj4; Tyson Ilmakus, mediana profunda Pcr5/Clri.
Otros: Integrada: Drd6, Drd3 (4), Drd1 (12), Clr4 (2), Clr2 (4), Clr1 (3), Hch3 (2), Hch1 (6), Brd2 (2), Brd1 (3), Mag3, Mag1 (2), Pcr2.

Recientemente, el éxito del enclave de los Guardianes del agua oscura ha crecido de tal modo que incluso han comenzado a enseñar su magia y aptitudes únicas a personas dignas venidas de la superficie. En las colonias de la superficie pueden verse guardianes del agua oscura apartados de la sociedad, que sirven de guías y protectores de colonos y exploradores.

CABALLERO DEL AGUA OSCURA

El caballero del agua oscura pasa por ser el mayor y más ferviente protector de la organización de los Guardianes del agua oscura. Pocos Guardianes del agua oscura son admitidos en esta prestigiosa orden. El caballero del agua oscura raramente visita el enclave de los Guardianes del agua oscura, ocupando la mayor parte de su tiempo en patrullar regiones lejanas. Busca constantemente a aquellos que saquean, contaminan o de alguna otra forma se aprovechan de las aguas oscuras.

Normalmente hay casi tantos caballeros sirviendo a los guardianes como miembros viviendo en el propio enclave, aunque hay caballeros por toda la Infraoscuridad, e incluso algunos en la superficie. La mayoría de los caballeros del agua oscura prefieren operar solos, usando sus habilidades únicas para ayudar a quienes desean explorar las aguas oscuras, o por el contrario actuando como asesinos de aquellos que profanan estos sagrados lugares.

Todos los caballeros del agua oscura son seguidores de los dioses de la naturaleza. Aunque los guardianes aceptan a clases no lanzadoras de conjuros en sus enclaves como guardaespaldas, solo aquellos con la aptitud de lanzar conjuros pueden aspirar a la clase de prestigio caballero del agua oscura. La mayoría de los caballeros del agua oscura son druidas, exploradores o clérigos con acceso al dominio de Agua, sencillamente porque estas son las clases más ligadas a la naturaleza. Sin embargo muchos magos y hechiceros se han unido a la sociedad recientemente, con frecuencia buscando añadir la magia única de los guardianes a su repertorio, pero sin penetrarse con el grupo, fuera del sentimiento de lealtad y compañerismo del mismo. Los bardos son quizás los caballeros del agua oscura más extraños, pero sus habilidades y grandes aptitudes de liderazgo son muy valiosas.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio caballero del agua oscura.

Competencia en armas y armaduras: los caballeros del agua oscura no ganan competencia en armas y armaduras.

Conjuros diarios: un caballero del agua Oscura continúa instruyéndose en la magia cuando gana niveles. Cuando un caballero del agua oscura obtiene un nivel, consigue nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si procede) como si hubiera ganado un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de obtener la clase de prestigio. Sin embargo, no gana cualquier otro beneficio que hubiera obtenido un personaje de esa clase. Si el personaje poseía niveles en varias clases lanzadoras de conjuros antes de convertirse en caballero del agua oscura, debe elegir que clase gana los beneficios de cada nivel de caballero del agua oscura.

Enemigo predilecto (Ex): a 1.º nivel, el amplio conocimiento sobre las criaturas acuáticas de

armas, contra estas criaturas. A 5.º nivel, el bonificador aumenta hasta +4 y a 9.º nivel, aumenta hasta +6. Si el caballero del agua oscura tiene un bonificador de enemigo predilecto procedente de otra clase (como explorador), sus bonificadores contra criaturas acuáticas se apilan con esta, aplicando ambos bonificadores frente a la criatura objetivo. Por lo general, los caballeros del Agua Oscura no harán ningún mal a las criaturas acuáticas, y a menudo estarán dispuestos a aliarse con seres acuáticos, pero no tendrán ningún escrúpulo en utilizar sus conocimientos contra sus enemigos acuáticos.

Visión en la oscuridad (Ex): a 2.º nivel, un caballero del agua oscura gana visión en la oscuridad con un alcance de 60'. Si ya posee visión en la oscuridad, su alcance se incrementa en 60'.

Dote adicional: a 3.º y 8.º nivel, el caballero del agua oscura obtiene una dote adicional. Esta dote adicional debe ser metamágica, o escogida de las nuevas dotes presentadas en la sección 'Dotes del agua oscura', de este artículo.

Nadador adepto (Sb): a 4.º nivel, el caballero del agua oscura gana una velocidad de nado similar a su velocidad terrestre. Si de forma natural ya posee una velocidad de nado superior a esta, incrementa la suya en 10'. Consigue un bonificador racial +8 en todas las pruebas de Nadar y puede elegir 10 en las pruebas de Nadar incluso cuando está distraído o amenazado. Por último, puede contener la respiración el doble de tiempo de lo normal.

Agua oscura prodigioso (Ex): a 6.º nivel, la devoción y fe del caballero del agua oscura mejora su capacidad para preparar conjuros con el descriptor agua. Mientras prepara su asignación diaria de conjuros, inmerso en un gran volumen de agua, puede preparar un conjuro adicional por cada nivel que lance, a condición de que el descriptor del conjuro adicional tenga como descriptor el agua.

Sentido ciego bajo el agua (Ex): a 6.º nivel, un caballero del agua oscura puede localizar criaturas bajo el agua en un radio de 30'. La aptitud funciona como el sentido ciego descrito en el *MANUAL DE MONSTRUOS*, a excepción de que solo se activa cuando el caballero del agua oscura está bajo el agua, y que únicamente detecta criaturas que estén en la misma masa de agua.

Vástago del agua oscura (Sb): a 10.º nivel, el caballero del agua oscura se convierte en un anfibio y obtiene el

DG
D6

REQUISITOS DE CABALLERO DEL AGUA OSCURA

Para hacerse caballero del agua oscura, se deben cumplir los siguientes criterios:

Deidad tutelar: cualquier deidad de la naturaleza

Saber (naturaleza): 6 rangos

Supervivencia: 6 rangos

Nadar: 6 rangos

Dotes: Soltura con una habilidad (Nadar), Soltura en el agua*.

Idioma: acuano

Conjuros: aptitud de lanzar al menos tres conjuros (uno de ellos debe ser de 2.º nivel o superior) con el descriptor agua.

*Ver la sección 'Dotes del agua oscura'.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades clásicas de un caballero del agua oscura son las siguientes:

Fue: Nadar.

Des: Moverse sigilosamente.

Con: Concentración.

Int: Arte, Conocimiento de conjuros, Saber (arcano), Saber (naturaleza), Saber (religión).

Sab: Oficio, Supervivencia.

Puntos de habilidad por nivel: 6 + mod. Int.

un caballero del agua oscura le concede un bonificador en el combate y en otras interacciones con estas criaturas. Obtiene un bonificador +2 en Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y en pruebas de Supervivencia cuando use estas habilidades frente a criaturas de subtipo acuático, así como un bonificador +2 de daño con

subtipo acuático. Ahora puede respirar agua como si fuera aire, y su velocidad de nado se incrementa en 10'. Mientras nada, el caballero gana un bonificador de moral +2 en pruebas de iniciativa y en todas las pruebas de habilidad basadas en Destreza. Por último, un caballero del agua oscura lanza todos los conjuros con el descriptor agua con un +1 en el nivel del lanzador.

DOTES DEL AGUA OSCURA

Estas dotes pueden ser elegidas por personajes que no poseen velocidad de nado natural pero pasan mucho tiempo en el agua. Son especialmente predilectas de los guardianes del agua oscura.

Fluir con la corriente [general]

Puedes utilizar la corriente a tu alrededor para mejorar tus reacciones.

Prerrequisitos: Flotación, Nadar 4 rangos, Soltura con una habilidad (Nadar).

Beneficio: coordinas tus acciones y movimientos con las olas, corrientes y remolinos en el agua alrededor tuyo con lo que tu habilidad para reaccionar con rapidez se incrementa. Mientras nades ganas un bonificador +2 en pruebas de Iniciativa, así como un bonificador +2 en tiros de salvación de Reflejos.

Flotación [general]

Puedes flotar sobre el agua con facilidad.

Prerrequisitos: Nadar 4 rangos, Soltura con una habilidad (Nadar).

Beneficio: puedes flotar sobre la superficie del agua en calma como acción gratuita. Considera que estas tumbado y no puedes moverte durante este asalto, pero por lo demás puedes atacar, lanzar conjuros, o realizar cualquier otra acción como si estuvieras tendido sobre tierra firme. Puedes incluso dormir, mientras flotas en el agua usando esta dote.

Piernas marinas [general]

Estás como en casa sobre las inestables cubiertas de un barco a la mar.

Beneficio: mientras estés sobre un barco flotando en el agua, ganas un bonificador +2 en pruebas de Equilibrio, Piruetas, Saltar y Trepar.

Resistencia a la presión [general]

Tu cuerpo se adapta rápidamente a los cambios de presión en el agua.

Prerrequisitos: Bucear profundidades, Nadar 4 rangos, Resistencia, Soltura con una habilidad (Nadar).

Beneficio: una vez superas el TS de Fortaleza para aguantar el daño causado por la presión del agua, no necesitas hacer más tiros de salvación posteriores para evitar el daño causado por la presión a esa profundidad. Si la profundidad cambia en 100', debes realizar un nuevo TS de Fortaleza normal hasta que tengas éxito.

Normal: debes hacer un TS de Fortaleza (CD 15 + 1 por cada TS adicional), cada minuto para evitar sufrir daño por la presión del agua (ver página 304 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*).

Soltura en el agua [general]

Estás especialmente dotado para lanzar conjuros con el descriptor agua.

Beneficio: todos los conjuros que lances que tengan el descriptor agua ganan un bonificador +1 en sus CD de salvación. Este bonificador se apila con los concedidos por Soltura con una escuela de magia. También ganas un bonificador +1 a tus TS hechos contra conjuros con el descriptor agua.

CONJUROS DEL AGUA OSCURA

Los guardianes del agua oscura desarrollan numerosos conjuros para ayudarse en la defensa de los mares subterráneos. La mayoría de estos

conjuros permanecen bien guardados en secreto, pero un número considerable de ellos han sido enseñados a aliados o capturados por enemigos. Los conjuros más extendidos se detallan aquí.

Armonía de cuerpo

Transmutación [agua]

Nivel: Brd 5

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura viviente.

Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Frota el borde de un vaso lleno de agua para emitir un tono agudo. Al hacerlo, el cuerpo de la criatura objetivo comienza a vibrar con fuerza, de manera dolorosa y en armonía con el tono. Cada asalto que pases concentrado en este conjuro, la víctima sufre 1d10 puntos de daño en una puntuación de característica. Debes seleccionar una característica diferente cada asalto, y no puedes dañar una misma característica más de una vez cada 5 asaltos. Mientras el objetivo está bajo los efectos de *armonía del cuerpo*, su cuerpo gime y zumba de manera disonante, y por ello sufre una penalización de -20 en pruebas de Moverse sigilosamente.

Las criaturas con subtipo fuego son inmunes a los efectos de este conjuro.

Foco: una copa de cristal llena de agua cuyo valor sea al menos 500 po.

Burbuja de aire

Conjuración (creación) [aire]

Nivel:Clr 1, Hch, Mag 1

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Efecto: tú

Duración: 1 minuto/nivel

Este conjuro crea un pequeño globo de aire respirable alrededor de tu cabeza. La esfera de aire se forma mientras estás completamente sumergido en un líquido, suministrando aire respirable durante la duración del conjuro. No proporciona ninguna protección contra toxinas o venenos en el aire, ni contra los efectos de las nubes mágicas como *nube apestosa* o *nube aniquiladora*. Si otra criatura intenta respirar el aire de tu burbuja, puede hacerlo durante 1 asalto, pero en el siguiente el conjuro acaba prematuramente.

AVANCE DE CABALLERO DEL AGUA OSCURA

Nivel	Ataque base	S. de For.	S. De Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Enemigo predilecto (acuático) +2	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Visión en la oscuridad 60'	+1 nivel de clase existente
3.º	+2	+1	+1	+3	Dote adicional	+1 nivel de clase existente
4.º	+3	+1	+1	+4	Nadador adepto	+1 nivel de clase existente
5.º	+3	+1	+1	+4	Enemigo predilecto (acuático) +4	+1 nivel de clase existente
6.º	+4	+2	+2	+5	Agua oscura prodigioso	+1 nivel de clase existente
7.º	+5	+2	+2	+5	Sentido ciego bajo el agua	+1 nivel de clase existente
8.º	+6	+2	+2	+6	Dote adicional	+1 nivel de clase existente
9.º	+6	+3	+3	+6	Enemigo predilecto (acuático) +6	+1 nivel de clase existente
10.º	+7	+3	+3	+7	Vástago del agua oscura	+1 nivel de clase existente

Extracción de elemental de agua

Transmutación [agua]

Nivel: Drd 6, Hch/Mag 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: una criatura viviente

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: sí

Este brutal conjuro provoca al objetivo una horrible deshidratación al extraer la humedad de su cuerpo a través de los ojos, narices, boca y poros de la piel. Causa 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador (máximo 20d6), o la mitad si de supera una salvación de Fortaleza. Si la criatura objetivo muere por el conjuro, la humedad extraída se transforma en un elemental de agua con un tamaño igual al de la criatura muerta. Si el tamaño de la víctima era Gargantuesco, el conjuro crea dos elementales de agua Enormes. Si el tamaño era Colosal, el conjuro crea tres elementales de agua Enormes. Los elementales de agua creados por este conjuro son libres y no tienen ninguna obligación de obedecer al lanzador.

Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas con el subtipo fuego o agua.

Gracia de nixi

Transmutación [agua]

Nivel: Brd 6

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Efecto: tú

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este potente conjuro te inunda con magia feérica, otorgándote muchos de los rasgos y aptitudes de un nixi. Una vez completado el lanzamiento del conjuro, ganas una velocidad de nado de 30', visión en la penumbra, reducción del daño 5/hierro frío, y puedes respirar bajo el agua.

Obtienes también un bonificador de mejora +2 en Destreza y Sabiduría y un bonificador de mejora +4 en Carisma.

Muro de agua

Conjuración (creación) [agua]

Nivel: Drd 4, Hch/Mag 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: muro transparente de agua de

hasta un cubo de 10' de lado/nivel (S)

Duración: 10 min./nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea un grueso muro de agua dulce o salada (como elija el lanzador). El agua se crea alrededor de los objetos y criaturas del área sumergiéndolos bajo ella. Una criatura dentro del área donde el agua se crea puede hacer un TS de Reflejos para moverse hacia un lado al azar, antes de que el muro de agua se forme por completo. El movimiento debe producirse en el siguiente asalto de la criatura o inmediatamente sufre la totalidad de los efectos por estar en el muro. Las criaturas pueden moverse por el muro realizando pruebas de Nadar. Este agua se considera en calma. Cualquier fuego encendido dentro del área se extingue al crearse el agua. Las criaturas con subtipo fuego sufren 2d6 puntos de daño +1 punto por nivel del lanzador cada asalto que pasen parcial o totalmente en el muro.

Aunque el muro es transparente, otorga cobertura a cualquier objetivo que está dentro, frente a ataques lanzados desde fuera. No puede ser destruido por daño físico, ni puede ser redirigido a un lugar diferente. El agua sacada fuera del muro en un recipiente se evapora de inmediato, como si el propio muro formará más agua para reemplazar la extraída.

Componente material: una esponja.

Ola solitaria

Conjuración (creación) [agua]

Nivel: Clr 4, Drd 3, Hch/Mag 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: una ola de agua de 10' de largo, 20' de ancho y 10' de alto

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza parcial (objeto)

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea una gran ola y la envía hacia delante para aplastar todo a su paso. La ola comienza en cualquier punto que selecciones dentro del alcance del conjuro y después se mueve 60' en la dirección que elijas. La ola causa 1d6 puntos de daño contundente por cada dos niveles del lanzador (máximo 10d6) a su paso. Cualquier cosa alcanzada por la ola realiza un TS de Fortaleza para sufrir la mitad del daño. Una criatura de tamaño Grande o más pequeña que falle este TS es tumbada por la *ola solitaria*.

El avance de la ola puede ser detenido por cualquier cosa que logre bloquear la línea de efecto a lo largo del camino de la ola, siempre que la ola no destruya el objeto o criatura que se interponga. Si sólo se bloquea una parte de la ola, el resto seguirá avanzando.

Aunque este conjuro puede lanzarse sobre terreno seco, es más efectivo en el agua. Cuando se lanza sobre una masa de agua lo bastante grande para contener la ola durante todo su recorrido, las criaturas golpeadas por la ola sufren un penalizador de -4 en los TS para resistir sus efectos, la anchura de la ola aumenta en 40', y la distancia del trayecto aumenta 120' mientras está en contacto con la superficie de la masa de agua. Si la *ola solitaria* empieza sobre el agua pero luego se desplaza sobre tierra, reduce de inmediato su tamaño y velocidad al entrar en ella. Si ya ha recorrido más de 60', cuando tropieza con suelo seco, la ola desaparece al alcanzar la orilla. La ola también se desvanece si se mueve más allá del alcance del conjuro.

Respiración profunda

Conjuración (creación) [aire]

Nivel: Drd 1, Hch, Mag 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción gratuita

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Tus pulmones se llenan instantáneamente de aire y siguen así durante la duración del conjuro. Cuando el conjuro expira, debes seguir manteniendo tu respiración como si acabaras de realizar una inspiración completa.

Puedes lanzar este conjuro con la simple articulación de una palabra, lo bastante rápido para salvarte de ahogarte tras ser sumergido de repente en el agua. Lanzar este conjuro es una acción gratuita, como lanzar un conjuro apresurado, y cuenta para el límite normal de un conjuro apresurado por asalto. Puedes incluso lanzar el conjuro cuando no sea tu turno.

Sacar de las profundidades

Transmutación [agua]

Nivel: Clr 9, Hch/Mag 9

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: largo (400' + 40'/nivel) (ver texto)

Objetivo: una criatura u objeto (ver texto)

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí (objeto)

El objetivo gana flotabilidad mágica y se mantiene sobre la superficie del agua sin importar su peso y flotabilidad habitual. No puede nadar bajo la superficie, pero si es una criatura que deba respirar agua aún puede hacerlo. Si el objetivo está bajo el agua al lanzar el conjuro, sube hacia la superficie a 150' de velocidad. El conjuro evita que el objetivo sufra daño por presión debido a la velocidad de ascenso.

Este conjuro es particularmente efectivo sacando a flote barcos hundidos. Si sabes los detalles del buque naufragado (su nombre, apariencia, fecha de construcción, historia y circunstancias del hundimiento), la profundidad entre el objetivo y tú no importa. Cuando se lanza para sacar a flote un barco naufragado, el conjuro trae todos los restos supervivientes del barco, junto con todos los objetos sueltos que están en contacto o dentro de él. El barco y sus restos permanecen sobre la superficie del mar hasta que el conjuro termina, momento en el cual el barco vuelve a hundirse si no ha sido reparado.

Sangre a agua

Nigromancia [agua]

Nivel: Clr 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto

Efecto: hasta tres criaturas vivientes, dos de las cuales no deben estar a más de 20'.

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Transmutas la sangre del objetivo en agua, infligiendo 1d6 puntos de daño de Constitución por cada dos niveles del lanzador. Si quieres, puedes dividir este daño hasta entre tres objetivos válidos dentro del alcance del conjuro. Puedes repartir el valor total de los dados entre cada objetivo. Por ejemplo, un lanzador de 16.º nivel podría designar como objetivo a tres criaturas, infligiendo 3d6 puntos de daño de Constitución a dos de ellas y 2d6 puntos a la tercera. Un TS de Fortaleza superado evita el daño de Constitución pero deja al objetivo mareado 1d6 asaltos.

Este conjuro no afecta a las criaturas vivientes con subtipo fuego o agua.

Sumergir barco

Evocación [agua]

Nivel: Hch/Mag 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: barco tocado

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Otorga al barco tocado una velocidad de nado de 60'. La velocidad y dirección pueden ser controladas por ti como una acción gratuita. El barco está protegido del daño por agua o presión, y todas las estancias interiores se conservan secas incluso si se abren una puerta o portilla mientras el barco esta bajo el agua. Toda criatura a bordo del barco cuando se lanza el conjuro, puede moverse fácilmente por el mismo como si este flotara en un mar en calma (incluso trepar y saltar). Estas criaturas pueden respirar agua durante la duración del conjuro y no sufren daño por la presión del agua mientras permanezcan en un radio de 10' alrededor del navío. Fuerzas externas, como una tormenta o un dragón furioso pueden aún golpear el barco, y tirar a los pasajeros y objetos fuera de él, pero nada caerá del mismo como consecuencia de su propio avance.

Puedes transferir el control del navío a otro individuo pasándole el timón en miniatura que usaste como foco del conjuro. Si se pierde el foco o se le deja de prestar atención, el conjuro finaliza.

Una vez termina el conjuro (porque la duración expiró, porque el foco se perdió o dejó de ser atendido, o debido a una disipación), la magia pervive durante 1 asalto adicional por nivel del lanzador. Durante este tiempo, el barco asciende hacia la superficie a una velocidad de 60' por asalto. Si el navío aún está bajo el agua cuando finalizan estos asaltos, se hunde de inmediato y sus tripulantes corren el riesgo de ahogarse.

Foco: un diminuto timón de madera incrustado en plata. Valor 2.500 po.

Tsunami

Conjuración (creación) [agua]

Nivel: Drd 9

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Efecto: una ola de agua de 20' de ancho, 10' de largo 40' de alto

Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: fortaleza parcial (objeto)

Resistencia a conjuros: no


Este conjuro crea un imponente *tsunami* y lanza una poderosa ola que arrasa todo a su paso. El *tsunami* comienza en cualquier

punto que selecciones dentro del alcance del conjuro y después se mueve 60' en la dirección que elijas. Una vez decidas la dirección, el *tsunami* no puede cambiar su curso. Causa 1d6 puntos de daño contundente por nivel del lanzador (máximo 20d6) a su paso. Cualquier cosa alcanzada por el *tsunami* realiza un TS de Fortaleza para sufrir la mitad del daño. Las criaturas de tamaño Gargantuesco o más grandes que fallen este TS quedan tumbadas. Las criaturas Enormes y más pequeñas que fallan el TS son levantadas y arrastradas por el *tsunami*. Por cada asalto que la víctima sea arrastrada, sufre de nuevo el daño contundente y puede otra vez realizar un TS de Fortaleza para reducirlo a la mitad. Las criaturas arrastradas no pueden moverse aparte de lo que ya se mueven por el *tsunami*. Por lo demás pueden actuar normalmente, pero deben superar una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro) para lanzar un conjuro. Las criaturas atrapadas en el *tsunami* sufren un penalizador de -4 en Destreza y un penalizador de -2 en tiradas de ataque. Pueden escapar de la ola superando una prueba de Nadar CD 20, con tal de que terminen su movimiento fuera del área de efecto del *tsunami*.

Cualquier criatura que entre en contacto con el *tsunami* durante su propio turno se considera golpeada por el movimiento del *tsunami*. Una criatura puede intentar sacar a otra atrapada por el *tsunami* si evita ser arrastrada o abatida por el mismo y consigue alcanzar a la víctima. Rescatarla de esta manera requiere superar una prueba de Fuerza CD 20.

El avance del *tsunami* puede ser detenido por cualquier cosa que pueda bloquear la línea de efecto a lo largo del camino del *tsunami*, siempre que éste no destruya el objeto o criatura que se interpone. Si solo se bloquea una parte del *tsunami*, el resto seguirá avanzando.

Aunque este conjuro puede lanzarse sobre terreno seco, es más eficaz en mar abierto. En este caso, las tiradas de salvación para evitar el daño completo sufren un penalizador de -4 y la anchura del *tsunami* se incrementa en 40' por nivel del lanzador. Un *tsunami* que comienza sobre el agua pero que después se desplaza por tierra, inmediatamente reduce su tamaño y velocidad. El *tsunami* no desaparece si se mueve más allá del alcance inicial del conjuro.

Foco: una corona de coral engarzada con perlas (con un valor total de al menos 5.000 po). 

LA JARRA ALTA

por Ed Greenwood · ilustrado por David Day · Traducción de Juan Cuadra

La Jarra alta está a unas dos millas a las afueras de la puerta norte de Aguas profundas, en el lado este de la Gran carretera, la cual va hasta Rassalantar y remonta por el valle del Dessarin hasta Trijabál.

La estructura del edificio es la de una típica casa de juego rural, ostentosa en su entorno rústico pero sin los lujos (y el aire arrogante) de una casa de juego urbano. Como sucede en la mayoría de casas de juegos rurales, la Guardia se mantiene lejos, dejando que sean fuerzas privadas de guardas contratados las que mantengan el orden. Las peleas, la prostitución y los encuentros de negocios más sombríos son la norma entre sus paredes, y tanto las bebidas como la comida tienen unos precios totalmente inflados.

LO QUE SALTA A LA VISTA

La Jarra es una intrincada estructura de madera con múltiples techos de distintas orientaciones y el aspecto general de una vieja casona. A lo largo de los años ha tenido variedad de dueños, cada uno con gustos muy diferentes, que han ido construyendo añadidos a la estructura previa; esto ha dado como resultado una confusa mezcla de aleros, miradores y torreones, con un soportal cubierto que ocupa toda la parte frontal y el lateral de la estructura (para tratar de ofrecer alguna protección del barro del campo y para poder cubrirse de la lluvia cuando es necesario ir rápidamente a los establos que están detrás de la Jarra).

Tanto fuera como dentro hay toneles de agua contra incendios ("perfectos para ahogar a alguien", como una vez comentó agriamente cierto mercader), y el aspecto general es lúgubre, a pesar de pretender mostrar un aire de lujo, con muchos tapices baratos colgados en los muros, y las mesas y sillas pintadas de negro.

No hay dos piezas del mobiliario que hagan juego entre sí, pero se ha hecho un esfuerzo para que lo parezca; por ejemplo, se han unido respaldos curvados

de madera a las sillas, y sobre las mesas se han puesto tableros circulares u ovalados de más o menos el mismo tamaño.

El patio que rodea la Jarra está vallado para evitar a los ladrones, y mercenarios contratados patrullan todas las zonas, tanto dentro como fuera, e incluidos los establos. Hay 30 miembros del personal de la casa de guardia durante el turno de tarde-noche, y la mitad de esta cantidad durante el día, la mayoría de ellos combatientes de 1.º y 2.º nivel.

Un cliente que entre en la Jarra verá dos guardas flanqueando las puertas exteriores, pasará a través de un vestíbulo hasta unas puertas dobles interiores recubiertas de cobre y vigiladas por otros dos guardas, y entrará al interior, tenuemente iluminado, donde espera una anfitriona vestida con una toga (con dos guardas a su cargo) para guiarle a la mesa que desee. Los tres puestos de guardia cuentan con gongs de alarma; cuando se golpea uno de estos, se hace sonar el gong central de las cocinas, desde donde el dueño enviará rápidamente refuerzos.

LA VIDA EN LA JARRA

La Jarra pertenece a la familia Brillohâr, todos los cuales suelen ser muy atractivos. Raramente sufren de sobrepeso, y tienen altura media y rasgos muy marcados, lo que incluye el que su pelo se vuelve plateado en las sienes cuando envejecen. Uno de los tíos mayores de la familia, Drengar (LN varón humano, Exp6/Pcr1) ha sacado a su familia del trabajo y la vida diaria en Aguas profundas, básicamente (y en gran medida inútilmente también) para proteger a sus hijas de la corrupción y de un matrimonio temprano con indeseables. Ahora es él el que dirige la Jarra, que rápidamente está demostrando ser mucho más próspera que los estables negocios textiles de la familia.

Drengar, al que todo su personal se dirige como "Amo" o "Señor", es severo pero justo, y todos los que trabajan para él le respetan y estiman. En la Jarra trabajan

dos turnos (desde el alba al ocaso, y viceversa). La plantilla al completo consiste en 20 trabajadores en las cocinas (tanto mujeres de la familia Brillohâr como de la zona), tres anfitrionas excepcionalmente hermosas, dieciséis "jefes de mesa" (hombres y mujeres de Aguas profundas, todos muy atractivos, que administran los juegos y proporcionan cartas, dados, fichas y los servicios propios de la banca), algo más de 20 trabajadores de los establos (la Jarra alberga las monturas y coches de algunos habitantes de la ciudad, además de atender a los caballos de sus clientes), y 46 guardas.

Los viajeros que parten de Aguas profundas suelen reunirse en la Jarra para unirse a una caravana o formar un grupo armado mayor que haga más seguro el viaje, práctica que se está volviendo cada vez más popular entre los trabajadores y mercaderes de riqueza moderada, sobre todo desde que el juego del Dragón alzado comenzó a hacerse más popular y Drengar Brillohâr empezó a "endulzar el tarro del ganador" con premios en metálico.

De día la Jarra es tranquila, con sólo un puñado de jugadores empedernidos y otras gentes que quieren verse y tratar de sus negocios en privado (por 3 pp, se puede alquilar una habitación privada y segura hasta el ocaso). Estas mismas estancias, de mobiliario espartano y sin ningún servicio salvo un orinal, una manta y una jofaina con agua para lavarse, pueden alquilarse para la noche por 2 po, pero no esperes mucha tranquilidad. Los trabajadores de la Jarra ni anuncian ni alientan el alquiler de sus habitaciones como alojamiento para que los viajeros pasen la noche.

Es posible escuchar a escondidas lo que sucede en muchas de las habitaciones superiores de la Jarra usando pasadizos de espionaje con mirillas, pero Brillohâr no hace publicidad de este hecho; el par de monedas adicionales que algunos podrían pagar por escuchar no compensa el poder perder el negocio (o provocar venganzas) en cuanto la noticia se extendiese.

Las reglas de la casa incluyen la expulsión de aquellos que provoquen a los demás intencionada y repetidamente, hagan trampas, inicien una pelea, desenvainen un arma o causen la muerte de alguien.

El fuego es el mayor miedo, y todo el que es cogido intentando propagar un incendio (arrojando una lámpara encendida, derramando una linterna, etc) es expulsado tras recibir una buena paliza. El uso de la magia también está prohibido; a los que se coge usándola para hacer trampas se les expulsa y se les prohíbe volver, y a los que utilizan magia peligrosa o violenta se les recompensa con una paliza y la confiscación de todas sus propiedades personales, o directamente con la muerte (según la gravedad de la ofensa, y lo peligroso o influyente que sea el ofensor).

BARRIGA Y GAZNATE

La Jarra dispone de una gran selección de bebidas, todas servidas en abolladas copas de metal blando (el cristal es demasiado propenso a romperse, en un lugar donde los clientes tienen tendencia a volverse excitables u homicidas). Los precios son: 3 pp por copa de caldo de guiso de ternera, cerveza amarga, cerveza ligera, cerveza negra o licor de hierbas; y 1 po por copa de todos los vinos, zzar y licores (salvo un pequeño grupo de sustancias raras y refinadas, que cuestan al menos 7 po por copa y van subiendo de precio hasta cualquier cantidad por la que el propietario piense que puede seguir vendiéndolos).

Los platos de comida se sirven sin cubiertos (se comen con las manos) y se limitan a pasteles calientes, brochetas de ave y fritura. Los sabrosos pasteles (por lo general de conejo o una mezcla de aves) cuestan 3 pp cada uno. Las tartas de bayas dulces cuestan 2 pp cada una y están rellenas de grosellas, arándanos, moras, frambuesas o una mezcla de todas. Las brochetas de ave llevan el animal asado entero en un espetón de madera. Suele ser pollo o pato, aunque a veces también se ofrecen pájaros domésticos ya viejos, marinados en restos de vino. La fritura es un platito de madera que lleva un par de pequeñas y gruesas rebanadas de pan, fritas en la salsa que chorrea de las brochetas, cubiertas con cuatro o cinco tiras fritas de ternera, venado y cerdo sazonado con especias picantes.

CÓMO JUGAR EN LA JARRA

La Jarra sólo ofrece juegos de cartas. Hasta hace poco también ofrecía juegos de dados y "en vivo", pero las numerosas

peleas que provocaban convencieron a Drengar de que lo mejor era prohibirlos. El juego predominante es el "Dragón alzado", aunque "Arqueros" y "Espadas" también son populares. Aunque algunos juegos de cartas implican el uso de dados, también puede jugarse a ellos en la Jarra.

Arqueros

Este juego para 4 a 8 jugadores utiliza la misma baraja que el Dragón alzado (ver más adelante), con el mismo valor de las cartas. A cada jugador se le da una carta boca abajo (que no puede mirar) y dos cartas en la mano. Un jugador comienza "disparando una flecha" (presentando una carta que ataca al jugador que elija). El defensor muestra una carta para defenderse, y la carta más alta gana.

Si el atacante gana, se queda la carta boca abajo del defensor. Puede examinar la carta obtenida (los otros jugadores no), barajar su mano y o bien dejarla boca abajo junto a la suya o poner una nueva, aumentando así la cantidad de cartas bocabajo que tiene.

Si el defensor gana, el atacante retira la carta con la que atacó, y el defensor pasa a ser el arquero, pudiendo atacar al mismo o a otro jugador "disparando una flecha".

El primer jugador que tenga seis cartas boca abajo gana (en la mano pueden tenerse sólo hasta dos cartas, y sólo se puede jugar una carta boca abajo en cada batalla; las otras sirven de botín, por lo que para lograr la victoria es necesario al menos ganar cinco veces y no perder ninguna). En partidas con varios jugadores es normal apostar sobre el segundo, tercero o cuarto ganador, no sólo sobre el primero.

Dragón alzado

Este juego de cartas de tres jugadores se ha hecho muy popular últimamente, hasta el punto de que se hacen hermosos mazos ilustrados específicamente para él. El Dragón alzado tiene tres cortes (palos) de cartas: árbol verde, escudo azul y espada plateada. Por orden descendente, cada palo tiene estas cartas: rey dragón, dragón de la muerte, reina dragón, dragón joven, matadragones, héroe, caballero, juglar, mago errante, guerrero del 11.º, guerrero del 10.º, guerrero del 9.º, guerrero del 8.º, guerrero del 7.º, guerrero del 6.º, guerrero del 5.º, escudero, sota, piedra y pozo.

El objeto del juego es ganar "batallas" (manos) jugando el valor total de cartas más alto en cada caso. Primero se baraja el mazo, y una "mano silenciosa" (muerto) se deja boca abajo aparte, fuera del juego.

Luego se reparten siete cartas boca abajo a cada jugador, que puede examinarlas, y la carta que quede encima del mazo se pone boca arriba, y pasa a ser la carta de batalla. Esta sólo sirve para determinar qué corte es la más alta en esta batalla concreta, rompiendo así los empates.

Una batalla comienza por el que repartió (o el que ganó la última mano), que juega una carta boca abajo. El segundo y tercer jugador también ponen una carta boca abajo cada uno. Tras ello el primer jugador juega una segunda carta, esta boca arriba, seguido del segundo y tercer jugador. Sólo entonces se giran las cartas boca abajo para ver quién es el ganador de la batalla. La puntuación más alta gana, y cuando hay un empate, el jugador con más cartas de la corte que manda esa batalla gana. Si sigue el empate, gana el que tenga la carta de la corte de batalla de mayor rango.

Tras esto, se gira otra carta del mazo para revelar la nueva corte de batalla, y se juega otra mano. Tras dos batallas, todas las cartas salvo la mano silente se recogen, se barajan y se vuelven a repartir.

Se permite apostar en cada batalla, o al que tenga más victorias en una "guerra" de 12 batallas. Si una guerra acaba en triple empate, no hay ganador. Si hay un empate doble, se descarta al perdedor y los otros dos jugadores siguen con manos de 9 cartas (y dos manos silenciosas de 9 cartas), realizando las batallas a tres cartas, una boca abajo y las dos siguientes boca arriba.

Rompecastillos

Este juego de apostantes "tranquilos", sirve para pasar un rato amistoso mientras se charla o se completan tratos de negocios. Se juega con dos mazos idénticos de Dragón alzado, y consiste en varias formas de solitario (cada jugador en una partida de rompecastillos debe jugar al mismo tipo de solitario) en los que los jugadores roban, juegan y descartan al unísono, aunque sus descartes van al otro jugador. Según Elminster, los solitarios que se usan más a menudo en el Rompecastillos son los que nosotros llamamos "klondike" o "can-can".

Las matronas agundinas adineradas lo suelen jugar con sus sirvientes o en sus reuniones habituales, lo que suele provocar las burlas del populacho más joven.

Espadas

Elminster nos ha dicho que este juego de cartas es en esencia el euchre, con el añadido de una carta de emperador que supera al as (conocida como la carta del trono o del castillo). ♣

LA JARRA ALTA



4



1 Para protegerse contra robos y hurtos por parte de su personal, la Jarra tiene varias trampillas en los marcos de las puertas: portillos que se sacan para formar un canalón que da a una tubería vertical que conduce al sótano. Las monedas que se echan por estos conductos se apilan en cavidades dentro de muros huecos, a las que se llega por puertas ocultas (prueba de Buscar, CD 30). Las llaves de estas puertas se guardan en un armario de seguridad (Abrir cerraduras, CD 35), al cual sólo tiene acceso Drengar. Una prueba de Buscar con éxito (CD 30) permite localizar un tablero del suelo suelto bajo una de los muros del dormitorio de Drengar. Para alcanzar la caja de seguridad hay que levantar la tablilla adecuada y meter la mano hacia el lado, ya que el armario está fuera de la vista.

2 Entre la sala de juego de la planta baja y las rentables habitaciones del piso superior hay un espacio con mirillas sobre cada mesa de juego, por el que uno puede arrastrarse. Esto es usado, aunque sólo raras veces, para que el personal de la Jarra atrape a los tramposos. Una persona que esté en la sala de juego puede localizar las mirillas si tiene éxito en una prueba de Avistar (CD 30).

3 Hay agujeros para espiar que dominan la mayoría de estancias superiores (prueba de Avistar, CD 20). Todas las habitaciones tienen puertas que se pueden atrancar desde dentro con una barra (Abrir cerraduras, CD 30).

4 En cada piso hay alacenas para el personal que contienen armas, pequeños sacos de arena para arrojarlos a los clientes que se pelean, grandes mantas para atar y envolver cadáveres y otros "accidentes", y fregonas con cubos. La alacena de la planta baja tiene una palanca oculta que se activa con el pie (Buscar, CD 23) y que aparta a un lado el suelo, para arrojar rápidamente objetos al sótano y ocultarlos.

Amenaza de crítico

POR RICHARD BAKER
ILUSTRADO POR TOM FOWLER
TRADUCCIÓN DE DAVID BAÑOS

AMENAZA
DE CRÍTICO

Bienvenidos a "Amenaza de crítico", una nueva sección que inauguramos en este quinto número de la revista DRAGON, y cuyo objetivo es brindar a los Dungeon Masters mini-aventuras o encuentros que se puedan leer, preparar y empezar a jugar en diez minutos o menos. Las "amenazas de crítico" pueden resultar útiles tanto para introducir un encuentro en medio de una aventura más larga, como para improvisar una sesión de juego que no has tenido tiempo de preparar con antelación. Sea como sea, esperamos que puedas obtener de ellas una experiencia de juego divertida.



MAESTRO ZHEST

Cínico y hedonista, Homnar Zhest parece ser un próspero mercader y maestro de caravanas que no escatima ningún gasto para proporcionarse las mejores cosas que ofrece la vida: buena ropa, buen vino, las mejores habitaciones y enormes cantidades de ricas vituallas. Aunque la avaricia y glotonería del maestro Zhest no son extravagantes para aquellos que las vean, Homnar posee algunos apetitos peculiarmente horribles que prefiere mantener en secreto. En realidad es un hombre-sapo; obtiene un placer especial al devorar humanos y humanoides de todo tipo siempre que se le presenta la ocasión.

Homnar Zhest es una figura grotesca: es bastante gordo, con una cabeza redonda sustentada por un cuello aparentemente tan grueso y redondo como un collar de piel; su boca es bastante ancha, y sus ojos son pequeños, redondos y brillantes. A pesar de su complexión fuerte de torso, sus miembros son largos y fofos, a pesar de lo cual se mueve con más gracia y soltura de lo que uno podría esperar de una criatura de su tamaño. Su forma animal es la de un sapo terrible Grande. Como todos los licántropos, Homnar Zhest puede asumir una forma híbrida, pero raramente lo hace pues prefiere engullir por completo a su presa humana en su forma de sapo.

TÁCTICAS

Homnar Zhest es un depredador. Busca oportunidades para acechar a viajeros solitarios o introducirse sigilosamente en las habitaciones individuales de huéspedes de las posadas. Es bastante sigiloso, incluso en forma de sapo, y naturalmente retiene su ataque furtivo y otras aptitudes de pícaro mientras se encuentra en esa forma. Evita luchar con grandes grupos de personas, prefiriendo usar su agarrón mejorado para hacerse con un único objetivo y engullir al desafortunado rápida y completamente, abandonando la escena del crimen una vez que ha matado a su víctima.

Si se ve forzado a luchar, Homnar no descarta apresar y engullir a un enemigo que parezca débil para reducir el número de antagonistas al que se tiene que enfrentar. Sin embargo, Homnar prefiere no presentar batalla a un grupo armado de aventureros. Si se le da la ocasión, huirá de una lucha con la intención de regresar más tarde para atacar a sus enemigos en las horas más oscuras de la noche.

DESARROLLO

Homnar podría ser el asesino de una aventura policíaca. Los PJs se encuentran compartiendo taberna con él y un pequeño grupo de viajeros en una noche fría y lluviosa, pero a lo largo de la tarde los demás huéspedes comienzan a desaparecer. Por supuesto, el maestro Zhest señala el hecho de que los cuerpos no han sido hallados, por lo que el juego sucio no es lo más probable. Después de todo, la gente perdida podría haber sido atraída a la

➤ **Homnar Zhest, hombre-sapo terrible avanzado Pcr6:** VD 10; humanoide Mediano (humano, cambiaformas); DG 6d6+6 más 8d8+43; pg 106; Inic +7; Vel 30' (6 casillas); CA 22, toque 15, desprevenido 22; Atq base/Presa +10/+5; Atq +15 c/c (1d6+4/18-20, *estoque* +2) o +14 a distancia (1d6+2/x3, arco corto compuesto de gran calidad [Fue +2]); Atq completo +13/+8 c/c (1d6+4/18-20, *estoque* +2) y +12 c/c (1d4+1/19-20, daga de gran calidad) o +14/+9 a distancia (1d6+2/x3, arco corto compuesto de gran calidad [Fue +2]); AE ataque furtivo +3d6, forma alternativa; CE empatía de licántropo, esquiva asombrosa, evasión, olfato, sentido de las trampas +2, visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +11, Ref +14, Vol +11; Fue 14, Des 16, Con 12, Int 13, Sab 12, Car 8.

Habilidades: Abrir cerraduras +12, Averiguar intenciones +10, Avistar +20, Buscar +10, Engañar +8, Esconderse +22, Escuchar +20, Inutilizar mecanismo +10, Moverse sigilosamente +12, Piruetas +12, Saltar +16; **Dotes:** Combate con dos armas, Dureza, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con las armas, Voluntad de hierro.

Forma de sapo terrible: como la de humano salvo: humanoide Grande (humano, cambiaformas); Inic +8; CA 22, toque 15, desprevenido 22; Atq base +10: Presa +20; Atq +15 c/c (1d6+9 más veneno, mordisco) o +13 a distancia (ninguno, lengua); Atq completo +15 c/c (1d6+9 más veneno, mordisco) o +13 a distancia (ninguno, lengua); Espacio/Alcance 10'/5' (15' con la lengua); AE agarrón mejorado, ataque furtivo +3d6, engullir, forma alternativa, maldición de la licantrópía, veneno; CE empatía de licántropo, esquiva asombrosa, evasión, olfato, reducción del daño 10/plateada, sentido de las trampas +2, visión en la penumbra; TS Fort +15, Ref +15, Vol +11; Fue 22, Des 18, Con 20, Int 13, Sab 12, Car 8.

Habilidades: como la forma humana salvo: Abrir cerraduras +13, Esconderse +19, Moverse sigilosamente +13, Piruetas +13, Saltar +20.

Forma híbrida: como la de humano salvo: humanoide Grande (humano, cambiaformas); Inic +8; CA 22, toque 15, desprevenido 22; Atq base +10/+5; Presa +20; Atq +15 c/c (1d8+6, mordisco); Atq completo +15 c/c (1d8+6, mordisco) y +11/+11 c/c (1d6+3, 2 garras); Espacio/Alcance 10'/10'; AE ataque furtivo +3d6, forma alternativa, maldición de la licantrópía; CE empatía de licántropo, esquiva asombrosa, evasión, olfato, reducción del daño 10/plateada, sentido de las trampas +2, visión en la penumbra;

TS Fort +15, Ref +15, Vol +11; Fue 22, Des 18, Con 20, Int 13, Sab 12, Car 8.

Habilidades: como la forma humana salvo: Abrir cerraduras +13, Esconderse +19, Moverse sigilosamente +13, Piruetas +13, Saltar +20.

Forma alternativa (Sb): Homnar puede transformarse en un sapo o una forma híbrida como si utilizase un *polimorf* sobre si mismo, aunque su equipo no se ve afectado y no recupera puntos de golpe al transformarse. Cambiar de forma es una acción estándar.

Maldición de la licantrópía (Sb): cualquier humanoide o gigante golpeado con éxito por el ataque de mordisco de Homnar mientras se encuentra en forma animal o híbrida debe superar una salvación de Fort (CD 15) o contraer la licantrópía.

Agarrón mejorado (Ex): sólo en forma de sapo terrible. Para usar esta aptitud, Homnar debe golpear a un oponente con su ataque de mordisco o lengua.

Empatía de licántropo (Ex): Homnar obtiene un bonificador +4 por raza en las pruebas realizadas para influenciar sapos y sapos terribles, y puede comunicarles conceptos sencillos (tales como "amigo" o "ataque" si el animal es amistoso).

Veneno (Ex): sólo en forma de sapo terrible; Fortaleza CD 19: daño 1d6 Con/1d6 Con.

Engullir (Ex): sólo en forma de sapo terrible. Homnar puede engullir a un oponente apresado de tamaño Mediano o menor teniendo éxito en una prueba de presa. Una vez dentro, el oponente recibe 1d6 puntos de daño contundente más 1d4 puntos de daño por ácido cada asalto. Una prueba con éxito de presa permite al oponente engullido trepar fuera del estómago y volver a la boca de Homnar; es necesaria otra prueba de presa para quedar libre. Una criatura engullida puede intentar abrir una vía de escape con un arma cortante o perforante. Si se realizan 10 puntos de daño a la molleja (CA 13), crea una abertura suficientemente grande como para permitir la escapatoria. Una vez que se ha engullido una criatura, la acción muscular cierra el agujero. El estómago de Homnar puede retener a dos criaturas Medianas o bien a ocho Pequeñas o menores.

Posesiones: armadura de cuero tachonado +2, *estoque* +2, daga de gran calidad, arco corto compuesto de gran calidad [Fue +2] con 10 flechas +2 y 10 flechas de plata, anillo de protección +2*, 2 pociones de curar heridas moderadas, 1 poción de volar. *Homnar normalmente lleva su anillo en forma híbrida o animal.

noche por alguna fuerza siniestra, en caso de no haber decidido marcharse por voluntad propia.

El maestro Zhest ha contratado a un número de hombres-sapo menos poderosos y los ha organizado en un grupo de contrabandistas y esclavistas. Los hombres-sapo se pegan a sus víctimas y bienes en forma de sapo terrible, engulléndoles y sacándoles de la ciudad dentro de sus barrigas. Los raptados que no sobreviven se convierten en la siguiente cena; aquellos que son lo suficientemente duros

como para hacerlo tendrán un precio elevado en el mercado de esclavos. Cansado de perder tantos esclavos en los estómagos de sus lacayos, el maestro Zhest ha comenzado a buscar a un lanzador de conjuros capaz de proteger a los raptados del ácido de los estómagos de los sapos. Los requisitos peculiares para este trabajo ha atraído la atención de diversas organizaciones (la cofradía de ladrones o el colegio de magos se pueden volver desconfiados), pidiendo ayuda a los PJs para descubrir qué está sucediendo. ☞

PODER CEREBRAL

SECRETOS DE LOS ILÍCIDOS

por Clifford Horowitz • ilustrado por Dan Scott • Traducción de Nicolás Tamargo

El imperio ilícido es una vasta organización multiplanaria, y es temido a causa de sus habitantes alienígenas y su formidable poder, pero, al menos una vez en la historia de los azotamientos, una raza esclava se rebeló con éxito. Los resultados de este levantamiento continúan teniendo su repercusión en los planos hoy en día. Puestos a prueba continuamente por esta revuelta convertida en guerra contra los descendientes de Gith, los azotamientos han pasado siglos desarrollando armas con las que aplastar a sus antiguos esclavos por siempre jamás.

Uno de los resultados de esta investigación fue la psi-magia, la práctica de enfocar poder mágico a través de una lente psiónica. Aunque muchos poderes psiónicos producen efectos similares a los de los conjuros, los usuarios de psi-conjuros comprenden que dos caminos muy distintos pueden llevar al mismo punto, y que estos caminos pueden estar separados sin por ello resultar incompatibles. Aunque los estudiantes de psi-magia no suelen alcanzar la profundidad o elegancia en ninguna de las disciplinas hasta el punto de un mago o psiónico, su investigación de ambas les lleva a un entendimiento único inalcanzable por los demás.

La psiónica implica el despertar de las áreas durmientes de la mente y el descubrimiento de ocultas fuentes de poder interior, y la disciplina necesaria para seguir adelante y manifestar esta fuerza interna. La magia, por el contrario, se dedica más a la comprensión de vastas energías externas, el conocimiento de cómo se comportan, la habilidad necesaria para manipularlas y

la fuerza para manifestar los resultados deseados. Pero ambos estudios comparten una piedra angular, un elemento esencial sin el cual ninguna de las dos puede funcionar: la fuerza de voluntad. A través de este pilar básico compartido, el psi-lanzador aprende a avanzar simultáneamente por ambos caminos.

Cuando un psi-lanzador manifiesta un conjuro, usa su entrenamiento arcano para tirar de la energía mística hacia sí mismo al igual que un mago, pero al mismo tiempo que da forma a esta energía exterior trabaja el poder empático de su interior. En el momento de la consumación une todo este poder en una malla de voluntad tejida apretadamente antes de liberarlo.

Este artículo presenta dotes de psi-conjuros (la piedra angular de la psi-magia) y al mago mental (una clase de prestigio que se especializa en unir magia y psiónica).

DOTES DE PSI-CONJUROS

La práctica de la psi-magia ostenta pocos poderes propios, aunque existen algunos pequeños códigos de psi-conjuros. La mayor parte del entrenamiento de un psi-lanzador no suele ocuparse del desarrollo de nuevos conjuros y poderes; ya hay una cantidad enorme de ellos. En vez de eso, enseña a reconocer en cuáles se acercan más los poderes psiónicos y los conjuros mágicos a su convergencia, determinando cuáles son los candidatos más prometedores para la fusión que la psi-magia hace posible.

Para reflejar esta especial forma de percepción, la psi-magia es representada mediante un nuevo tipo de dotes llamadas dotes

de psi-conjuros. Aunque son parecidas a las dotes metamágicas y metapsiónicas, las dotes de psi-conjuros requieren tanto espacios de conjuro arcanos como puntos de poder psiónicos para ser usadas, y algunas exigen también la capacidad de lanzar ciertos conjuros o manifestar ciertos poderes. El coste de usar las dotes puede ser o niveles de conjuro (si la dote se usa para mejorar un poder psiónico) o puntos de poder (si se usa para mejorar un conjuro). Para "gastar" así un nivel de conjuros, el lanzador debe renunciar a conjuros preparados que igualen o superen los niveles de conjuros necesarios (si prepara conjuros) o espacios de conjuros equivalentes para ese día (si no los prepara). Los conjuros a los que renuncia un lanzador que los prepara se pierden al preparar el psi-conjuro. Los conjuros a los que renuncia un lanzador que no los prepara (como un hechicero) se pierden al lanzarlo. Lanzar un psi-conjuro no incrementa el tiempo de lanzamiento de conjuro para estos últimos lanzadores como el lanzar un conjuro afectado por una dote metamágica. Los puntos de poder gastados para aplicar características de psi-conjuro se gastan también cuando se lanza el conjuro o manifiesta el poder. Los conjuros gastados no se lanzan; su energía se usa para alimentar el psi-conjuro. Un psi-lanzador no puede elegir gastar puntos de poder extras para aplicar una dote de psi-conjuros a un poder psiónico o viceversa; ambas energías deben estar presentes para que la dote funcione. Las dotes metamágicas y metapsiónicas aún podrán ser aplicadas a los poderes y conjuros afectados por una dote de psi-conjuros, y los límites normales a los puntos de poder gastados por ronda seguirá aplicándose.

Congelación sólida [psi-conjuro]

Cuando usas tus conjuros y poderes de frío puedes manipular la estructura molecular del objetivo, haciendo disminuir su temperatura e incluso congelándolo.

Prerrequisitos: dos conjuros cualesquiera con el descriptor frío, *controlar las llamas*.

Beneficio: esta dote puede aplicarse a cualquier conjuro o poder con el descriptor frío. Sus efectos reducen la movilidad del objetivo y hacen que los objetos sean más susceptibles al daño.

Cualquier criatura que sufra daño por frío por un conjuro o poder mejorado por esta dote que esté tocando una superficie deberá pasar con éxito un TS de Fortaleza. La CD para esta salvación equivale a la CD de salvación del conjuro o poder (o la que tendría de permitirse salvación). Un fallo quiere decir que la criatura está congelada y pegada a la superficie, y que no puede moverse hasta que se libere con una prueba de Fuerza con éxito, la cual requiere una acción de asalto completo (la CD de la prueba de Fuerza equivale a la CD de salvación del conjuro o poder). Un éxito quiere decir que la criatura no queda inmovilizada pero sólo puede moverse a la mitad de su velocidad normal durante 1d4 asaltos. Las criaturas inmunes al frío o que no estén en contacto con una superficie son inmunes al efecto inmovilizador de la dote, pero siguen sujetos al daño del conjuro o poder.

Todos los objetos del área de un efecto de Congelación sólida se vuelven extremadamente quebradizos durante un número de asaltos igual al modificador de característica aplicable al conjuro o poder (mínimo 1 asalto). Durante este tiempo la dureza de cada objeto se reduce en 5 (hasta un mínimo de 1).

Para aplicar Congelación sólida a un conjuro el lanzador debe gastar 4 puntos de poder por nivel de conjuro. Para aplicarlo a un poder psiónico debe gastar 2 niveles de conjuro por nivel de poder.



DOTES DE PSI-CONJURO

Dote	Prerrequisitos
Corrosión agitada	Dos conjuros cualesquiera con el descriptor ácido*, <i>agitar la materia</i> .
Fuego astral	Dos conjuros cualesquiera con el descriptor fuego*, dos poderes cualesquiera con el descriptor fuego.
Sobretensión bioeléctrica	Dos conjuros cualesquiera con el descriptor electricidad*, <i>controlar el cuerpo</i> .
Congelación sólida	Dos conjuros cualesquiera con el descriptor frío*, <i>controlar las llamas</i> .
Expansión de energía	Corrosión agitada, Fuego astral, Sobretensión bioeléctrica o Congelación sólida.
Convocaciones planarias dobles	Cualquier conjuro de <i>convocar monstruo</i> , cualquier poder de <i>constructo astral</i> .
Endurecer energía	Cualquier poder de fuerza, cualquier conjuro con un descriptor de energía.
Ráfaga de carga	Endurecer energía
Ráfaga sacudidora	Endurecer energía

* Aunque la dote Sustitución de energía puede convertir un conjuro con un descriptor de energía en otro con un descriptor de energía distinto, el personaje debe tener acceso a un conjuro no modificado con el descriptor adecuado. La dote funciona en conjuros modificados de esta forma, pero éstos no sirven para cumplir los prerrequisitos. Por ejemplo, un personaje con la dote Sustitución de energía puede convertir una *bola de fuego* en una *bola de ácido*. Aunque la *bola de ácido* no sirve para alcanzar los prerrequisitos de Corrosión agitada, el personaje puede usar Corrosión agitada en una bola de ácido si posee la dote.

Convocaciones planarias dobles [psi-conjuro]

Siempre que convocas una criatura, accedes también a la energía ectoplásmica en bruto del plano Astral. Puedes modelar el ectoplasma y acoplarlo a la criatura convocada, haciéndola aún más temible.

Prerrequisitos: capacidad de lanzar cualquier conjuro de *convocar monstruo*, capacidad de manifestar cualquier poder de *constructo astral*.

Beneficio: siempre que lances un conjuro de *convocar monstruo*, puedes manifestar al mismo tiempo un poder de constructo astral y aplicar sus beneficios a la criatura convocada. Pagarás la mitad del coste en puntos de poder del *constructo astral* (mínimo 1 punto). Luego podrás aplicar a tu criatura convocada cualquiera de las características que podrías dar al constructo resultante.

Corrosión agitada [psi-conjuro]

Tu capacidad de agitar sustancias ácidas conduce a versiones especialmente corrosivas de los conjuros y poderes con el descriptor ácido.

Prerrequisitos: dos conjuros cualesquiera con el descriptor ácido, *agitar la materia*.

Beneficio: esta dote puede usarse para mejorar cualquier conjuro o poder con el descriptor ácido. Además de infligir el daño normal, un conjuro mejorado con Corrosión agitada ablanda a su objetivo. Este efecto no representa daño a la armadura, el escudo o las partes del cuerpo que den un bonificador de armadura natural; es un efecto del ácido sobre la propia criatura.

Por cada 5 puntos de daño por ácido que el objetivo sufra a causa del conjuro

o poder, debe superar un TS de Fortaleza o sufrir un penalizador de -1 a su CA. La CD para esta salvación equivale a la CD de salvación del conjuro o poder (o la que tendría de permitirse salvación). Todos los demás modificadores a la CA se aplican normalmente.

La penalización causada por este efecto decrece de forma natural a un ritmo de 1 punto diario. Cualquier efecto que cure el daño de característica puede usarse para reducir o eliminar los penalizadores en la misma cantidad.

Para aplicar Corrosión agitada a un conjuro, el lanzador debe gastar 3 puntos de poder por nivel de conjuro. Para aplicarla a un poder psiónico debe gastar 1 nivel de conjuro por nivel de poder.

Endurecer energía [psi-conjuro]

Puedes manipular la energía de tus conjuros y poderes, transformando parte de su poder elemental en fuerza telequinética.

Prerrequisitos: capacidad de manifestar un poder de fuerza y lanzar un conjuro con descriptor de energía.

Beneficio: elige una cantidad de dados de daño no superior a la mitad de los dados totales del efecto al que aplicas la dote. Esta cantidad deja de ser el antiguo daño por energía y se convierte en daño de fuerza (como el de un *proyectil mágico*). Esta parte del daño sobrepasa todas las resistencias a energías pero sigue sujeto a la resistencia a conjuros.

La mitad endurecida del daño puede afectar a criaturas incorpóreas, ignorando el porcentaje normal de fallo. El resto del daño, por energía, del conjuro o poder sigue sujeto al 50% de posibilidades de fallo en enemigos incorpóreas.

Para aplicar Endurecer energía a un conjuro el lanzador debe gastar 3 puntos de poder por nivel de conjuro. Para aplicarlo a un poder psiónico debe gastar 1 nivel de conjuro por nivel de poder.

Expansión de energía [psi-conjuro]

Usando una fuente de energía alternativa, puedes sobrecargar la energía en bruto de tus conjuros y poderes basados en energía.

Prerrequisitos: cualquiera de las dotes siguientes: Corrosión agitada, Fuego astral, Sobretensión bioeléctrica o Congelación sólida.

Beneficios: en el momento de elegir esta dote, elige el tipo de energía que corresponda con el representado por la dote de psi-conjuro que usaste como prerrequisito para acceder a ella (ácido para Corrosión agitada, fuego para Fuego astral, etc.). Esta dote puede aplicarse a cualquier conjuro o poder con el mismo descriptor que este tipo de energía.

Incrementas el tipo de dado de daño de un conjuro o poder con este descriptor en un paso (d4 pasa a d6, d6 a d8, etc.). El número de dados de daño permanece constante.

Para aplicar Expansión de energía a un conjuro, el lanzador debe gastar 4 puntos de poder por nivel de conjuro. Para aplicarlo a un poder psiónico, el manifestador debe gastar 2 niveles de conjuro por nivel de poder. La dote no tiene que usarse combinada con su prerrequisito, aunque posible hacerlo.

Especial: esta dote puede elegirse más de una vez. Cada vez que se elige se aplica a un descriptor distinto, necesitando la dote correspondiente como prerrequisito.

Fuego astral [psi-conjuro]

Has aprendido a coger el volátil ectoplasma astral y prenderlo con fuego elemental para crear intensos efectos de fuego persistente.

Prerrequisitos: dos conjuros cualesquiera con el descriptor fuego, dos poderes cualesquiera con el descriptor fuego.

Beneficio: esta dote puede aplicarse a cualquier conjuro o poder con el descriptor fuego. El ectoplasma en llamas es pegajoso, y sigue ardiendo cuando el fuego normal se consumiría y apagaría.

Cualquiera que sea dañado por un efecto mejorado con Fuego astral continuará sufriendo daño por fuego durante un número de asaltos igual al modificador de característica que se aplique al poder o conjuro usado (mínimo 1 asalto). Este daño persistente equivale a 1 punto por cada 5 puntos de daño por fuego que infligiera el ataque original (mínimo 1 punto, a no ser que el sujeto evitara todo el daño por fuego del efecto o, de algún modo, no sufriera daño por el efecto inicial).

El fuego ectoplásmico es más difícil de apagar que el normal. No puede ser sofocado, y el agua no lo apaga (de hecho, sumergir a una criatura ardiendo en agua no afecta al fuego en absoluto). Sin embargo, efectos como el de *controlar las llamas* funcionan con normalidad con el fuego ectoplásmico. Además, como el ectoplasma es estable e inerte en el plano Astral, enviar allí a un sujeto ardiendo suprime el efecto inmediatamente. El tiempo que la víctima pase en el plano Astral cuenta para la duración del conjuro, pero el fuego se reaviva inmediatamente si el sujeto deja el plano antes de que expire.

Para aplicar Fuego astral a un conjuro el lanzador debe gastar 3 puntos de poder por nivel de conjuro. Para aplicarlo a un poder psiónico debe gastar 1 nivel de conjuro por nivel de poder.

Ráfaga de carga [psi-conjuro]

El poder de tu efecto de Endurecer energía es tan fuerte que empuja a los oponentes hacia atrás.

Prerrequisito: Endurecer energía

Beneficio: puedes añadir fuerza telequinética a cualquier poder o conjuro ya mejorado con la dote Endurecer energía. Un efecto mejorado por Ráfaga de carga puede cargar contra cualquier oponente de su área. El área o efecto del conjuro determina la dirección de la carga: una línea o un cono empuja al objetivo a lo largo de toda la longitud, pero una explosión o expansión lo empuja hasta el límite del radio. El poder o conjuro mejorado tiene una Fuerza efectiva

igual a su CD de salvación + 1 por dado de daño por fuerza que inflija. Incluso si el objetivo supera la tirada apropiada para evitar parte del daño o todo, sigue sujeto a la carga.

Para aplicar Ráfaga de carga a un conjuro, el lanzador debe gastar 3 puntos de poder por nivel de conjuro. Para aplicarlo a un poder psiónico debe gastar 1 nivel de conjuro por nivel de poder. Estos costes se añaden al de la dote Endurecer energía. Esta dote puede usarse en combinación con Ráfaga sacudidora (ver más abajo).

Ráfaga sacudidora [psi-conjuro]

Tu habilidad manipulando energía endurecida te permite añadir fuerza física a los conjuros o poderes en vez de convertir la energía existente en fuerza.

Prerrequisito: Endurecer energía

Beneficio: por cada 3 puntos de poder o cada nivel de conjuro gastado, puedes añadir 1 dado de daño por fuerza extra a todo conjuro o poder psiónico que tenga un descriptor de energía (hasta un máximo de la mitad de los dados de daño básicos del efecto). Si el objetivo tiene derecho a un TS, éste se aplica también a este daño extra. No puedes gastar más puntos de poder que tu total actual, ni más niveles de conjuro que los que te queden. Puedes usar Ráfaga sacudidora en un conjuro afectado por Endurecer energía, pero no es obligatorio.

La parte endurecida del daño puede afectar a criaturas incorpóreas, ignorando el porcentaje normal de fallo. El resto del daño, por energía, del conjuro o poder sigue sujeto al 50% de posibilidades de fallo en enemigos incorpóreas.

Especial: al contrario que muchas otras dotes metamágicas y metapsiónicas, Ráfaga sacudidora puede aplicarse a un conjuro o poder más de una vez. Cada aplicación a un conjuro necesita 3 puntos de poder (o múltiplos de 3 si se añaden múltiples dados de daño). Cada aplicación en un poder psiónico requiere 1 nivel de conjuro (o múltiplos de 1 si se añaden múltiples dados de daño).

Sobretensión bioeléctrica [psi-conjuro]

Puedes canalizar energía eléctrica al sistema nervioso de tu oponente. Este efecto no solo causa daño físico sino que desestabiliza la coordinación del objetivo.

Prerrequisitos: dos conjuros con el descriptor electricidad, *controlar el cuerpo*

Beneficio: esta dote puede aplicarse a cualquier conjuro o poder con el descriptor electricidad. Cualquier criatura que sea dañada por un efecto mejorado con

PARA TU CAMPAÑA

Crear personajes multiclase es más fácil ahora que en cualquier otra edición de D&D hasta la fecha, pero aún tiene un gran coste para algunos personajes. Suele parecer que un lanzador de conjuros debe sacrificar mucho más que sus compañeros no lanzadores al elegir una clase adicional. Aunque algunos conceptos de mezcla de clases pueden ser perfectos para la historia, la realidad es que un lanzador de conjuros que elige avanzar en otra clase suele perder mucho más de lo que gana. Y ahora que la psiónica se parece tanto al lanzamiento de conjuros, un personaje psiónico tiene el mismo problema. Al dividir su atención entre dos disciplinas no sólo limita su poder de lanzamiento y su acceso a conjuros, sino que también tiene que dividir los incrementos en las características entre más características que un personaje con una sola clase. Un psiónico/mago no puede usar todos los incrementos de característica en Inteligencia, o sus poderes psiónicos sufrirán.

La clase de prestigio de mago mental ofrece lo mejor de ambos mundos. Aunque los magos y los psiónicos siguen teniendo más poder dentro de sus respectivas esferas, las aptitudes como fuentes gemelas y fuentes gemelas del mismo origen permiten al mago mental avanzar sus poderes más de lo que podría de otro modo.

Incluso con las ventajas de la clase de mago mental, de todos modos, estos magos mentales se ven privados de los conjuros y poderes más poderosos, y no pueden lanzar tantos conjuros o manifestar tantos poderes como un personaje de una sola clase. Éstos también obtienen bonificadores que no consigue el mago mental, y aunque el mago mental puede tener un familiar y un cristal psi, ninguno se desarrolla mucho. Aún así, esta clase de prestigio hace que jugar a un personaje lanzador de conjuros arcano/psiónico sea más viable, interesante y, lo que es más importante, divertido.

Sobretensión bioeléctrica se convulsiona fuera de control o sólo puede hacer movimientos espasmódicos.

Por cada 10 puntos de daño por electricidad que sufra el objetivo por dicho poder o conjuro, deberá tener éxito en un TS de Fortaleza o sufrir 2 puntos de daño a la Destreza. La CD para esta salvación equivale a la CD de salvación del conjuro o poder (o la que tendría de permitirse salvación). Una criatura sin anatomía discernible (como un cieno, constructo o muerto viviente) o inmune a la electricidad es inmune a los efectos de esta dote.

Para aplicar Sobretensión bioeléctrica a un conjuro, el lanzador debe gastar 3 puntos de poder por nivel de conjuro. Para aplicarlo a un poder psiónico debe gastar 1 nivel de conjuro por nivel de poder.

MAGO MENTAL

El mago mental es un arcanista introspectivo que usa su autoconciencia para entender los misterios del mundo que le rodea. Cualquiera

que pueda reunir los prerequisites puede usar dotes de psi-conjuro, pero las mezclas resultantes de psiónica y magia no son simplemente aptitudes extra para un mago mental. Para él, son la única forma de alcanzar poder; lanzar conjuros o manifestar poderes psiónicos sin unirlos le resulta tan mundano como a los magos y psiónicos la lucha con armas básica.

Adornado con tatuajes que trazan rutas de poder sobre su cuerpo y envuelto en voluminosas túnicas que brillan con runas mágicas, el mago mental es el psi-lanzador definitivo, la unión perfecta entre fuerza interna y poder externo.

La mayoría de los magos mentales son ilícidos. Dejando a un lado el hecho de que ellos fueron los desarrolladores de la técnica en la que se basa la clase, sus desarrollados intelectos y sus impresionantes aptitudes psiónicas hacen que ésta parezca destinada a ellos. Pero aunque guardan sus secretos celosamente, se sabe que los ilícidos compartieron su conocimiento alguna vez, y unos pocos miembros de otras razas también han conseguido acceder a

la clase. La mayor parte de estos magos mentales no ilícidos son de la raza de los ilícidos, pero unos pocos no son esclavos ciegos del Imperio Ilícido. Los psiónicos/magos y psiónicos/hechiceros son prácticamente los únicos personajes que poseen las aptitudes y el interés necesarios para convertirse en magos mentales.

Rasgos de clase del mago mental

Todo lo que sigue son rasgos de clase de prestigio mago mental.

Competencia con armas y armaduras: un mago mental no obtiene nuevas competencias con armas y armaduras.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en el 1.º, 3.º, 5.º, 6.º, 7.º, 8.º, 9.º y 10.º nivel, el personaje gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es pertinente) como si hubiese ganado un nivel en la clase de lanzamiento de conjuros arcanos a la que perteneciese antes de avanzar en la clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (dotes metamágicas o de creación de objetos, aptitudes de bardo o asesino, etc.), exceptuando un incremento del nivel efectivo de lanzador.

Si el personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de convertirse en mago mental, debe decidir a qué clase añade cada nivel de mago de la mente para determinar los conjuros al día y los conjuros conocidos.

Puntos de poder al día/Poderes descubiertos: en el 2.º, 4.º, 5.º, 6.º, 7.º, 8.º, 9.º y 10.º nivel, el personaje gana nuevos puntos de poder diarios y descubre poderes como si hubiese ganado un nivel en la clase psiónica a la que perteneciese antes de avanzar en la clase de prestigio. Sin embargo, no gana

REQUISITOS DEL MAGO MENTAL

Para hacerse mago mental, se deben cumplir los siguientes criterios.

Dotes: dos dotes de psi-conjuro cualesquiera

Conjuros: capacidad de lanzar conjuros arcanos de nivel 3 o mayor

Poderes psiónicos: capacidad de manifestar poderes psiónicos de nivel 2.º o mayor

Especial: el candidato debe haber sido entrenado en el arte de la magia mental, o adquirido de algún modo textos de los que aprender sus secretos.

DG
D4

HABILIDADES DE CLASE DEL MAGO MENTAL

Las habilidades de clase del mago mental son las siguientes:

Fue: -

Des: -

Con: Concentración

Int: Arte, Conocimiento de conjuros, Conocimiento de Psiónica, Saber (todas las habilidades, elegidas individualmente)

Sab: Autohipnosis

Car: -

Especial: dos habilidades a elegir de una clase psiónica en la que tenga niveles.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + mod. Int.

AVANCE DEL MAGO MENTAL

Nivel	Ataque base	S. de For.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros al día/ Conjuros conocidos	Puntos de poder al día/ Poderes descubiertos
1.º	+0	+0	+0	+2	Componentes psiónicos	+1 nivel de clase existente	
2.º	+1	+0	+0	+3	Compensación		+1 nivel de clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Refuerzo psiónico +1	+1 nivel de clase existente	
4.º	+2	+1	+1	+4	Toque de fuerza		+1 nivel de clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Fuentes gemelas (7-5)	+1 nivel de clase existente	+1 nivel de clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Refuerzo mágico	+1 nivel de clase existente	+1 nivel de clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Enfoque de la disciplina (5- 7)	+1 nivel de clase existente	+1 nivel de clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Premonición dolorosa	+1 nivel de clase existente	+1 nivel de clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Refuerzo psiónico +1	+1 nivel de clase existente	+1 nivel de clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Fuentes gemelas del mismo origen	+1 nivel de clase existente	+1 nivel de clase existente

ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase, exceptuando un incremento del nivel efectivo de manifestador.

Si el personaje tiene más de una clase psiónica antes de convertirse en mago mental, debe decidir a qué clase añade cada nivel de mago de la mente para determinar los puntos de poder al día y los poderes descubiertos.

Componentes psiónicos (Ex): la unión de magia y psiónica que realiza el mago mental comienza a nivel 1, cuando aprende a usar una disciplina para potenciar las aptitudes de la otra. Cuando lanza un conjuro, puede sustituir por puntos de poder los componentes verbales y somáticos, y los componentes materiales con un valor de 1 po o menos. El mago mental debe pagar 2 puntos de poder por nivel de conjuro por cada componente así sustituido. Usar esta habilidad no requiere una acción.

Compensación (Ex): en el 2.º nivel, con una mayor comprensión de las conexiones entre la psiónica y el poder mágico, el mago mental puede unir sus energías de formas más significativas. Siempre que lance un conjuro o manifieste un poder usando una dote metamágica o metapsiónica que incrementaría el nivel del espacio de conjuro ocupado o el coste en puntos de poder, puede alcanzar el coste usando otra forma de energía. Por cada 3 puntos de poder gastados en un conjuro mejorado con una dote metamágica, el mago mental puede reducir el incremento de nivel de conjuro en uno. Del mismo modo, por cada nivel de conjuro gastado en un poder mejorado con una dote metapsiónica, puede reducir en 2 el número de puntos de poder adicionales. Esta aptitud no puede usarse con dotes de psi-conjuro, y no puede disminuir el coste en niveles o puntos de poder por debajo del necesario para el efecto original.

Refuerzo psiónico: el poder envolvente de la psique del mago mental le sirve ahora para enfocar sus manifestaciones mágicas. Cuando alcanza el 3.º nivel, la CD de salvación para todos sus conjuros que admitan una TS, se incrementa en 1 siempre que tenga 5 o más puntos de poder en su reserva. Cuando alcanza el 9.º nivel, este ajuste pasa a +2 siempre que tenga 10 o más puntos de poder. Si los puntos bajan de 10 pero superan 5, el +1 sigue haciendo efecto.

Toque de fuerza (Sb): cuando un mago mental alcanza el 4.º nivel, el toque de

su mente no es distinto al de su cuerpo. Ahora puede transmitir cualquier conjuro que requiera un ataque de toque usando cualquiera de los siguientes poderes de fuerza que conozca: golpe, golpe mayor, golpe menor, golpear a las masas, golpe auténtico y detonación. El poder de fuerza realiza su efecto normal además de transmitir el conjuro. Si el poder de fuerza elegido afecta a más de un objetivo, el mago mental debe elegir a uno de los objetivos con el que tenga líneas de visión y de efecto para que reciba el ataque de toque. Los poderes de fuerza que no infligen daño no pueden usarse para transmitir un ataque de toque. El mago mental debe realizar con éxito un ataque de toque a distancia para golpear al objetivo, y la resistencia a conjuros se aplica al poder de fuerza y al ataque de toque (lo que requiere dos tiradas distintas si son necesarias). El ataque de toque debe prepararse en el mismo día si el lanzador prepara conjuros, o debe haber un espacio de conjuro disponible del nivel del ataque de toque o mayor si los lanza espontáneamente. Usar esta aptitud no requiere una acción y no incrementa el tiempo de manifestación del poder de fuerza, pero los componentes somáticos necesarios para el lanzamiento del ataque de toque seguirán debiendo usarse (aunque podrían evitarse usando la aptitud de compensación y gastando puntos de poder como se ha indicado anteriormente).

Fuentes gemelas (Sb): en el 5.º nivel el mago mental ha aprendido lo suficiente de los parecidos entre la magia y la psiónica como para poner sus aptitudes a favor de una u otra temporalmente. Una vez al día, como acción de asalto completo que provoca un ataque de oportunidad, puede concentrar sus energías hacia la psiónica o la magia. Después, añade sus niveles de mago mental a su clase psiónica o de lanzamiento de conjuros con el fin de determinar el nivel de lanzador o manifestador, el que sea aplicable, durante las siguientes 24 horas. Esto permite al mago mental hacer pruebas de nivel de lanzador o manifestador (como para disipar magia o para la penetración de conjuros) al nivel incrementado, y todos tus conjuros o poderes (dependiendo de tu selección para el día) son tratados como si fueran lanzados o manifestados por un lanzador o manifestador de mayor nivel. Esta aptitud no modifica el número de conjuros que puede lanzar o su reserva de puntos de poder.

Por ejemplo, el mago 5/psiónico 5/mago mental 5 Quellthik elige usar fuentes gemelas para aumentar su nivel de manifestador psiónico. A este nivel, el nivel de manifestador es 8. Una vez que se activa fuentes gemelas, el nivel de manifestador de Quellthik pasa a 13 (8 originales + 5 niveles de mago mental son 13).

Este efecto no puede hacerse acabar prematuramente.

Refuerzo mágico: cuando alcanza el nivel 6.º, los avances en el dominio de la magia del mago mental le permiten enfocar sus manifestaciones psiónicas. Una vez al día por nivel de mago mental, el personaje puede aumentar el nivel efectivo de uno de sus poderes en un nivel, como con la dote Intensificar poder, sin coste adicional en puntos de poder. El incremento sólo puede ser de un nivel, y el mago mental elige usar refuerzo mágico en el momento en el que activa el poder. Esta aptitud puede combinarse con la dote Intensificar poder para dar al mago mental un nivel de incremento gratuito, aunque puede usar la dote para incrementar el poder efectivo del poder en más de un nivel.

Enfoque de la disciplina (Ex): cuando alcanza el 7.º nivel, el mago mental puede servirse libremente de sus reservas mágicas y psiónicas para alimentar cada tipo de aptitud. Puede gastar puntos de poder para lanzar conjuros con menos energía mágica o convertir poder arcano en puntos de poder psiónicos.

Al lanzar un conjuro, el mago mental puede reducir el nivel efectivo de conjuro (y por lo tanto el del espacio de conjuro que ocupa) gastando 8 puntos de poder por nivel de reducción (hasta un mínimo de 1). También puede reducir el coste en puntos de poder de un poder psiónico en 2 por nivel de conjuro gastado para ese fin. A diferencia de la aptitud de compensación (ver más arriba), enfoque de la disciplina reduce el nivel base del conjuro o el coste base del poder en vez de negar los niveles o puntos adicionales causados por dotes metamágicas o metapsiónicas.

Un conjuro preparado en un espacio de nivel menor o un poder manifestado con un coste menor del normal cuenta como un efecto de menor nivel para disiparlo, la CD de las tiradas de salvación y la identificación para contraconjurarlos. Usa el nuevo espacio para determinar los valores apropiados.

Por ejemplo, imagínate que Quellthik (mago 5/psiónico 5/mago mental 8)

PARA TU PERSONAJE

Los siguientes conceptos de

personaje se adaptan bien a la psi-magia y a la clase de prestigio de mago mental. Si te gusta alguno, pregunta a tu DM si podría incluir algo del material aquí incluido en su campaña.



UN HECHICERO MENTALMENTE DOTADO

Como muchos otros hechiceros, tu poder innato de lanzamiento de conjuros deriva de un distante antepasado dracónico. Pero tu progenitor era un dragón gema, no uno de los más comunes dragones cromáticos o metálicos. Al principio tus manifestaciones esporádicas de poder mágico y psiónico no parecían tener ninguna relación, pero con el tiempo te diste cuenta de que ambos poderes surgían de la misma fuente, y la clave para alcanzar todo el poder de tu legado era unirlos.

UN PSIÓNICO INTERESADO EN LA MAGIA

Eres un psiónico que ha perdido el interés. Por alguna razón, has sido incapaz de desbloquear nuevos aspectos de tu poder interno durante algún tiempo. Recurriendo a dorjes, acumuladores y todo tipo de cristales en busca de una solución, descubriste accidentalmente que las gemas mágicas podrían mejorar tus aptitudes, y te convertiste en un estudiante de magia. Incluso más sorprendente que la velocidad con la que has entendido las lecciones, es el hecho de que la magia arcana haya resultado ser la ayuda externa que estabas necesitando para volver a poner en funcionamiento tu desarrollo psiónico.

decide que *cono de frío* será un conjuro útil para la batalla que se avecina. Pero sus niveles combinados de mago y mago mental sólo le dan acceso a un conjuro de nivel 5, y sin duda necesitará más de un *cono de frío*. Prepara el primero como su conjuro de nivel 5. Luego, usando su aptitud de enfoque de la disciplina, gasta 8 puntos de poder para preparar un segundo cono de frío como conjuro de nivel 4.º. Este segundo *cono de frío* causa el mismo daño que el de nivel 5, pero al ser un conjuro de nivel 4, la CD de la salvación de Reflejos es 14 + el modificador de Inteligencia de Quellthik (en vez de 15 + su modificador de Inteligencia). El conjuro resultará también más fácil de identificar mediante una prueba de Conocimiento de conjuros.

Quellthik no puede preparar el *cono de frío* como un conjuro de nivel 3.º, debido a que el coste de hacerlo (16 puntos de poder) supera su límite de puntos de poder permitidos (que equivale a su nivel de manifestador - 1), aunque utilice la aptitud de fuentes gemelas para aumentar su nivel de manifestador. Un mago mental que fuera capaz de gastar 16 puntos de poder para conseguir este efecto, podría lanzar *cono de frío* como un conjuro de nivel 3.º, infligiendo el mismo daño que el *cono de frío* de nivel 5.º pero con una CD de salvación de 13 + modificador de Int.

Premonición dolorosa (Sb): al llegar al nivel 8.º el mago mental será capaz de transmitir una dolorosa visión del futuro precediendo a un conjuro o poder que inflija daño, permitiendo que el objetivo vea el resultado antes de que el efecto tenga lugar. Esta premonición provoca tal shock en el sistema nervioso del objetivo que no sólo causa daño neurológico, sino que aturde al sujeto durante los cruciales segundos que necesitaría para evitar el ataque, convirtiendo la visión en una profecía realizada.

Cuando el mago mental utiliza este poder para magnificar un efecto que produce daño, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Voluntad como si el mago mental hubiese usado un poder telepático de nivel 6.º. El éxito en esta salvación negará todos los efectos de la premonición, incluyendo el daño. En cambio, un fallo en la TS impone un penalizador de -2 a la salvación del objetivo (si la hay) contra el efecto que le sigue e inflige un daño no letal igual al daño de dicho efecto. Si el objetivo se libra de parte del daño del efecto principal (mediante evasión, un TS con éxito, o algo similar), una parte equivalente del daño no letal se niega inmediatamente,

VENTAJAS DE FUENTES GEMELAS DEL MISMO ORIGEN

Fuentes gemelas del mismo origen tiene un beneficio adicional que podría no ser muy fácil de ver. Como el mago mental que usa esta aptitud añade su nivel de la clase de prestigio tanto a los niveles psiónicos como a los mágicos para determinar el nivel de lanzador o manifestador, tiene más facilidad para superar la resistencia a conjuros de una criatura enemiga. Un mago 5/psiónico 5/mago mental 10 usando fuentes gemelas del mismo origen es considerado un lanzador de nivel 23 (aunque siga teniendo acceso a los poderes y conjuros de un lanzador y manifestador de nivel 13). Para superar la resistencia a conjuros, el bonificador de nivel de lanzador a la prueba es de +23, lo que le hace más efectivo superando la resistencia que un mago o psiónico de una sola clase. Este bonificador se añade a los otros beneficios inherentes a ser un lanzador y manifestador de nivel efectivo más alto.

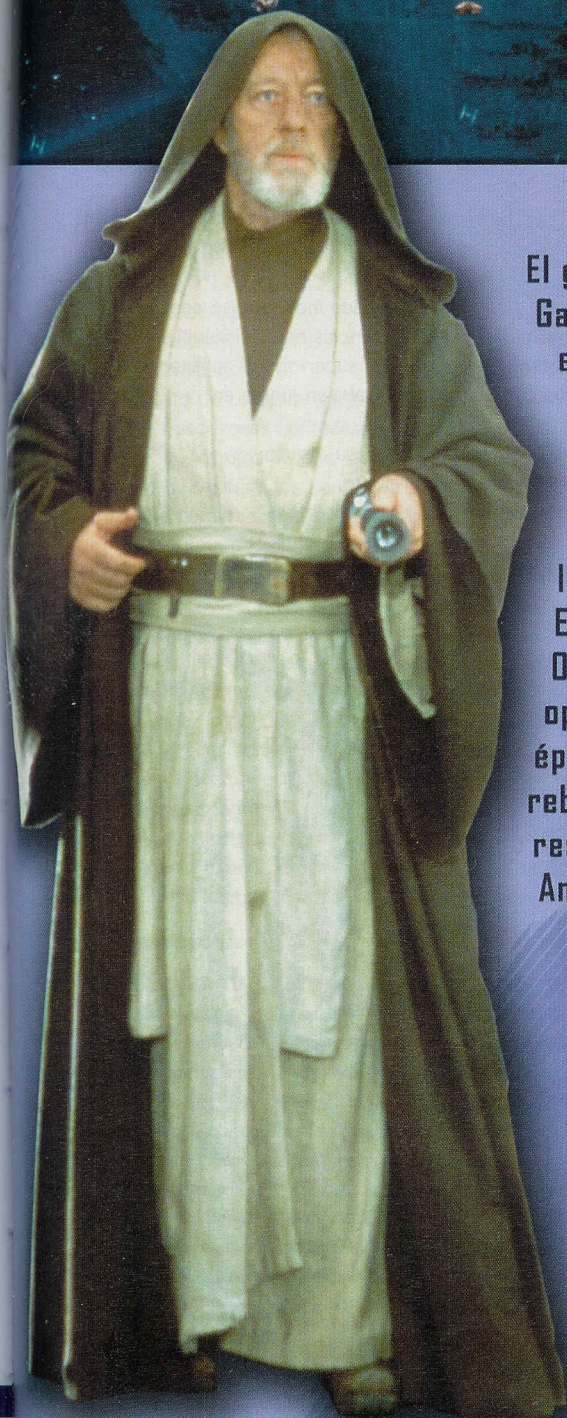
al haber evitado ese futuro en particular. Las criaturas sin inteligencia, las inmunes a efectos enajenadores y las que no tengan una anatomía discernible son inmunes a los efectos de esta aptitud.

El mago mental puede usar premonición dolorosa tantas veces al día como el modificador de habilidad que controle su disciplina principal, o el más alto si no tiene una disciplina principal.

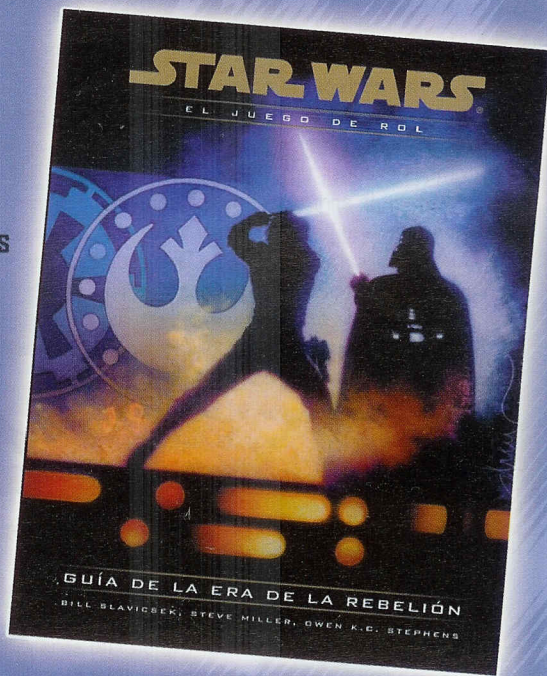
Fuentes gemelas del mismo origen (Ex): cuando el mago mental alcanza el nivel 10.º, la unión entre sus aptitudes mágicas y psiónicas se completa. Esta aptitud reemplaza a la de fuentes gemelas (ver más arriba) y funciona exactamente igual excepto por lo aquí detallado.

Como acción de asalto completo que provoca ataque de oportunidad, el personaje puede añadir su nivel de mago de la mente tanto a sus niveles de psiónico como a los de lanzador arcano a efectos de determinar el nivel de lanzador o manifestador. Además, esta aptitud le permite usar juntos los modificadores de la característica que controla sus poderes psiónicos y la que controla los mágicos cuando usa una aptitud de psi-conjuro (si usan el mismo modificador, dóblalo). Esta aptitud, al igual que fuentes gemelas, puede usarse una vez al día, y dura 24 horas.

Rebélate contra el lado oscuro



El gobierno del Imperio Galáctico amenaza con extinguir las últimas llamas de la libertad. Desde el Borde Exterior a los opulentos planetas del Núcleo, la férrea voluntad del Emperador y su Nuevo Orden aplastan cualquier oposición. Pero en esta época aciaga surgen rebeldes que pretenden restaurar la gloria de la Antigua República.



**Todas las esperanzas están puestas en ti
¿Serás tú uno de los héroes?**



www.wizards.com



www.devir.es

©2003 Lucasfilm Ltd. y ® o ™ donde se indique. Reservados todos los derechos. Usado con permiso.

BTEENES OCULARES

Potentes Poderes de los CONTEMPLADORES

por Michael Mearls • ilustrado por David Wahlstrom • traducción de Nicolás Tamargo

Los poderosos contempladores se consideran la raza definitiva, pero su arrogancia es tan grande que cada individuo se considera más perfecto que todos los demás. Entre ellos, los contempladores andan a la greña por simples diferencias en su fisiología. La mínima variación entre dos ojos tiranos puede convertirlos en enemigos jurados, intentando probar su superioridad aplastando a su rival. Por suerte para las demás razas, esta hostilidad intrínseca suele evitar que los contempladores trabajen juntos en grandes grupos.

Aunque la arrogancia de los contempladores suele interferir con todos sus esfuerzos por trabajar juntos, su orgullo tiene una base bastante real. La mayoría de los contempladores son brillantes pensadores y astutos estrategas. Cuando aplican su intelecto a la creación de nuevas armas, armaduras, objetos mágicos y tácticas, los resultados hacen a estos aterradores enemigos aún más temibles.

Este artículo presenta varias nuevas dotes, clases de prestigio, objetos y aptitudes que los contempladores han desarrollado para usarlos en contra de sus enemigos.





LANZAMIENTO DE CONJUROS DE LOS CONTEMPLADORES

Según el saber de los contempladores, las razas menores inventaron el lanzamiento de conjuros para imitar las poderosas aptitudes mágicas de los ojos tiranos. Desde el punto de vista de los contempladores, el estudio de las magias arcana y divina representa una deficiencia fundamental de las razas menores, el intento de los seres menores de imitar a los poderosos. Pero aunque los contempladores consideran el lanzamiento de conjuros como una mala imitación de sus verdaderas aptitudes mágicas, produce un amplio rango de efectos que no pueden dominar normalmente, así que muchos lo consideran una útil extensión de sus propias aptitudes. Por supuesto, mantienen que sus métodos de lanzamiento son intrínsecamente superiores a los de las demás razas, y cualquier diferencia en la metodología o la teoría mágica se convierte inmediatamente en la base de las más mortíferas luchas entre los contempladores que lanzan conjuros.

Optimiza tu contemplador lanzador de conjuros

El contemplador estándar del *Manual de monstruos* no es necesariamente el mejor lanzador de conjuros. Para empezar, el contemplador lanzador óptimo necesita al menos la dote Abstención de materiales, y se beneficiaría de las dotes metamágicas y de creación de objetos. El contemplador del *Manual de monstruos* tiene Ataque en vuelo, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada y Voluntad de hierro como dotes. Si quieres que tu contemplador sea un mejor lanzador de conjuros, considera el darle Abstención de materiales en vez de Iniciativa mejorada. Esto permite al contemplador ignorar casi todos los componentes materiales, que son un gran estorbo para un lanzador sin manos ni bolsillos.

EQUIPO DE CONTEMPLADOR

La extraña forma corporal de los contempladores no les permite usar la mayoría de los objetos mágicos, las armas y las demás herramientas de forma normal. Aunque los ojos tiranos suelen confiar en sus rayos de *telecinesia* para manipular objetos, a veces no se puede sustituir la manipulación física.

En esos casos, los contempladores deben crear objetos que se adapten a sus necesidades específicas.

La mayor parte de ellos puede crear estos objetos sin ayuda, pero suelen optar por esclavizar a artesanos humanoides y obligarles a producir los objetos deseados. De vez en cuando un contemplador puede superar su orgullo y pagar a un lanzador de conjuros para que le cree una determinada baratija, pero la mayor parte del tiempo obligan a los seres menores a proveerles de todos los servicios que necesiten.

Armadura

Aunque la mayoría de los contempladores son demasiado arrogantes y vanidosos para considerar el llevar armadura, algunos la ven como una precaución necesaria contra los seres menores que tienen que confiar en las garras, mandíbulas y espadas para combatir.

Armadura de orbe: la armadura de los contempladores (llamada habitualmente armadura de orbe) consiste en una serie de placas o parches unidos por un complejo conjunto de correas. Un ojo tirano utilizará su rayo de *telecinesia* para colocar la armadura alrededor de su cuerpo y ajustar las correas, formando un caparazón protector que es más flexible que la armadura

ordinaria equivalente. Cuando no se usa, la armadura de orbe yace plana en un círculo de correas y placas.

La armadura de orbe funciona como una armadura de los tipos estándar descritos en el *MANUAL DEL JUGADOR*. Usa los atributos indicados para cada armadura en particular. Además, la armadura de orbe cuesta cuatro veces el precio indicado y pesa el doble que su equivalente ordinario.

Fíjate en que los contempladores no tienen ninguna competencia con armadura por naturaleza. Si el DM quiere, puede cambiar una de las dotes del contemplador para darle una de las dotes de competencia con armadura, o limitarse a darle un nivel de guerrero.

Anillos

Un contemplador puede usar su rayo de *telecinesia* para colocar un anillo alrededor de uno de sus tentáculos. Como cualquier otra criatura, no puede beneficiarse de las propiedades de más de dos anillos al mismo tiempo.

Bastones, varitas y objetos maravillosos

Un contemplador puede usar cualquier bastón, varita u objeto maravilloso que pueda sujetar con la boca (siempre que siga pudiendo decir la palabra de mando) o manipular con su rayo de *telecinesia* si tiene la dote Habilidad con la telecinesia (ver Dotes de contemplador, más adelante), si cumple los prerrequisitos necesarios para usar el objeto. Los objetos deben activarse con normalidad (lo que suele durar una acción estándar).

Objetos maravillosos

Los contempladores encuentran útil y entretenida la creación de objetos mágicos. Estos objetos se adaptan bien a las extrañas necesidades de los ojos tiranos.

Lente de ojo tirano: esta lente de cristal de 3' de ancho está diseñada para fortalecer y enfocar el poder de los rayos oculares de los contempladores. Cuando no se usa suele descansar en un pedestal de madera, piedra o marfil. Como acción gratuita, el contemplador puede levantarla con su rayo de *telecinesia*, mantenerla sobre cualquier otro tentáculo y lanzar un rayo a través de ella. Usar estas lentes incrementa en +2 la CD para salvarse del efecto del rayo y dobla el alcance de éste. Otra versión de este objeto, más pequeña, sirve como cubierta a uno de los tentáculos del contemplador. Es posible que

un contemplador lleve una de estas lentes en cada uno de sus tentáculos disponibles. Estas lentes ajustadas cuestan el doble que las del tipo estándar.

Transmutación moderada; NL g; Fabricar objeto maravilloso, *muro de fuerza*; Precio 7.000 po (estándar) o 14.000 po (ajustada).

Bolsillo dimensional: este objeto es, en esencia, una *bolsa de contención* en forma de bolsillo. Cuando se coloca sobre otra superficie, ya sea tela, piel o hueso, y se pronuncia una palabra de mando, el bolsillo se adhiere a la superficie y sólo puede retirarse volviendo a pronunciar la palabra. Una vez adherido, el bolsillo es invisible a la visión normal, pero el portador siempre sabe dónde se encuentra y puede acceder a él sin posibilidad de error. Un *ver lo invisible* o un *visión verdadera* revela la presencia del bolsillo, y *detectar magia* puede revelar su aura mágica. Sin embargo, las auras de los objetos del interior del bolsillo no pueden ser detectados con *detectar magia* a no ser que el bolsillo esté abierto.

Los contempladores emplean *bolsillos dimensionales* para llevar objetos importantes y ocultar objetos mágicos y armas a sus enemigos. Puede contener hasta 10.000 lb. y tiene un volumen de 150' cúbicos. La boca del bolsillo puede expandirse para dejar sitio a objetos de 1' de ancho.

Un *bolsillo dimensional* no se puede retirar a no ser que se pronuncie la palabra de mando o el portador muera, pero el contacto con el espacio extradimensional de su interior puede suprimirse con un *disipar magia* dirigido o un efecto antimagia. Una de las tácticas preferidas de los ojos tiranos que luchan contra otros de su especie es usar sus conos antimagia para evitar que sus enemigos accedan a sus *bolsillos dimensionales*.

Conjuración moderada; NL g; Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*; Precio 9.000 po.

Gemas oculares: estas gemas del tamaño de un puño brillan con la trémula energía mágica que bulle en su interior. Un ojo tirano puede colocar uno de estos objetos en el lugar de un tentáculo, empujando éste ligeramente hacia el interior de su cuerpo para crear un hueco en su pellejo. Llevar una *gema ocular* da al contemplador el uso de una nueva aptitud sobrenatural de la lista siguiente, que funciona como sus demás rayos oculares. En teoría un contemplador podría usar hasta diez *gemas oculares* retrayendo todos sus tentáculos,

pero pocos ojos tiranos desean prescindir de todos sus rayos oculares raciales. A no ser que se especifique otra cosa, la aptitud concedida por la gema tiene un alcance de 150'. Las demás razas no pueden usar *gemas oculares*.

Bruma mental: el objetivo de este rayo debe pasar un TS de Voluntad con CD 17 o será afectado por un efecto de *bruma mental* cuando el rayo (de color blanco fantasmal) le golpee.

Encantamiento leve; NL g; Fabricar objeto maravilloso, *bruma mental*; Precio 63.000 po.

Veneno: el contemplador lanza un rayo marrón verdoso que transmite un efecto idéntico al de un conjuro de *veneno*. La CD del TS de Fortaleza para este rayo es 16.

Nigromancia leve; NL 7; Fabricar objeto maravilloso, *veneno*; Precio 39.200 po.

Rayo agotador: el rayo negro lanzado con esta gema cansa a los objetivos y les dificulta la huida. Los contempladores suelen usar esta gema cuando desean hacer prisioneros. La CD del TS de Fortaleza para este efecto es 14.

Nigromancia leve; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *rayo agotador*; Precio 21.000 po.

De la piedra a la carne: muchos contempladores usan esta habilidad junto con la de *de la carne a la piedra* para conseguir prisioneros. La CD del TS de Fortaleza para este rayo es 19.

Transmutación moderada; NL 11; Fabricar objeto maravilloso, *de la piedra a la carne*; Precio 92.400 po.

Esfera de suspensión: cada uno de estos globos de cristal de 6" de diámetro contiene una brillante acumulación de fuego, ácido, frío o electricidad. Una *esfera de suspensión* explota al impactar, dejando salir la energía contenida. Cualquier criatura puede usar uno de estos objetos, pero los contempladores pueden usar sus rayos de *telecinesia* para arrojarlos a sus enemigos. Una *esfera de suspensión* inflige 10d6 puntos de daño del tipo adecuado de energía en una expansión de 30' de radio. Un TS de Reflejos con éxito a CD 15 evita la mitad del daño.

Evocación moderada; NL 10; Fabricar objeto maravilloso, *bruma ácida*, *cono de frío*, *bola de fuego* o *rayo relampagueante*; Precio 1.500 po.

DOTES DE CONTEMPLADOR

El agudo intelecto y la ilimitada ambición han animado a los contempladores a desarrollar un amplio conjunto de aptitudes y artificios especiales que les dan ventaja

sobre las demás criaturas. Muchas de estas dotes son apropiadas para otros tipos de criaturas, y también están disponibles para ellas. Sólo las dotes con prerequisite "contemplador" no están disponibles a las demás criaturas.

Ascensión potente [general]

Puedes hacer movimientos repentinos e inesperados que cogen a tus enemigos desprevenidos, acabando con sus esfuerzos de golpearte mientras eres vulnerable.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, capacidad de volar con maniobrabilidad buena o mejor.

Beneficio: si usas una acción de movimiento para volar en línea recta hacia arriba o hacia abajo, este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Extremidad tentocular [general]

Haces que uno de tus tentáculos se alargue y endurezca para que pueda servir como extremidad. Puedes usar este tentáculo para sujetar objetos y blandir armas.

Prerrequisito: contemplador

Beneficio: transformas permanentemente uno de tus tentáculos, el que elijas, en una extremidad prensil. Puedes usar ese tentáculo para blandir un arma ligera o de una mano, o para manipular un objeto mágico utilizable con una sola mano. No eres considerado competente con un arma que blandas a no ser que hayas conseguido la competencia de algún otro modo (como escogiendo una dote que otorgue la competencia o subiendo niveles en una clase que lo haga). No puedes usar este tentáculo para lanzar un rayo ocular durante un asalto en el que estés sujetando un objeto con él.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que escojas la dote se aplica a un nuevo tentáculo. Si usas esta dote para fortalecer varios tentáculos y poder así luchar con múltiples armas, se aplican todas las reglas al respecto.

Fauces de poder [general]

Absorbes un tentáculo al interior de tu cuerpo y lo sacas de nuevo en el interior de tu boca.

Prerrequisitos: contemplador

Beneficio: elige un rayo ocular para que se traslade permanentemente a tu boca. Puedes usar este rayo de dos formas distintas cada asalto. Si golpeas a un oponente con tu ataque de mordisco, el rayo del tentáculo de tu boca golpea

automáticamente al enemigo. También puedes abrir tu boca para lanzar este rayo, pero su uso está limitado al arco frontal. Uses como uses el rayo, cuenta para el número de rayos oculares que puedes lanzar hacia tu arco frontal. Sólo puedes usarlo una vez por asalto.

Habilidad con la telecinesia [general]

Has alcanzado tanta experiencia con tu aptitud de telecinesia que puedes manipular y usar objetos mágicos con la telecinesia.

Prerrequisito: contemplador

Beneficio: como una acción estándar, puedes usar tu rayo ocular telecinésico para activar un objeto mágico de palabra de mando, finalización de conjuro o desencadenante de conjuro siempre y cuando esté desatendido y pudieras activar el objeto si lo sujetases. El objeto debe estar dentro del alcance de tu rayo de telecinesia para activar su efecto, y el objetivo debe estar dentro de tu línea de visión y de la línea de efecto del objeto. El objeto debe cumplir todos los requisitos para ser manipulable con la telecinesia (como el peso).

Oleada de poder [general]

Concentras un despliegue adicional de energía en un ataque sobrenatural especial que poseas, aumentando su potencia a cambio de una capacidad menor.

Prerrequisito: un ataque sobrenatural especial que puedas usar al menos tres veces al día.

Beneficio: elige un ataque sobrenatural especial que puedas usar tres o más veces al día. Puedes aplicar cualquiera de las mejoras siguientes a esa aptitud.

- Incrementar en +1 la CD de la salvación para resistir el efecto.

- Incrementar en +1 el daño infligido por el efecto por dado.

- Incrementar en un 50% la duración del efecto (no aplicable a efectos con duración instantánea).

Tras utilizar la dote, deberás esperar un asalto para volver a usar el ataque. Si siempre tienes que esperar para poder usarlo, el tiempo normal de espera aumenta en un asalto.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que la escojas, se aplica a un ataque sobrenatural especial distinto.

Tirano ágil [General]

Desarrollas tentáculos más largos y flexibles que los del resto de tu especie. Esta flexibilidad adicional te permite emplear más rayos oculares durante el combate contra tus enemigos.

Prerrequisito: contemplador

Beneficio: puedes dirigir un rayo ocular extra al mismo arco de 90 grados.

Normal: sólo puedes dirigir hasta dos rayos oculares (si eres un gauth) o tres (si eres un contemplador) hacia cada arco de 90 grados.

Tirano versátil [general]

Mediante intensas meditaciones y prácticas, has aprendido a intercambiar rayos entre dos tentáculos. Por lo tanto, puedes usar cualquier rayo dos veces en el mismo asalto activándolo primero en un tentáculo y luego en otro.

Prerrequisito: contemplador

Beneficio: elige uno de tus rayos oculares, para duplicarlo. Puedes activar el rayo duplicado desde su tentáculo normal, y desde otro tentáculo que elijas en el mismo asalto en el que actives la dote. La concentración necesaria para transferir un rayo ocular de esta manera representa un gran esfuerzo para tus energías mágicas, por lo que puedes utilizar un rayo ocular menos por arco cuando hagas uso de esta aptitud. Sin embargo, si lo deseas puedes utilizar ambos usos del rayo duplicado en un mismo arco.

El rayo suprimido no funcionará durante los asaltos en los que su tentáculo original se esté utilizando para lanzar otro rayo, pero volverá a la normalidad en el asalto siguiente. Puedes duplicar un rayo ocular una vez por asalto. Un rayo ocular duplicado en un asalto no puede utilizarse en el siguiente, aunque el rayo suprimido durante ese asalto sí que puede utilizarse con normalidad en el asalto siguiente al uso del rayo duplicado.

Volador ágil [general]

Vuelas con tanta rapidez y agilidad que tus enemigos tienen problemas para apuntar ataques contra ti.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, capacidad de volar con maniobrabilidad buena o mejor.

Beneficio: durante cualquier asalto en el que uses una acción de movimiento para volar, ganas un bonificador +1 a la esquiva contra todos los enemigos que no sean voladores.

REQUISITOS DEL MAESTRO OCULAR

Para hacerse maestro ocular, se deben cumplir los siguientes criterios:

Raza: contemplador.

Saber (arcano): 8 rangos.

Dote: Tirano versátil.

DG:
D8

HABILIDADES DE CLASE DEL MAESTRO OCULAR

Las habilidades de clase del maestro ocular son las siguientes:

Con: Concentración.

Int: Conocimiento de conjuros, Descifrar escritura, Saber (arcano).

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

AVANCE DEL MAESTRO OCULAR

Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Aumento de la DC de salvación
1.º	+0	+0	+0	+2	Ojo de locura	+1
2.º	+1	+0	+0	+3	Apuntar ágilmente	
3.º	+2	+1	+1	+3	Ojo que extravía	+2
4.º	+3	+1	+1	+4	Ráfaga de poder	
5.º	+3	+1	+1	+4	Martillo ocular	+3

CLASES DE PRESTIGIO DE CONTEMPLADOR

A causa de su énfasis en la competición y su inagotable apetito por conquistar y dominar, los contempladores suelen afanarse en desarrollar nuevas aptitudes que puedan usar para destruir a sus enemigos. Las siguientes clases de prestigio representan tan sólo unos pocos de los muchos campos de estudio especializados a los que se dedican los ojos tiranos.

Maestro ocular

El maestro ocular aprende a combinar el poder de sus rayos oculares, uniendo dos o más de ellos para formar un único ataque muy poderoso que puede hacer huir de terror a sus enemigos. Los contempladores que siguen esta clase de prestigio se encuentran entre la elite de su especie. No sólo porque sus aptitudes unidas les dan versatilidad en el combate, sino porque en muchas colonias de contempladores convertirse en un maestro ocular constituye un prestigioso logro. Por esta razón, los secretos de los maestros oculares son celosamente guardados por los pocos contempladores que los dominan. Estos ojos tiranos practican en secreto y pasan muchas horas sintonizando sus combinaciones de rayos oculares para producir nuevos efectos.

Rasgos de clase del maestro ocular

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio maestro ocular.

Competencia con armas y armaduras: un maestro ocular no gana nuevas competencias con armas o armaduras.

Aumento de la CD de salvación: en los niveles 1, 3 y 5 la CD de salvación de los rayos oculares lanzados por un maestro ocular aumenta según la cantidad listada. Este bonificador también se aplica a ojo de locura, ojo que extravía y martillo ocular.

Ojo de locura (Sb): a 1.º nivel, un maestro ocular puede combinar sus rayos de *hechizar monstruo* y *miedo* para aumentar su efecto. La mezcla de los sentimientos de miedo y amistad hacia el contemplador deja a la víctima tan confusa que se vuelve loca. Para usar esta aptitud, el maestro ocular debe ser capaz de apuntar ambos rayos oculares a un solo objetivo. Lanza un rayo de cada uno de estos dos tentáculos, que se combinan para formar un único rayo devastador. Si el contemplador tiene éxito en un ataque de toque a distancia, el objetivo sufre los efectos de un conjuro de *locura*. El objetivo debe superar un TS de Voluntad (CD 10 + la mitad de los DG raciales del maestro ocular + el modificador de Carisma del maestro ocular + el aumento de la CD del maestro ocular) para resistir el efecto. Incluso si pasa la tirada, el personaje queda estremecido durante idio asaltos. Este

efecto cuenta como un rayo de cara a determinar cuántos rayos por arco de 90 grados puede usar el contemplador (por tanto, aún puede usar dos rayos más en el mismo arco en el que use ojo de locura). Los rayos de *hechizar monstruo* y *miedo* no pueden usarse con normalidad en el mismo asalto en el que se use ojo de locura.

Apuntar ágilmente (Ex): al llegar a 2.º nivel, el maestro ocular aprende a usar sus rayos sortilégos con gran precisión. La práctica necesaria para combinar dos rayos en un solo ataque mejora su puntería, dándole un bonificador +2 de competencia en las tiradas de ataque de toque a distancia para todos sus ataques de rayo, lo que incluye ojo de locura (ver más arriba), ojo que extravía y martillo ocular (ver más abajo).

Ojo que extravía (Sb): a nivel 3.º, el maestro ocular aprende a combinar sus rayos de *ralentizar* y *telecinesia* para crear un ataque que lleva al objetivo a un *laberinto* (como el conjuro). Para usar esta aptitud, el maestro ocular debe ser capaz de apuntar ambos rayos oculares a un solo objetivo. Lanza un rayo de cada uno de estos dos tentáculos, que se combinan para formar un único rayo devastador. Si el contemplador tiene éxito en una tirada de ataque de toque a distancia, el objetivo sufre los efectos del *laberinto*. La víctima no tiene derecho a un TS para resistirlo. Este efecto cuenta como un rayo de cara a determinar cuántos rayos por arco de 90 grados puede usar (por tanto, aún puede usar dos rayos más en el mismo arco en el que use ojo que extravía). Los rayos de *ralentizar* y *telecinesia* no pueden usarse con normalidad en el mismo asalto en el que se use ojo que extravía.

Ráfaga de poder (Ex): a 4.º nivel, el maestro ocular aprende a concentrar su energía mágica con gran precisión, atravesando las defensas de sus enemigos y superando su capacidad de resistir. La CD de salvación para todos sus ataques de rayo se incrementa en +1. Este bonificador también se aplica a sus aptitudes de ojo de locura, ojo que extravía y martillo ocular.

Martillo ocular (Sb): con una sola ráfaga poderosa, el maestro ocular combina tres de sus rayos en un solo arco de 90 grados para lanzar un abrumador aluvión de energía apuntado hacia un objetivo. Uno de estos tres rayos debe ser el de *desintegrar*, y los otros pueden provenir de cualquier otro tentáculo del contemplador. Éste puede usar los demás tentáculos para realizar otros ataques con normalidad en otros arcos de lanzamiento, pero el uso

AVANCE DE LA ABOMINACIÓN SACRÍLEGA

Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1.º	+0	+0	+0	+2	Bendición impia
2.º	+1	+0	+0	+3	Milagro oscuro
3.º	+1	+1	+1	+3	Semblante blasfemo

DG:
D8

REQUISITOS DE LA ABOMINACIÓN SACRÍLEGA

Para hacerse abominación sacrilega, se deben cumplir los siguientes criterios:

Tipo: Aberración

Saber (religión): 8 rangos

Dote: Oleada de poder

Especial: capacidad de usar un ataque sobrenatural al menos tres veces al día.

HABILIDADES DE CLASE DE LA ABOMINACIÓN SACRÍLEGA

Las habilidades de clase de la abominación sacrilega son las siguientes:

Con: Concentración

Int: Saber (arcano), Saber (religión), Conocimiento de conjuros

Sab: Sanar

Puntos de habilidad por nivel: 2 + mod. Int.

conjuro de *desintegrar* (aunque este daño también es potenciado). Cualquier criatura reducida a 0 o menos puntos de golpe por este rayo es *desintegrada*, aunque su equipo no es afectado.

Abominación sacrilega

Aunque la arrogancia de los ojos tiranos es tal que la mayoría se niega a creer en las deidades, unos pocos consiguen poder adorando a criaturas extraplanarias. Estos contempladores (y algunas aberraciones más) pueden convertirse en abominaciones sacrilegas, monstruosidades que han sido deformadas por la bendición de alguna entidad oscura. Las criaturas que adoptan esta clase de prestigio se dedican a ritos impíos, bañándose en las energías de seres inmundos para imbuir de poder sus aptitudes sobrenaturales.

Los contempladores que siguen este camino suelen ser individuos solitarios en busca de cualquier ayuda para vencer a los ojos tiranos rivales y subyugar a las criaturas menores. Puesto que pocos contempladores están dispuestos a admitir la superioridad de cualquier otro ser (incluso una deidad), los que adoptan esta clase de prestigio suelen ser incluso más taimados y peligrosos de lo normal.

Rasgos de clase de la abominación sacrilega

Los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio abominación sacrilega.

Competencia con armas y armaduras: una abominación sacrilega no gana nuevas competencias con armas o armaduras.

Bendición impia (Sb): al ser uno de los favoritos de su dios oscuro, una abominación sacrilega de 1.º nivel gana un bonificador innato de +1 a todos los ataques, las pruebas y las salvaciones.

Milagro oscuro (Sb): tres veces al día, como acción estándar, una abominación sacrilega de nivel 2.º o mayor puede producir un negruzco rayo de energía negativa que daña a las criaturas buenas. Si acierta con una tirada de ataque de toque a distancia, el objetivo gana dos niveles negativos. La CD para eliminar cada uno de estos niveles es 10 + el nivel de clase de la abominación sacrilega + el modificador de Carisma de la abominación. Milagro oscuro tiene un alcance de 60'.

Semblante blasfemo (Ex): el cuerpo de la abominación cambia para reflejar la oscura magia de su patrón. Aparecen símbolos sacrilegos en las arrugas y espiras de su pellejo, sus ojos se vuelven rojo sangre, y pus supurante fluye por sus orificios. Su hinchado y pútrido cuerpo es rodeado por una zona de hedor nauseabundo y por multitud de moscas zumbantes.

Toda criatura a menos de 60' de la abominación sacrilega debe superar un TS de Vol. (CD 13 + el modificador de Carisma de la abominación sacrilega) o sufrirá un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque y TS mientras esté dentro del alcance y a la vista, y 1d4 asaltos después. Este es un efecto de miedo enajenador. Además, todas las criaturas adyacentes a la abominación sacrilega deben superar un TS de Fort. (CD 13 + el modificador de Constitución de la abominación sacrilega) o sufran 1d4 puntos de daño a la Fuerza por el horrible hedor. Las criaturas que fallen este TS deben repetirlo cada asalto que permanezcan en el área hasta que tengan éxito o se desplomen por el daño acumulado. Un éxito en una de las salvaciones inmuniza a la criatura contra el efecto correspondiente durante 24 horas. La abominación sacrilega no puede detener este efecto; está siempre activo. **D**

de martillo ocular reemplaza los efectos individuales de los tres rayos usados durante ese asalto.

Dos veces al día, el maestro ocular puede hacer un ataque de toque a distancia contra un solo enemigo. El objetivo de martillo ocular debe superar un TS de Fortaleza (CD 10 + la mitad de los DG raciales del maestro ocular + el modificador de Carisma del maestro ocular + el aumento de la CD del maestro ocular) o será afectado por un *desintegrar* potenciado. Un éxito en este TS significa que la criatura sólo sufre daño por el

la tira de dragonadas



PAMUNDI + GUARDIET



Traiciona tu Naturaleza Maligna

por Eric Cagle · ilustrado por Arnie Swekel ·
Traducción de Andrés Moon

Uno de los aspectos más importantes del Dungeons & Dragons es la lucha entre el bien y el mal. En la mayoría de las partidas, las líneas están marcadas claramente (los monstruos y aquellos que quieren hacer daño a los demás son los malos, mientras que los personajes son los buenos, dedicados a detener a las fuerzas de la oscuridad). Sin embargo, en otras aventuras, la línea a veces se difumina.

Un grupo de personajes puede tener que tomar decisiones angustiosas que fuerzan incluso a los personajes buenos a hacer o decir cosas que normalmente no harían. Incluso un grupo de personajes podría estar compuesto completamente por personajes malignos empeñados en sus egoístas objetivos. También está la cuestión de los personajes o monstruos malignos que han dado la espalda a sus viejos hábitos (o educación) y eligen tomar el camino de la redención, la expiación y el bien. La vida es extremadamente difícil para estos seres, que tienen que abordar el miedo, el resentimiento, los prejuicios y las predisposiciones de la gente basados en su apariencia, herencia o raza. Representar a un personaje de este tipo o encontrarse con uno como parte de una aventura puede ser una experiencia fascinante y que supone un desafío. Este artículo habla de los individuos que proceden de un trasfondo maligno y que tratan de redimirse e integrarse en una sociedad que los desprecia y no los entiende.

TRASFONDOS MALIGNOS

El mal no se forma en el vacío. Tiene una fuente y crece en sitios donde el bien está ausente o es demasiado débil para resistir. Como las malas hierbas, el mal aparece en sitios apartados y poco probables, y se extiende rápido y sin oposición. Algunas personas son malignas sin tener en cuenta su raza, educación, o cultura, volviéndose generalmente algo así como una aberración a los ojos de los demás. Sin embargo, algunos provienen de un trasfondo maligno, pero se esfuerzan por ser buenos, sin tener en cuenta los obstáculos, prejuicios y condicionamientos que sufren.

Si quieres llevar un personaje con un trasfondo maligno que intenta ir por el camino recto, tienes varias opciones. En las páginas siguientes hay varias razones clásicas por las que tu PJ puede haber sido maligno, o podría estar tentado a cometer actos malignos.

Pertenecer a una raza maligna

Algunas razas han sido siempre malignas y lo seguirán siendo. Muchos monstruos humanoides de los listados en el *Manual de monstruos* son inherentemente malignos (orcos, trasgos, trogloditas, etc.). Durante incontables generaciones, estas razas han asaltado pueblos, quemado casas, y matado con impunidad. No es nada extraño que la visión de un osgo solitario andando por las calles de una ciudad de humanos sea algo raro (que acaba con el humanoide atacado simplemente por ser lo que es).

Si nos centramos en lo elemental, este tipo de discriminación no es más que racismo. Desde luego que mucha de esta desconfianza puede ser fácilmente justificada si la raza es conocida por su violencia y brutalidad. En algunas partes del mundo, simplemente ser un miembro de una raza dada es una sentencia de muerte automática (ayudar, ser cómplice o incluso ignorarlos puede ser también un crimen).

Los personajes de una de estas razas deben luchar por la aceptación. Pueden ser tolerados en áreas metropolitanas, pero en los sitios donde no es normal ser aceptado pueden correr mucho peligro. En estas comunidades más pequeñas, los personajes destacan entre la multitud. Si pueden probar mediante sus palabras y hechos que no son malignos, podrían ser capaces de evitar los peores prejuicios; incluso así, los estrechos de mente ven las acciones más altruistas con recelo y desconfianza.

Parientes o mentores malignos

Algunas veces la naturaleza maligna proviene de la manera en que los individuos fueron criados, educados o enseñados, ya sea porque hayan sido educados a actuar de manera arrogante, egoísta y sin piedad, o porque han sido tratados de manera salvaje para hacerlo.

Puede suceder que se tengan padres o mentores malignos en sitios que por lo demás habite el bien y la honradez. Este trato puede ser obvio o sutil y lleno de manipulaciones, pero en ambos casos,

sirve para torcer a la mente joven y llevarla al mal. Muchas de estas almas desafortunadas no sienten ninguna otra cosa que desprecio y odio hacia los padres o el mentor que los llevó a ser de esa manera, pero hay excepciones notables que dan las gracias por las "duras lecciones" que recibieron.

La idea de que el mal engendra el mal está consolidada, y a menos que un personaje criado por personas malignas abandone su lugar de nacimiento, librará una batalla constante para probar que no se adhiere a los principios de su educación. Si los padres o su mentor viven, el personaje podría ser acosado por agentes enviados a llevarle de vuelta o eliminarlo.

Sociedad o cultura maligna

Al igual que no todos los monstruos son malignos, no todas las razas "normales" son completamente buenas. Algunas culturas son notoriamente brutales, vengativas y guerreras. En estas culturas, la ley es la fuerza. Se aprovechan de la debilidad, la piedad y la amabilidad. La guerra, las incursiones, la esclavitud y otros actos despreciables son la norma.

Curiosamente, estas culturas malignas podrían ser menos racistas que otras (a menudo aceptan a casi todos en esa sociedad, sin importar cual sea su raza, siempre que posean la fuerza necesaria para defenderse).

Si un personaje de una sociedad maligna pasa tiempo junto a personas con valores orientados hacia el bien, puede curar su mancillado corazón. Se da por supuesto que el acento, el estilo de vestir y la apariencia general pueden informar a los demás que el personaje perteneció a la sociedad maligna. Estos personajes pueden esforzarse para educar a aquellos que están a su alrededor, o sufrir en silencio, aguantando el odio y el recelo de los demás. Algunos se vuelven embajadores del bien, volviendo a su tierra natal para enseñar a la que fuera su gente el error de su manera de ser, o para cambiar la sociedad de una manera más sutil para fomentar el bien. Muchas de esas criaturas encuentran unos pocos amigos de confianza y evitan cualquier otro contacto.

Planos malignos

Las criaturas que vienen de ciertos planos de existencia están imbuidas por el mal (se encuentra en su esencia). En algunas ocasiones estos ajenos se abren paso al plano Material, ya sea por accidente,

mediante invocación, o por orden de un superior. Muchos van allí para causar el máximo caos y terror posible antes de volver a su plano de origen.

En ocasiones, los ajenos de estos planos son forzados a permanecer en el Plano Material. Separados de su fuente de poder, pueden sucumbir ocasionalmente (muy raramente) ante ideas extrañas (bondad, perdón y piedad). Estos pocos individuos llegan a ver el error en su manera de comportarse y lentamente van realizando la transición del mal al bien, una transformación que les resultará extremadamente difícil. Además, estas criaturas a menudo sufrirán la ira de los que fueran en otro tiempo sus parientes, que verán este cambio como el peor crimen imaginable.

Las criaturas de estos planos pierden un gran pacto al intentar volverse buenos. No pueden (o no querrán) usar muchas de sus aptitudes sortilegas que usan energía maligna (como *círculo mágico contra el bien* o *blasfemia*).

Se deben detener sus ansias de destrucción, y sus deseos de intimidar y abusar de los demás. A menos que tengan la aptitud de cambiar de apariencia, su mera presencia es suficiente para causar miedo y violencia entre las personas normales. Sin embargo, la transición del mal puro al bien puede permitirles la redención, dejando que sus almas logren algo que es casi imposible para los demonios, diablos y otras criaturas infernales: la paz verdadera.

LOS SIETE PECADOS CAPITALES Y LAS SIETE VIRTUDES TEOLOGALES

Los siete pecados capitales y las siete virtudes cardinales son un conjunto útil de directrices para determinar que tipo de vida lleva un personaje. Aunque son amplias interpretaciones, permiten al DM medir el comportamiento de un personaje y ver lo mucho que sigue su alineamiento escogido. Puede ser útil escoger algunos de estos vicios y virtudes para ayudar a los personajes a definir sus personalidades y alineamientos. Los jugadores que deseen jugar personajes que buscan la redención, deberían prestar una atención especial a los siete pecados capitales para inspirarse sobre el pasado de su personaje, y a las siete virtudes teologales para las acciones que le llevarán a vivir una buena vida.

Los siete pecados capitales

Todas las sombras de la oscuridad y los actos de maldad no pueden abarcarse con simplemente siete pecados, pero la lista descrita debajo debería proporcionar tentaciones más que suficientes para la mayoría de los personajes.

Soberbia: la soberbia, también llamada vanidad, es la confianza excesiva en las aptitudes o valor de uno mismo. Ha sido llamado el pecado del que surgen todos los otros. Un personaje lleno de soberbia se suele considerar mejor que los demás. Cree que no puede hacer nada mal y que todos sus actos y opiniones, por pequeños que sean, tienen una gran importancia.

TRASFONDOS MALIGNOS Y HABILIDADES SOCIALES

La tabla de abajo da sugerencias de modificadores a la CD de las pruebas de Diplomacia e Intimidación basadas en el trasfondo maligno de un personaje. Los personajes con un legado maligno sufren penalizaciones a las pruebas de Diplomacia (incluyendo a las que se lleven a cabo con otras personas malignas; el mal no confía en el mal), pero ganan bonificadores a las pruebas de Intimidación. Los bonificadores y penalizadores se aplican sólo cuando se trata con personas que conocen el trasfondo maligno del personaje. Si el personaje pertenece a un grupo particularmente maligno (como una cultura de caníbales), incrementa el bonificador y el penalizador en un +1 adicional. Estos modificadores son acumulativos. Por ejemplo, un personaje de una raza maligna muy conocida, y de una región particularmente maligna, tiene un penalizador de -2 a las pruebas de Diplomacia y un bonificador de +2 a las de Intimidación. Una criatura de reputación maligna es más propensa a generar hostilidad en otras criaturas; cualquier prueba de Diplomacia e Intimidación debería modificar esa actitud apropiadamente.

Trasfondo	Modif. a la CD de Diplomacia	Modif. a la CD de Intimidación
La raza del personaje se considera maligna	-2	+1
La cultura del personaje se considera maligna	-1	+1
La religión del personaje se considera maligna	-1	+1
Los padres/mentor del personaje fueron notoriamente malignos	-1	+1

Avaricia: la avaricia es el deseo de bienes materiales o beneficios. Un avaricioso quiere lo que no tiene, y se aferra a lo que tiene. Más que poner un grano cada día, lo que hace es acumular cualquier cosa junto a todo lo que tiene, y además ansía constantemente más y más.

Envidia: las personas envidiosas desean los rasgos, prestigio, aptitudes o situación de los demás. Un envidioso se siente a menudo inferior a los demás. Las personas de ese tipo suelen intentar sabotear el objetivo de su envidia cada vez que se les presenta la ocasión.

Ira: la ira se manifiesta en el individuo que desprecia el amor y en vez de eso opta por la furia. En el mundo peligroso de D&D, la ira puede ser un compañero constante para aquellos que viven y mueren por la espada y el conjuro. Alguien iracundo es peligroso, violento e impredecible.

Lujuria: la lujuria es el ansia desmesurada por los placeres del cuerpo. Emoción básica, la lujuria puede hacer que una persona actúe de manera completamente irracional. Un lujurioso está obsesionado con el sexo, al que permite dominar su vida; a menudo juzga a los otros solamente por su aspecto, o los considera nada más que objetos de placer.

Gula: la gula es el deseo excesivo de consumir más de lo necesario. Una persona glotona come cualquier trozo de comida que tenga, y mira la comida de los demás con ojos codiciosos.

Pereza: las personas perezosas evitan trabajar, ya sea trabajo físico o espiritual. Esta vagancia les impide atender sus obligaciones cotidianas y llevar a cabo sus objetivos. La pereza conlleva una despreocupación por las responsabilidades. En casos extremos, también manifiesta el no preocuparse por la apariencia, profesión, familia y salud, paralizando a la persona e impidiéndola hacer lo que es correcto.

Las siete virtudes teologales

Hay más virtudes de las que pueden ser contabilizadas, y pocas las poseen en su totalidad. Destacan siete, como contrapartida a los siete pecados capitales.

Humildad: una persona humilde se ve a sí misma por lo que es, y no se compara a los demás (no se considera ni por encima ni por debajo de

ninguna otra). Incluso cuando su poder y rectitud son obvias, no presume ni abusa de ellas.

Amor: una de las virtudes más efímeras, el amor se expresa por una persona mediante combinaciones de amabilidad, empatía y el deseo de que los demás estén bien.

Templanza: una persona templada acepta los límites naturales de los placeres y mantiene ese equilibrio. Esto no sólo se refiere a la comida, sino también al entretenimiento, bienes o a la compañía de otros. Consume lo necesario para sobrevivir, evita los excesos y busca un equilibrio natural.

Castidad: el autocontrol evita que el placer sexual mate al alma por asfixia. El acto del placer debería servir para fortalecer al alma y el deseo de vivir. La castidad al extremo no es nada más que masoquismo, especialmente si está acompañada de la culpa.

Amabilidad: en vez de enfrentarse a una situación con violencia, alguien amable busca una solución pacífica con paciencia y compasión. Procura pasar por alto las carencias de los demás y ofrece comprensión y ayuda.

Generosidad: una persona generosa se desprende de los bienes materiales, ya que sabe que en el fondo no tienen un valor real. La generosidad también significa el permitir a los otros que destaquen, en su justa parte, sin esperar nada a cambio.

Entusiasmo: esto no se refiere al entusiasmo obsesivo o excesivo por una causa (que es dañino), sino a ser enérgico, activo, y motivado para hacer lo correcto. Los siete pecados capitales tienen el efecto de causar apatía, letargo y cinismo. El entusiasmo contrarresta estos efectos dañinos, permitiendo a una persona enfrentarse al mal directamente, enérgicamente y con determinación.

REDENCIÓN

El camino hacia el mal puede ser fácil, moviéndose a menudo en una espiral sin control con poco esfuerzo. Pero cambiar de una vida de maldad a una de bondad es un camino duro, desafiante y lleno de fracasos. Los personajes malignos que quieren dejar atrás su pasado deben luchar constantemente para estar un paso más allá de lo que les dictan sus instintos, su entrenamiento y sus creencias anteriores.

ALINEAMIENTO, TENTACIÓN Y REDENCIÓN

Un personaje de cualquier alineamiento puede usar el sistema de tentación y redención. Aquí hay algunas pautas que dicen el motivo de cada alineamiento por el que usar el sistema de tentación y redención.

Legal bueno: un personaje legal bueno se considera el modelo de lo que es virtuoso y correcto. Sin embargo, tiene una larga travesía por la que caer, y su camino de rectitud está pavimentado con la tentación. Un corazón escudado contra el mal es lo más vulnerable a romperse.

Caótico bueno: el personaje caótico bueno es un rebelde, y como tal, puede ser tentado a hacer cosas dudosas que le protejan o que eviten la violación de la libertad de los demás. Puede llegar a obsesionarse con el concepto de libertad, y engañarse a pensar que le deberían dejar hacer todo lo que quisiera.

Neutral bueno: al no estar influenciado por el caos o la ley, un personaje neutral bueno puede inclinarse hacia el mal que se aprovecha de los desprevenidos. Su imparcialidad puede ligarle al mal de su alrededor, o el mal podría agotarlo hasta dejarle indiferente.

Legal neutral: un personaje legal neutral cree en la ley y el orden. Como la ley puede forcerse hacia fines malignos, también puede este personaje si se ciega ante el dolor que las leyes pueden causar. Por otro lado, puede empezar a entender que la ley existe para servir a las personas y para hacer de sus vidas algo mejor mediante actos de amabilidad y bondad.

Neutral: un personaje verdaderamente neutral se encuentra en el filo, con la tentación y la redención empujándolo en ambas direcciones. Estas presiones pueden hacer a un individuo normalmente objetivo e imparcial más bueno o malo. Puede balancearse en cada una de las direcciones, "probándolas" por un momento, y después escoger el bien o el mal según crea adecuado.

Caótico neutral: ya centrado en sí mismo, una persona caótica neutral puede caer fácilmente hacia el mal si piensa que puede salir impune de acciones malignas. Aunque podría también empezar a entender que ha sido egoísta y dedicarse a ayudar a los demás.

Neutral maligno: una persona neutral maligna está absorta en sí misma. Aunque todo lo hace según sus mejores intereses, puede haber veces que un acto generoso hacia él toque su corazón ennegrecido.

Legal maligno: el sentido del honor retorcido de una persona legal maligna puede hacerla creer que lo que está haciendo es con los mejores intereses para los que le rodean, a pesar de la pena y la opresión que causa. En esas raras ocasiones cuando se da cuenta de sus actos, la redención puede seguirle.

Caótico maligno: una persona caótica maligna debe atenuar su enfado, odio y violencia, lo que puede ser extremadamente difícil. Sin embargo, igual que otros seres malignos, puede sentir remordimientos, culpa, y los comienzos de la empatía. Para un alma tan salvaje, estos sentimientos pueden causar un gran conflicto.

Puntos de tentación y redención

Una parte importante del camino hacia el bien consiste en resistir la tentación de realizar actos malignos y sacarse de la cabeza ese tipo de pensamientos. Al luchar contra los impulsos que les vienen por naturaleza, los individuos que se encuentran en conflicto intentan hacer lo correcto, ofreciendo compasión, merced y generosidad a los demás. Muchos rechazan estas cosas y las personas que potenciaron su comportamiento, haciendo la vuelta a su vida anterior prácticamente imposible. Sin embargo, las cosas que evitan las personas malignas mientras intentan redimirse son las mismas tentaciones que acostumbran a derrumbar a las buenas personas.

Como una forma de seguir lo bueno y lo malo que ha hecho un personaje en conflicto durante su vida, el DM puede usar una regla opcional para ver si su alineamiento debería cambiarse a uno que se adecue más a sus acciones. Para ello,

el DM usa dos tipos diferentes de puntos que siguen la trayectoria de las acciones de un personaje (los puntos de tentación y los puntos de redención). Los siete pecados capitales antes expuestos pueden usarse como pautas para ayudar al DM a determinar si un personaje debería obtener uno de estos puntos.

Los puntos de tentación pueden adquirirse cuando el personaje lleva a cabo un acto maligno a voluntad. Esto podría ser algo tan patente como un asesinato, un robo, un ataque infundado, o cosas parecidas; o bien algo más sutil como mentir cuando es innecesario. Cada punto de tentación lleva al personaje más cerca del mal.

Los personajes pueden adquirir puntos de redención cuando llevan a cabo un esfuerzo extra para realizar una acción desinteresada y altruista. Esto incluye ayudar o defender a aquellos que no pueden hacerlo por sí mismos, dar algo a los pobres y oprimidos, o hacer frente

GUARDAR EN SECRETO los puntos de tentación y redención

Como una regla alternativa, el DM puede hacer un seguimiento de los puntos de tentación y redención que tiene cada personaje. Esto requiere observar atentamente cómo representa un jugador su personaje (las acciones que van en contra del alineamiento del personaje deberían ser debidamente anotadas). Puedes avisar al jugador si su personaje está cerca de convertirse, o puedes mantenerlo en secreto hasta el momento final. Eso sí, los personajes deberían saber que estás usando esta regla para que no les coja por sorpresa si les dices que su personaje ha cambiado su alineamiento.

a fuerzas malignas que les sobrepasen. Estas acciones deben hacerse por voluntad propia y de manera sincera para ganar un punto de redención.

CD DE REDENCIÓN

Acción	CD
<i>Redenciones generales</i>	
Acabar con una pelea mediante la diplomacia	20
Convencer a un criminal para que corrija sus métodos	15
Salvar a una ciudad llena de inocentes del mal	10
<i>Acciones humildes</i>	
Rechazar aprovecharse del respeto dado por otros	20
Alabar honestamente y respetar a los demás	15
Ser realmente humilde después de un acto sorprendente	10
<i>Acciones de amor</i>	
Tratar a la familia con amor	20
Llevar una relación amorosa significativa	15
Mostrar amor a alguien a pesar de sus acciones hirientes	10
<i>Acciones de templanza</i>	
Resistirse a comer o beber más de lo necesario	20
Resistirse a un hábito debilitante	15
Quitarse con éxito un hábito debilitante (drogas, alcohol o magia maligna)	10
<i>Acciones de castidad</i>	
Rechazar a una persona que mostraba un comportamiento lascivo	20
Resistirse a una seducción	15
Resistirse a mantener relaciones sexuales sin repercusiones	10
<i>Acciones de amabilidad</i>	
Mostrar amabilidad a una persona oprimida	20
Mostrar amabilidad a un enemigo racial	15
Mostrar amabilidad a un archienemigo o a un ajeno maligno	10
<i>Acciones de generosidad</i>	
Dar algo a alguien necesitado sin riesgo alguno	20
Dar algo a alguien sabiendo que no lo necesitaban	15
Dar algo cuando eres tú el necesitado	10
<i>Acciones de entusiasmo</i>	
Haber sido activo, enérgico y positivo	20
Tomar una postura en contra de un acto maligno	15
Tomar una acción correcta cuando todo parecía perdido	10

Usar los puntos de tentación y redención

Los puntos de tentación y redención están dirigidos para usarse con personajes de trasfondo maligno o con un pasado maligno que están en conflicto con su naturaleza y en lucha interna contra su lado oscuro. El sistema no tiene una meta final (está hecho como un sistema de seguimiento para el alineamiento del personaje en el eje bueno/maligno). Si quieres, puedes usar este sistema para seguir cualquier alineamiento de un personaje, creando un sistema similar para el eje ley/caos. Recuerda siempre que hay actos que son tan infames que deberían otorgar un punto automático de tentación, y un acto realmente terrible debería cambiar el alineamiento del personaje a maligno; además, una gran proporción de puntos de redención no deben usarse como un colchón para mantener un alineamiento bueno mientras se realizan actos malignos.

Cómo obtener puntos de tentación y redención

Cuando un personaje en conflicto comete una acción maligna, el DM debería hacer que el jugador hiciera una prueba o TS (ver TS contra tentación o redención, debajo) con el CD determinado por el DM o cogido de la lista de CD de tentación. Si el personaje falla la prueba o TS, obtiene un punto de tentación. En general,

cometer un acto con CD 10 es una tentación débil para seguir cometiendo más actos malignos, y el acto causa un daño pequeño. Cometer actos de CD 15 requiere considerablemente más fuerza de voluntad para resistir el camino a la oscuridad. Acciones con CD 20 son realmente viles y hacen que otros actos malignos parezcan leves al ser comparados. Son posibles CD más altas, y conseguir múltiples acciones malignas con un simple acto maligno debe incrementar la CD de la prueba de tentación.

Cuando un personaje en conflicto realiza una buena acción, el DM debería hacer que el jugador realizara una prueba o TS (ver TS contra tentación o redención, debajo) con el CD determinado por el DM o cogido de la lista de CD de redención. Si el personaje tiene éxito en la prueba o TS, gana un punto de redención. En general, realizar un acto bueno de CD 20 es una protección débil contra acciones malignas posteriores. Realizar uno de CD 15 es un buen paso en el camino hacia la redención. Los de CD 10 son realmente puros y heroicos, dándole una dirección al personaje en conflicto para su lucha interna. Para representar la dificultad del camino recto, ningún acto debiera dar un punto de redención automático.

Cada jugador debe llevar la cuenta de cuántos puntos adquiere su personaje. Si la diferencia entre los puntos de tentación y redención es mayor que su puntuación de Sabiduría actual, el alineamiento del personaje cambiará un lugar hacia el mal o el bien, dependiendo del tipo de puntos que tenga el personaje. Cuando esto ocurre, el personaje pierde todos sus puntos de redención y tentación y el proceso de contar los puntos comienza de nuevo a partir de cero.

Por ejemplo, Rasar es un personaje caótico maligno con una puntuación de Sabiduría de 10, intentando echar nuevas raíces y volverse una buena persona tras haber sido entrenado por un paladín. En sus aventuras adquiere 12 puntos de redención y 2 de tentación. Después de un acto particularmente valeroso, gana un punto más de redención. La diferencia entre el número de puntos de tentación y de redención que ha obtenido excede su puntuación de Sabiduría, y los puntos de redención son los más numerosos. Por lo tanto Rasar cambia de alineamiento caótico maligno a caótico neutral, y el proceso de contar los puntos por las acciones comienza de nuevo.

CD DE TENTACIÓN

Acción	CD
<i>Tentaciones generales</i>	
Mentir, hacer trampas o robar cuando no era necesario	10
Sucumbir a una adicción (drogas, alcohol o magia maligna)	15
Usar magia maligna	20
<i>Acciones de soberbia</i>	
Presumir excesivamente	10
Usar su posición o autoridad de una manera fuerte	15
Culpar a otro de disimular un fallo	20
<i>Acciones de avaricia</i>	
Negarse a dar algo a alguien necesitado	10
Guardar un tesoro que debería ser repartido	15
Robar de alguien necesitado	20
<i>Acciones de envidia</i>	
Copiar las acciones o comportamiento de otra persona	10
Extender afirmaciones difamatorias sobre el objetivo de su envidia	15
Sabotear al objetivo de su envidia para que no gane un ascenso	20
<i>Acciones de ira</i>	
Perjudicar una negociación mediante un acto de violencia	10
Incitar una revuelta	15
Matar a un enemigo cuando la captura habría sido suficiente	20
<i>Acciones de lujuria</i>	
Actuar de manera lasciva	10
Ignorar asuntos más importantes por la lujuria	15
Seducir a un inocente	20
<i>Acciones de gula</i>	
Comer mucho más de lo necesario	10
Consumir toda la comida que iba a ser repartida	15
Negarse a dar comida a una persona famélica	20
<i>Acciones de pereza</i>	
Descansar excesivamente	10
Dormirse al hacer una guardia	15
Ignorar a un amigo necesitado sin ninguna buena razón	20


Tiros de salvación contra tentación o redención

Si el DM usa estas reglas alternativas, un personaje en conflicto debe realizar una prueba o TS al realizar ciertas acciones. Aquí hay dos opciones con sus ventajas e inconvenientes.

Prueba de Sabiduría: la Sabiduría representa la intuición, el entendimiento y la comprensión (hasta de uno mismo). Es una de las mejores maneras para ver si un personaje entiende y rechaza los actos de tentación que van en contra de su meta de pureza. En tus partidas, una prueba de Sabiduría podría ser mejor que un TS porque ignora los beneficios al TS debidos a los incrementos de nivel, la elección de clase o las dotes. La desventaja es que un personaje con baja Sabiduría tiene muy pocas posibilidades de mejorar su cantidad de puntos y se arriesga fácilmente a caer en el mal.

Tiros de salvación de Voluntad: un TS de voluntad representa lo fuerte que es

la personalidad y la fuerza de voluntad, y es una manera excelente de representar a un personaje que reniega de la tentación y que ha escogido el camino hacia el bien. Obviamente, los personajes de altos niveles superarán más a menudo sus TS que los personajes de niveles bajos, hecho que representa el gran poder que tienen estos personajes para reformarse. Desafortunadamente, este sistema hace que sea más fácil que los personajes de ciertas clases se vuelvan o permanezcan malignos.

Sin tener en cuenta el tipo de prueba o de TS que decidas utilizar, recuerda que la idea de este sistema no es permitir que los personajes buenos o malos cometan muchos actos malignos mientras retienen su alineamiento, sino que está diseñado para aquellos jugadores que quieren interpretar la lucha interna que conlleva un cambio de alineamiento, o jugar personajes buenos de razas que normalmente son malignos. 

PALADINES DE FALCONGRÍS

por Gary Holian • ilustrado por Eric Vedder de Udon
traducción de Andrés Moon

En el anterior número de la revista *DRAGON* (nº 4, febrero/marzo 2004), Gary Holian, co-autor del *ATLAS DE FALCONGRÍS*, nos describió los paladines de Mayaheine, Murlynd, Pelor, Rao y San Cuthbert. Este artículo es una continuación que detalla algunos de los tipos de paladines más comunes de Flaenia e incluye nueva información sobre los guerreros sagrados de Heironeous y Hextor, ejemplos más "clásicos" de los paladines y antipaladines de Flaenia.

Cada uno de los siguientes apartados ofrece información histórica y filosófica para ayudarte a crear e interpretar un guerrero sagrado dedicado a una de las grandes órdenes militares religiosas de Oerth. Cada fe incluye una dote especial propia de los guerreros sagrados de esa orden, permitiéndote personalizar tu paladín en tus partidas de Falcongrís.

Sobre el formato

Cada apartado comienza con el nombre del dios, seguido de los títulos sugeridos entre paréntesis para los paladines de ese dios. Debajo de esos títulos se encuentra un enunciado en cursiva que describe brevemente la filosofía de los paladines dedicados a esa deidad, seguida por una lista de los aliados y enemigos más frecuentes de dichos paladines. Generalmente, se supone que los paladines legales buenos se llevan bien con los paladines que comparten su alineamiento, por lo que aquellos listados como aliados representan lazos significativos de amistad y ayuda entre fes, órdenes de caballeros e individuos. De la misma manera, los listados como enemigos incluyen a aquellos que son comunes de forma notoria a todos los paladines de una misma fe.

Al'Akbar

(Ensalzado)

Toda verdad es revelada por la luz de la copa y el talismán

Aliados: dioses de los Paynim

Enemigos: elementalistas

Los paladines exóticos de piel dorada devotos a Al'Akbar son raros en Flaenia, pero muy comunes en sus tierras natales del noroeste de Baklunia. Estos guerreros sagrados trazan su linaje directamente de los días siguientes de la Devastación invocada, cuando un ser bañado por el sol, conocido por los Paynim como Al'Asran, otorgó la *copa* y el *talismán* legendarios al profeta Al'Akbar, para que sacara a su gente del sufrimiento y la devolviera a los caminos de los dioses. Los paladines de Al'Akbar siguen esta obra hasta nuestros días, demostrando que el cuidado y la fidelidad a las viejas tradiciones es la vía verdadera a la revelación. Son los guardianes de la gente, y protegen a los justos de los estragos que causan los malvados y los corruptos que viven más allá de la luz de los cielos.

Los ensalzados de Al'Akbar llevan largas y ondulantes túnicas que les cubren de la cabeza a los pies ocultando su armadura. Estos mantos que se enrollan están hechos para esconder sus cabezas y sus rostros, dejando al descubierto solamente sus ojos, aunque generalmente muestran sus caras cuando se encuentran bajo techo. Los paladines de Al'Akbar prefieren los colores claros para sus túnicas, como los blancos, blancos rojizos, y los marrones claros, aunque no es raro ver toques dorado y púrpura en los adornos. Los paladines de la fe verdadera (una secta más fundamentalista) llevan sólo el blanco, sin ninguna clase de adorno. Los hombres prefieren los turbantes enrollados de manera apretada a los cascos, y las mujeres tienden a llevar en su cabeza círculos de oro blanco. Llevan piezas de armadura que suelen consistir en una coraza dorada, bandas en los brazos y las piernas, y algunos trozos de cadenas colocados estratégicamente. Prefieren usar cimitarras o alfanjones, además de una variedad más pesada equivalente al espadón. Todos sus paladines llevan de forma modesta el símbolo de Al'Akbar, la *copa* y el *talismán*, por lo general grabados en sus corazas, como blasón en un escudo pequeño o en un colgante. Algunos incluso lo llevan tatuado en la frente.

Los paladines de Al'Akbar comparten como un fin común la defensa de la gente y la cultura baklunias. Raras veces los ensalzados expresan su devoción cultural desdeñando lo extranjero o "flaenesca", pero la mayoría de estos guerreros sagrados luchan junto a cualquier sirviente de la luz contra los seguidores de la oscuridad.

Pese a su apariencia, los ensalzados son paladines bastante normales, que comparten las capacidades y prohibiciones de sus hermanos occidentales (aunque sus monturas puedan ser más exóticas). Muchos de los guerreros sagrados de Al'Akbar se asientan en el Califato de Ekbir, pero se pueden encontrar por todos los estados baklunios, incluidas las tierras de los Chakyik.

Algunos de los ensalzados más radicales (adheridos a la "Fe verdadera") tienen su base en Ket, pero una fiebre misionera fuerte los aleja de su tierra natal. Ninguna de estas sectas es bienvenida en Ull, donde cultos extraños y malignos aún practican formas sádicas de elementalismo (estos paladines pueden encontrarse en Flaenia, aunque son extremadamente raros). Pese a sus diferencias, cada paladín de Al'Akbar tiene como propósito sagrado la búsqueda de la *copa* y el *talismán* de Al'Akbar, con la esperanza de que su restauración en Ekbir significará el regreso del profeta a Oerth, e iniciará una nueva era dorada para el pueblo baklunio. Se cree que estas reliquias se perdieron al este de Oerik en algún lugar en medio de las tierras de los no creyentes.

Azor'alq

(Hijo o hija de la luz)

Vigilancia eterna hasta el despertar del durmiente

Aliados: dragones buenos, seguidores de Kelanen

Enemigos: ajenos malignos

Existen unos paladines incluso más raros que los de Al'Akbar: los guerreros sagrados dedicados a Azor'Alq, el gran héroe de las antiguas leyendas baklunias y que da nombre a los misteriosos pináculos que aparecen en el océano Dramidj. Aunque comparten muchas similitudes con los arquetípicos paladines de Heironeous, estos guerreros sagrados siguen un camino inconfundiblemente diferente cuya tradición data de la primera dinastía del imperio baklunio. Son figuras solitarias, cada una dedicada a sus propios viajes heroicos. En estas búsquedas no hacen hincapié en las leyes y las costumbres, sino que dan mayor importancia a la lucha por la iluminación individual, y a su devoción implacable por la protección del bien. Como su maestro, los paladines de Azor'alq se dedican a la causa de la pureza y la luz, expresando su fidelidad al ejemplo de Azor'alq con fuerza y coraje. Son enemigos firmes de las criaturas de la oscuridad, particularmente de los infernales, los muertos vivientes, y los genios malignos.

Los paladines de Azor'alq son individuos extraordinarios y su vestimenta lo refleja. Estos guerreros de piel dorada son casi exclusivamente de descendencia baklunia. Visten de manera similar a los paladines de Al'Akbar, pero se inclinan por colores más oscuros, como rojo intenso, púrpura o negro, y por estilos más abiertos y menos arcaicos para sus mantos. Prefieren las cimitarras, y al igual que los paladines de Al'Akbar, no llevan casco. Pese a que no son codiciosos, ansían la magia poderosa y portan las mejores espadas que puedan encontrar, aunque solo llevan una al mismo tiempo (aprecian sobre todo las *vengadoras sagradas*). Los hijos e hijas de la luz normalmente llevan armaduras negras o plateadas de cota de mallas ligera bajo sus mantos (evitan armaduras más pesadas), y muestran el símbolo del Gran desterrador de la oscuridad (un hombre armado en lo alto de una cumbre rocosa) en la cimera de sus turbantes (o en el caso de las mujeres, en un colgante). Cuando viajan a tierras con otras costumbres, se suelen vestir según lo común de ese lugar, para evitar llamar la atención. No tienen miedo o prejuicios contra



Invocar la Copa y el Talismán

Puedes crear rápidamente varios tipos de pociones de curación.

Deidad tutelar: Al'Akbar

Prerrequisitos: Elaborar poción, Expulsar muertos vivientes.

Beneficios: al sumergir tu símbolo sagrado en una réplica de la copa de Al'Akbar que contenga una dosis de agua bendita, puedes crear una *poción de curar heridas moderadas, restablecimiento menor, lentificar veneno, o quitar enfermedad*. Esta es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad. Debes gastar una de tus expulsiones diarias para crear esta poción. La poción dura una hora antes de volver a ser agua bendita. El nivel de lanzador de la poción es igual a tu nivel de paladín. Puedes usar esta dote dos veces al día.

Especial: puedes escoger esta dote más de una vez. Cada vez que la selecciones obtienes la capacidad de usarla dos veces adicionales al día.



Montura sagrada

Tu montura especial es más poderosa de lo normal.

Deidad tutelar: Azor'alq

Prerrequisitos: Combatir desde una montura, Montura especial.

Beneficios: obtienes un bonificador +1 a tu nivel efectivo de paladín al determinar qué aptitudes adicionales tiene tu montura especial. Además, puedes llamar a tu montura una vez adicional cada día.

los extranjeros, defendiendo a los débiles y combatiendo a los infames allá donde se encuentren.

La meta de cada paladín de Azor'alq es ser nombrado uno de los Mil inmortales, los mejores paladines de Azor'alq que a lo largo de los siglos se han unido al dios-héroe en su legendario lugar sagrado. Según los mitos, este lugar está en algún lugar entre los pináculos que reciben su nombre, en algún lugar del nebuloso océano Dramidj. Allí estos paladines se encuentran en un letargo mágico, guardando el camino a los cielos hasta el momento en el que se despertarán y ayudarán al mundo mortal en momentos de gran necesidad.

Cuando tienen suficiente experiencia (18.º nivel) estos paladines viajan a los pináculos de Azor'alq. Allí, si son realmente dignos, se abre un camino y se unen a los Mil inmortales en su sueño eterno. Muchos no son considerados apropiados, y a pesar de que deben abandonar los pináculos legendarios, a menudo lo hacen habiendo forjado fuertes alianzas con los dragones que moran en sus cimas. Algunos paladines incluso se hacen amigos de un dragón joven, que le servirá como montura especial en tiempos de necesidad.

Según la leyenda, la hoja maravillosa de Azor'alq, *Faruk*, creada para él como regalo por los elfos venerables de Angoria, se perdió en algún lugar de Flaenia. Se usaba especialmente para la destrucción de los demonios, y será de mucho valor para la orden si es recuperada. Quizá el paladín más famoso de Azor'alq en Flaenia es Tharik Gul, que se propuso como meta personal la recuperación de la hoja perdida. Llegó en el momento de las Guerras de Falcongrís, viéndose envuelto en un conflicto con las fuerzas de luz al viajar en medio de los nómadas Lobo. Juró acabar con el Señor oscuro de Dorakaa, y se piensa que ha empezado la construcción de una fortaleza secreta en algún lugar en el norte, donde entrena a aprendices del este según el ejemplo del Desterrador de la oscuridad.

Heironeous

(Caballero, justiciero)

La justicia se asienta sobre los pilares del coraje y la fuerza

Aliados: seguidores de Murlynd, seguidores de Stern Alia, seguidores de Rao

Enemigos: seguidores de Hextor, seguidores de luz

Los seguidores de Heironeous cuentan con más paladines que cualquier otra religión de Flaenia. Los paladines del Invencible son legales y buenos en su significado más verdadero, y equilibran su deseo por el orden con un buen sentido de la justicia y el bienestar común. Tienen un inquebrantable sentido del honor personal y social, y siempre intentan actuar de acuerdo a esos preceptos. Su lealtad sin parangón se combina con su valentía y su deseo de poner fin al mal allá donde surja.

Los seguidores de Heironeous siempre intentan portar las mejores armas y armaduras posibles, ya que saben que son las herramientas más útiles a la hora de cumplir sus fines. Muchos llevan armaduras decoradas con grabados o filigranas de muy cuidado diseño. Dan mucho valor a la identificación heráldica, y se esfuerzan en crear una identificación que contenga sus hazañas, sus orígenes y afiliaciones a órdenes de caballeros, además del siempre prominente rayo plateado

de su dios. Se inclinan por los azules intensos y los púrpuras cuando van sin armadura. La mayoría posee excepcionales habilidades para montar. Todos son maestros de armas con renombre, igual de hábiles para la lucha que la mayoría de los guerreros de Flaenia. Prefieren las espadas largas y las hachas de batalla.

Los seguidores de Heironeous siempre intentan integrarse en la sociedad como caballeros, soldados, o líderes políticos o militares. Se esfuerzan en respetar la cadena de mando siempre que los dirigentes no cometan actos ilegales ni violen sus demás principios. Suelen construir fortalezas, formar ejércitos y crear fuertes lazos con los jerarcas locales de su fe. Los paladines de Heironeous tienen su origen en el legendario Arnd de Tdon, quien fundó épocas atrás la primera orden de paladines del Invencible en las tribus oeridias, antes de las grandes migraciones. Algunos consideran a su orden de guerreros sagrados los primeros paladines auténticos. Estos paladines oeridios disminuyeron en número mientras el Gran reino caía en progresiva decadencia, y ahora sólo quedan un puñado de guerreros que desciendan de sus enseñanzas y organizaciones. Muchos seguidores de Heironeous fueron expatriados por la independencia de los reinos de las Tierras de la marca, en los siglos 3.º y 4.º comunes. Casualmente, sus números son más fuertes en los reinos de Furyondia, Nyronidia y los estados fronterizos.

Aunque no sea el más poderoso de sus miembros, el rey de Furyondia, Belvor IV, es sin duda el paladín de Heironeous más respetado de los ahora existentes en Flaenia, y por lo tanto, también en la orden. Los caballeros del Escudo sagrado, que ayudaron a fundar las Tierras escudo y proteger los restos de ese reino, formaban la orden más grande hasta ahora. Las guerras de Falcongrís trajeron ejércitos de bandidos y seguidores de Iuz, que dispersaron a muchos paladines de las Tierras escudo por Flaenia. Irónicamente, el fracaso más grande de los paladines de Heironeous sirvió de gran ayuda a las tierras vecinas rotas por la guerra, donde la llegada de un caballero errante del Escudo sagrado era motivo de celebración. En estos días muchos de esos caballeros volvieron a las Tierras Escudo para intentar rescatar su tierra natal de las garras de el Viejo. Entre los caballeros del Venado, y también entre las diversas órdenes menores de caballería, son muy comunes los paladines de Heironeous. Es difícil llegar a saber lo mucho que se estima a estos paladines, puesto que son el prototipo de guerrero sagrado en todas partes.

Hextor

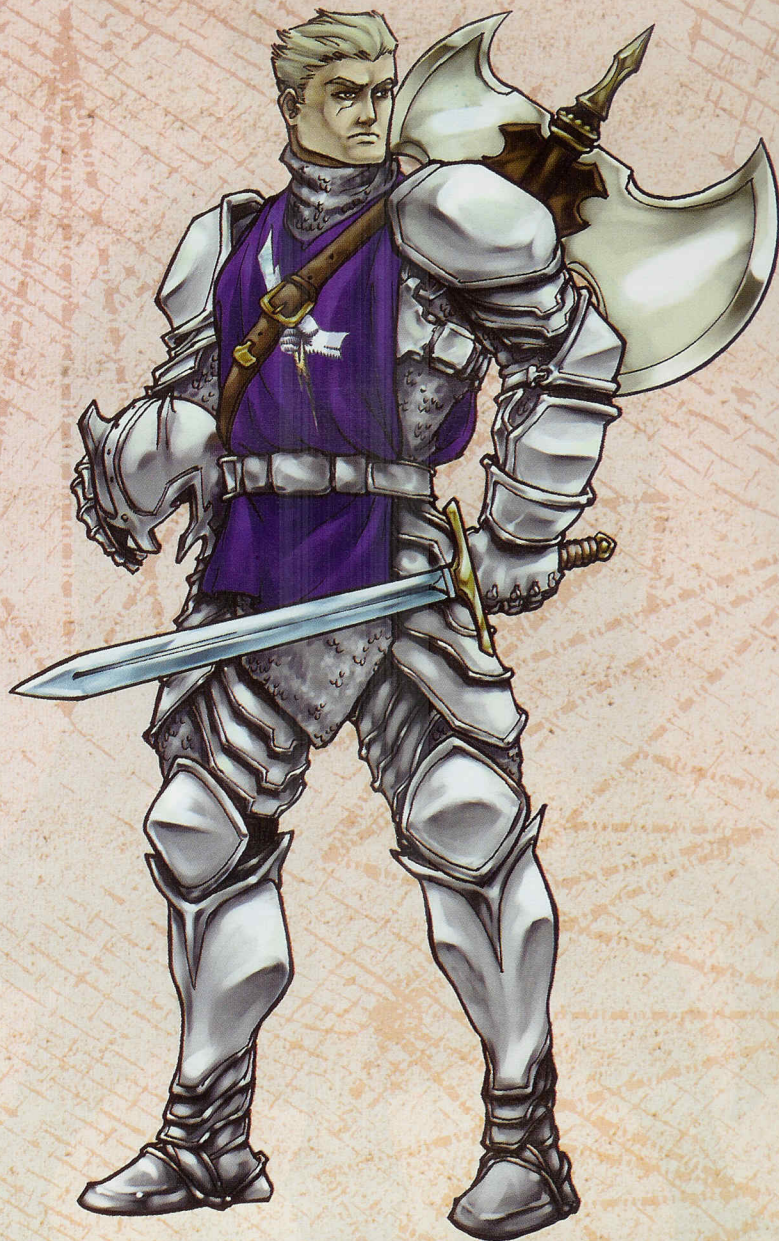
(Puño de la discordia)

El honor y la victoria se obtienen por la fuerza de las armas

Aliados: seguidores de Stern Alia

Enemigos: clérigos de alineamiento bueno, seguidores de Heironeous

Hextor ha investido de manera habitual a guerreros sagrados especiales con poderes superiores a la media humana, transformándolos en guerreros gravemente envilecidos por otros paladines, conocidos como antipaladines o guardias negros. Hextor mantiene una ardiente y disputada rivalidad con su hermanastro, Heironeous, una rivalidad que también siguen sus siervos. Los guerreros oscuros de Hextor siguen un código de honor un tanto distorsionado, que es paralelo al de los paladines de Heironeous. Este código defiende que la galantería



Lealtad indomable

Tu sentimiento de lealtad, tanto hacia tu deidad como hacia tus compañeros paladines, es lo suficientemente poderosa como para tomar forma y atacar a aquellos que intenten usar la magia para controlarte.

Deidad tutelar: Heironeous

Prerrequisitos: expulsar muertos vivientes, Expulsión mejorada, Voluntad de hierro.

Beneficios: si resistes los efectos de un conjuro o una aptitud sortilega de la escuela de encantamiento superando para ello un TS, la criatura que intentó lanzarte dicho conjuro (o aptitud sortilega) sufrirá inmediatamente 1d4+1 puntos de daño a la Sabiduría mientras brota fuego dorado de sus ojos, oídos y boca. Cada vez que esta dote se activa, gasta uno de tus intentos de expulsión del día. Si no te queda ningún intento de expulsión, esta dote no se activa.



Furia de Hextor

Tus siguientes seis ataques serán especialmente poderosos y devastadores.

Deidad tutelar: Hextor

Prerrequisitos: Ataque poderoso, Castigo incrementado, Pericia en combate, aptitud de Castigar.

Beneficios: puedes gastar uno de tus ataques de castigo para infundir el poder profano en tus próximos seis ataques cuerpo a cuerpo. En estos seis ataques, obtendrás un bonificador profano de +6 a tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y a las tiradas de daño. Debes realizar estos seis ataques en los 2 asaltos siguientes o quedarás fatigado. Si realizas los seis ataques en los dos asaltos siguientes evitarás este efecto secundario.

y la cortesía son falacias, y así ha de ser demostrado; el honor, la fuerza y, sobre todo, la victoria son lo más valioso. Los seguidores de Hextor se entregan por completo a su causa (la derrota de todo aquello que sea bueno y justo), con la creencia de que esas ideas, que sólo sirven para engañarse a uno mismo, son la causa de la flaqueza y la decadencia. Según esto las leyes han de ser diseñadas para asegurar que sólo los adecuados para dar órdenes lo hagan, y esas decisiones implican separar a los débiles de los fuertes. La fuerza de las armas es la única solución verdadera a cualquier conflicto y debe ser aplicada automáticamente y sin piedad, siendo preciso acabar con todos aquellos que no se sometan a este mandato.

Los antipaladines de Hextor no subestiman el poder y la efectividad de la intimidación. Llevan la mejor armadura que se pueden permitir (a menudo lacada de negro y adornada con salientes afilados), y las armas más poderosas y destructivas; su ropa suele ser negra, roja sangre o de colores óxido para intimidar más fácilmente a los débiles. Incorporan el símbolo de Hextor (una mano que extiende seis flechas) en sus propios emblemas. Los seguidores de Hextor no se hacen ilusiones en cuanto a lo que hace falta para destruir a los enemigos reales, así que se entrenan con fervor en las artes de la guerra y el combate cuerpo a cuerpo. Tienen un físico muy desarrollado y suelen llevar yelmos que cubren sus ojos. Usan armas pesadas, que a menudo se tratan de espadas a dos manos o armas de asta pesadas como las alabardas (pero nunca hachas).

La sociedad más oscura y secreta de guardias negros de Hextor es una orden de caballeros llamada los

Señores de la desolación, cuya historia se remonta al periodo anterior a la migración de los oeridios a Flaenia.

Los puños de la discordia son más

numerosos en las tierras del Reino

antiguo, pero a veces prestan servicio a señores de la guerra o príncipes ambiciosos de otros lugares. Muchos se entrenan en las escuelas de lucha del Reino del norte, donde el

príncipe Grenell es un importante patrón de la orden,

y la cabeza visible de la iglesia ahora que Medegia ya no existe. Los logros y el respeto conseguidos por estos guardias negros han variado a lo largo del tiempo, atravesando épocas de grandes servicios e infamia incalculable que se extendió más allá de las fronteras del Gran reino. El culto incluye a

caballeros sin igual, campeones casi incomparables

cuyo nombre no se olvida fácilmente, como el gran general aerdio Lord Hogan de Delaric, primer conquistador de los Reinos bandidos.

Casi siempre que se encuentran los puños de la discordia y los paladines de Heironeous se producen conflictos abiertos; eso sí, siempre de acuerdo a los dictados del honor y las reglas del combate justo, puesto que no basta con que el enemigo sea derrotado: debe reconocer la superioridad de su oponente.

Pholtus

(Templario, inquisidor)

Nuestras espadas, sus vidas, por el Camino verdadero

Aliados: ninguno

Enemigos: infernales, muertos vivientes, seguidores de San Cuthbert

Guardianes firmes y virtuosos de la ley y del Único camino verdadero, los paladines de Pholtus (a veces llamados "templarios") ponen su deber sobre un pedestal en el que nunca se tambalea. Como paladines, los templarios deben ser legales, pero consideran la moralidad una subordinada de la luz eterna del Camino verdadero. Su estricta doctrina dicta que el caos, la oscuridad y el mal (en ese orden) deben ser desviados y destruidos. El Camino verdadero advierte que la piedad puede ser una debilidad y que la duda es el primer clavo en el ataúd del fracaso.

Aquellos que veneran a otros dioses tienden a ver a los paladines de Pholtus como individuos arrogantes y altaneros. Los templarios visten de modo impecable, portando armaduras ligeras y adornadas, y armas muy pulidas, fabricadas con mucho cuidado. Llevan el símbolo de Pholtus, el sol plateado, con gran orgullo (o arrogancia, según quienes los critican). La mayoría lleva túnicas de color blanco o amarillo pálido hechas del mejor lino o las mejores sedas, con soles y lunas o escritos religiosos bordados en plata. Los textos más comunes son los proverbios tomados directamente de los textos sagrados de Pholtus, de los que piensan que sirven para evitar el daño físico y espiritual. La mayoría porta espadas o lanzas, y pocos de ellos respetan prohibiciones contra el uso de armas a distancia.

Para ser un dios que su clero define como "inflexible", está claro que Pholtus tolera una gran diversidad en su rebaño. Algunos de los paladines de Pholtus se parecen a los seguidores de Heironeous, mientras que otros se adhieren a una filosofía menos fervorosa, similar a la que siguen los guerreros sagrados de Pelor, considerados casi herejes en la teocracia de la Estaca, la región con más seguidores de Polthus en Flaenia. Los caballeros templarios de la teocracia de la Estaca gozan de la peor fama entre los paladines de Pholtus. Los templarios poseen un fanatismo sin igual, mezclando un fervor nacionalista con su convicción de la perfección del Camino verdadero. Desafortunadamente para Flaenia la mayoría de los paladines de Pholtus siguen firmemente el ejemplo de los templarios.

Los seguidores de Pholtus carecen de aliados entre las otras fes, pero tienen muchos enemigos. Durante los siglos ha crecido una rivalidad fuerte con la fe de San Cuthbert, puesto que las dos religiones tienen el mismo tipo de seguidores.

Los paladines más poderosos de Pholtus no se concentran en conflictos eclesiásticos entre religiones que no son malignas, sino en erradicar las amenazas extraplanarias como los demonios, diablos y demás calaña. Por regla general estos guerreros sagrados no temen viajar a través de los planos, y no se ven perturbados por ese tipo de magia.

Los paladines de Pholtus más respetados pertenecen a una organización multinacional de caballeros llamada los Señores del crepúsculo. Esta orden tuvo como miembros a figuras históricas como San Ceril el implacable o el incomparable Lord Carradine, y sus homólogos modernos no merecen menor respeto. Los Señores del crepúsculo afirman guardar el umbral entre la oscuridad y la luz, buscando y destruyendo umbrales y portales que enlacen a Oerth con los planos Menores. Muchos infernales, diabolistas y demonólogos pagarían mucho por saber el lugar donde se encuentra su fortaleza secreta, Matinsmore, que se cree que se encuentra en lo alto de alguna montaña perteneciente a las montañas Dentadas o a las montañas de la Angustia.



Ira cegadora

Puedes cegar a ajenos malignos y a muertos vivos con energía divina.

Deidad tutelar: Pholtus

Prerrequisitos: Expulsar muertos vivos, Expulsión mejorada.

Beneficios: gastando un intento de expulsión puedes canalizar tu energía divina en una explosión de luz dorada. Haz una prueba de expulsión cuando uses este poder para determinar a cuántos DG de ajenos malignos y muertos vivos afectas. Todas las criaturas afectadas deben superar un TS de Fortaleza (CD 10 + la mitad del nivel de tu paladín + tu modificador de Carisma) o serán cegados durante 1 minuto. Por otro lado, los ajenos malignos y los muertos vivos que superen este TS serán deslumbrados durante 1 minuto.



Manto de la libertad

Tu fe impide ser limitado o ralentizado fácilmente.

Deidad tutelar: Trithereon

Prerrequisitos: Voluntad de hierro.

Beneficios: añades tu bonificador de Carisma a todas las pruebas de Presa, pruebas de escapismo y pruebas de Fuerza para romper ataduras. Ganas un bonificador sagrado +2 a las tiradas de salvación contra parálisis, petrificación y contra cualquier otro efecto que estorbe tu movimiento (como por ejemplo el conjuro *ralentizar*).

Trithereon

(Vengadores)

Así siempre a los esclavistas y tiranos

Aliados: ninguno

Enemigos: esclavistas, seguidores de Hextor, seguidores de Pholtus, seguidores de San Cuthbert

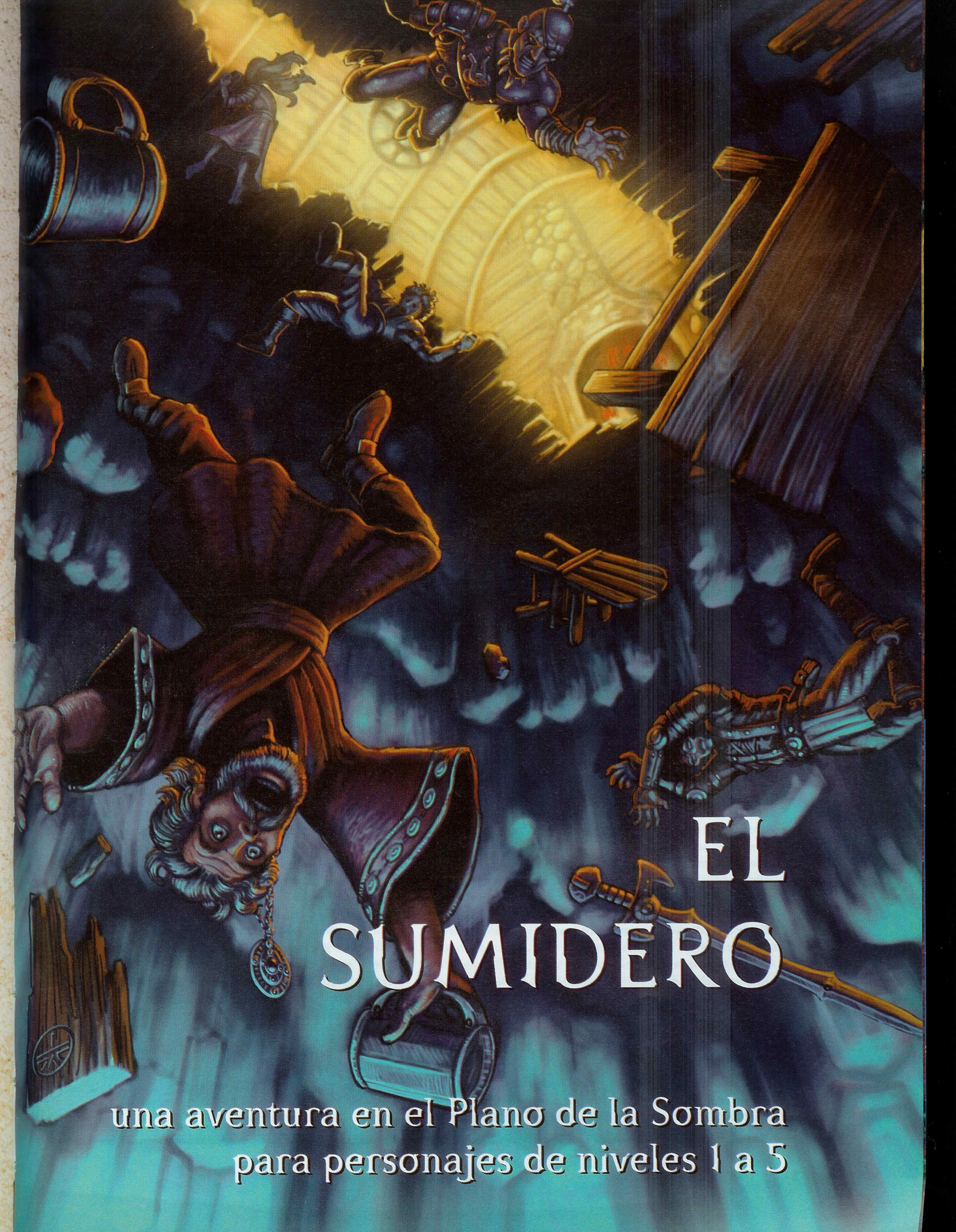
Pese a de no ser verdaderos paladines, los libertadores sagrados (ver el suplemento *Puño y espada*) dedicados a Trithereon han jurado un único propósito: la libertad total y sin compromiso del individuo de cualquier forma de opresión. Aunque no son numerosos, los guerreros sagrados de Trithereon son justos y apasionados, y se les tiene por enemigos que no perdonan. Tienden a ser caóticos además de buenos, respetando poco las jerarquías y evitando las autoridades más tradicionales salvo cuando pueden servir a sus objetivos. Estos objetivos suelen implicar la liberación de una o varias personas que sean esclavos físicos o espirituales, incluyendo también la venganza contra aquellos que opriman y encarcelen a la gente.

Los seguidores de Trithereon consideran que las leyes tienen un valor dudoso y a menudo son fuente de persecución, como también lo es el honor, la piedad ciega y las negociaciones con los opresores. Los vengadores de Trithereon (como se conoce a estos libertadores sagrados) son rápidos cogiendo la espada y también usándola una vez que son llamados para la acción. Para ellos el mal, sobre todo cuando está organizado para la opresión, no tiene lugar en este mundo.

Los vengadores de Trithereon valoran su individualidad (no hay dos que se parezcan o actúen del mismo modo). Muchos llevan camisas de mallas, armaduras de cuero, mantos, chalecos y pantalones, y todos tienden a vestirse de manera que favorezca sus oportunidades de éxito en su misión. Muchos usan disfraces. Los vengadores se inclinan por armas ligeras, fáciles de llevar como espadas cortas o dagas. Varias sectas emplean dibujos totémicos como perros estilizados, halcones o lagartos en sus ropas o armaduras. Algo constante es la runa de la Persecución, un amuleto (a menudo hecho de oro) que generalmente se lleva alrededor del cuello en una cadena de 10 a 15 centímetros de diámetro. Muchos vengadores imbuyen estos símbolos con poder mágico, pero incluso las runas de la Persecución que no son mágicas evocan miedo y asco en muchos opresores.

Los seguidores de Trithereon sienten aversión por los paladines de San Cuthbert y Pholtus (particularmente por estos últimos, puesto que es recíproca) dada la estructura de sus principios y la inflexibilidad relativa de sus fes. Sin embargo, no existe ningún grupo que provoque más la ira de un seguidor de Trithereon que los esclavistas, especialmente la Hermandad escarlata, que se ha convertido desde las guerras de Falcongrís en el mayor esclavista de Flaenia.

La mayoría de libertadores sagrados dedicados a Trithereon se unen a una de estas tres organizaciones asociadas: los Amigos del halcón, los harrusos, que vengán las injusticias cometidas sobre los inocentes; los Hermanos de Ca'rolk, que juran socorrer y proteger a los débiles e indefensos; y los Hijos de Nemoud, que buscan la liberación de los esclavizados.



EL SUMIDERO

una aventura en el Plano de la Sombra
para personajes de niveles 1 a 5

EL SUMIDERO

POR PHILLIP LARWOOD

ILUSTRADO POR JEFF CARLISLE • CARTOGRAFÍA DE ROB LAZZARETTI

• TRADUCCIÓN DE INMA TORIBIO

"El sumidero" es una aventura de D&D diseñada para 4 personajes de niveles 1 a 5 (el nivel medio ideal para jugarla es el 4.º). La aventura se adapta fácilmente a cualquier entorno de campaña que incluya el plano de la Sombra (o un reino similar) como parte de su cosmología, y puede ser modificada para personajes de niveles 1 a 8 (consulta el recuadro "Cómo modificar el nivel de la aventura" bajo estas líneas, para ver los cambios que te sugerimos al respecto). Esta aventura resulta especialmente apropiada para personajes que dispongan de algún medio de iluminación mágica o que tengan visión en la oscuridad, así como para personajes con habilidades de minería o mampostería.

Aunque las siguientes páginas incluyen toda la información necesaria para dirigir esta aventura, "El sumidero" se inspira

bastante en material diverso que ya ha fue publicado en su día en el *MANUAL DE LOS PLANOS*. Cualquier Dungeon Master que quiera expandir el desarrollo de la aventura o los encuentros con las criaturas del plano de la Sombra, pueden consultar esa obra de referencia en busca de ideas de desarrollo adicionales.

TRASFONDO

Hace miles de años, una serie de terremotos aislaron un complejo de cuevas del mundo exterior. La terrible fuerza de los terremotos fue suficiente para causar una ruptura en el tejido del espacio y la realidad, permitiendo al plano de las Sombras filtrarse dentro del plano Material, lo que tuvo como resultado

CÓMO MODIFICAR EL NIVEL DE LA AVENTURA

"El sumidero" está diseñado para cuatro PJs de 4.º nivel, pero puede modificarse fácilmente para personajes de niveles 1-8 usando los métodos siguientes. Recuerda que cambiar el nivel de la aventura altera el tesoro que los PJs encuentren.

PJs de 1.º nivel: deben llevarse a cabo diversos cambios antes de poder dirigir la aventura a un grupo de PJs de 1.º nivel.

- Todos los PJs y los PNJs sobreviven milagrosamente al hundimiento sin heridas.
- Reduce a todos los clientes de la posada a 1.º nivel. Mantén a los PNJs de la superficie sin cambios.
- Elimina los efectos del plano de las Sombras en el sistema de cuevas.
- Reemplaza a las ratas terribles sombrías por ratas normales y reduce su número. Reduce a la mitad el número de mantoscurios y elimina al mastín sombrío y al cubo gelatinoso. Sustituye a las sombras por necrófagos, pero deja al xorn como un desafío para que los PJs superen.
- Elimina el gas venenoso del área C13 de la aventura, o reduce su eficacia (haciendo el gas no explosivo o más fácil de detectar).
- Sustituye a Huzuraal por una criatura sombría osgo. Reduce a la mitad el número de trasgos.

PJs de 2.º a 3.º nivel: la aventura puede ser dirigida tal y como está escrita, pero con los siguientes cambios:

- Reduce el daño del hundimiento por el sumidero a la mitad.
- Baja un nivel a todos los clientes de la posada (a menos que sean ya de 1.º nivel).
- Sustituye al mastín sombrío por una criatura sombría lobo o por una criatura sombría krénshar, reduce el número de ratas terribles a grupos de 3-4. Quita la plantilla de criatura sombría al cubo gelatinoso, y reduce el número de sombras a una.
- Reduce la eficacia del gas venenoso en el área C13.
- Convierte a Huzuraal en can trasguero normal (con o sin la plantilla de criatura sombría), o en can trasguero mayor normal.

PJs de 5.º a 6.º nivel: dirige la aventura tal y como está escrita, pero realiza los cambios siguientes:

- Sube el nivel de los PNJs de la posada para que tengan 1 o 2 niveles menos que los PJs (excepto Liandra, cuyo nivel deberá ser equivalente al de los PJs).
- Añade otro mastín sombrío y otro xorn, e incrementa el número de ratas terribles y de mantoscurios. Pon otra sombra y haz al cubo gelatinoso una criatura sombría gelatina ocre.
- Da a Huzuraal 1-2 niveles de pícaro. Sustituye a las criaturas sombrías, trasgos por criaturas sombrías grandes trasgos.
- PJs de 7.º a 8.º nivel: el desafío para el DM en este nivel es que los PJs tienen acceso a magia que podrá permitirles escapar a través del sumidero. Aún pueden querer explorar el sistema de cuevas, pero los DMs podrían necesitar conseguir algunas razones para que exploren las cuevas (quizá el alcalde Kalanod, impresionado por sus habilidades para escapar del hundimiento, contrata a los PJs para limpiar las cuevas del peligro). Modifica la aventura como sigue:
 - Incrementa el daño que los PJs sufren por la caída a 3d6 o 4d6.
 - Sube el nivel de los PNJs de la posada para que tengan 1 o 2 niveles menos que los PJs (excepto Liandra, cuyo nivel deberá ser equivalente al de los PJs).
 - Aumenta el número de mastines sombríos a cuatro y el número de sombras a seis. Sustituye los mantoscurios por cuatro criaturas sombrías, murciélagos terribles y las ratas terribles por un número igual de criaturas sombrías arañas monstruosas medianas. Finalmente, haz a todos los xorn especímenes corrientes y al cubo gelatinoso un pudín negro (con o sin la plantilla de criatura sombría).
 - El gas venenoso en el área C13 debería seguir siendo una amenaza suficiente para los PJs, pero los DMs pueden incrementar su letalidad para que sea un desafío mayor.
 - Huzuraal debería ganar 3-4 niveles de pícaro. Da a cada gran trasgo 1-2 niveles de guerrero.

que el complejo de cuevas fuera inundado de criaturas sombrías. Unos cuantos nativos de las cuevas sobrevivieron y ahora viven en armonía con estos invasores sombríos.

Siglos después, los humanos fundaron el pueblo de Burek sobre las aisladas cuevas, ignorando por completo lo que había debajo de ellos. A medida que fue creciendo la comunidad, sus residentes construyeron una gran posada, la Esfinge durmiente, justo encima de la cueva más grande del complejo.

Sin que los residentes de Burek lo sepan, la corteza de tierra y piedra que se encuentra entre la posada y la cueva ha ido cediendo con el paso de los siglos, y está a punto de hacerse añicos. La catástrofe resultante provocará que la posada caiga a través de un sumidero y se estrelle contra el suelo de la cueva de abajo, poniendo a los clientes de la posada a la merced de los habitantes sombríos de la cueva.

SINOPSIS ARGUMENTAL

Después de un largo día de viaje por tierra, los PJs buscan refugio en la Esfinge durmiente, la única posada en el amistoso pueblo pastoril de Burek. Mientras los héroes duermen, el techo de la cueva de abajo cede, hundiéndose al edificio y a todos sus habitantes dentro del sistema de cuevas. Algunos residentes de la posada, incluyendo a su propietario, mueren en el hundimiento, dejando a los PJs para coordinar a los supervivientes y descubrir una salida segura de su pesadilla subterránea.

Poco después del estrépito, algunos moradores de la cueva investigan la posada en ruinas, forzando a los héroes a proteger a los supervivientes de las hambrientas criaturas sombrías.

Con el tiempo los PJs deben explorar el sistema de cuevas para encontrar una salida. Cuando lo hagan, estarán expuestos a los efectos del plano de la Sombra y a los peligros del entorno dentro de las cuevas, incluyendo bolsas de gas venenoso y posibles hundimientos.

PARTE I: ANTES DE CAER

Los PJs llegan al pequeño pueblo de Burek tarde por la noche de una expedición por tierra hacia o de otra aventura. La luz de las velas parpadea desde detrás de las puertas y las ventanas cerradas de casas y tiendas. Dos linternas brillantes iluminan la única posada de Burek, la Esfinge durmiente.

👑 **Burek (pueblo):** convencional; AL LN; población 457 adultos; límite de 200 po; recursos 4500 po; mixta (90% humanos, 7% medianos, 2% enanos, 1% semiorcos).

ALARMA INOPORTUNA

Poco después del hundimiento del sumidero, diversos habitantes de las cuevas comenzarán a aparecer para investigar las ruinas de la Esfinge durmiente. Como se supone que los PJs sólo pasarán una cantidad corta de tiempo en la posada, el listado de encuentros que figura a continuación abarca sólo un periodo aproximado de una hora. Debido al número limitado de criaturas que habitan las cuevas, cualquiera de estas criaturas que haga aparecer en las ruinas de la posada deberá ser eliminada de la sección pertinente del sistema de cuevas.

SUCESOS PROGRAMADOS

0 minutos: la posada cae dentro del sumidero. Los mantoscurros alertan de su presencia.

Autoridades: Ulthann Ranokk, humano Cmb 5 (alguacil); Kalanod, enano Ext 3 (alcalde).

Personajes importantes: Blofud Thistledown, humano Ext 7 (herrero); Rhissa Arantyr, humana Clr 6 (clériga de Ehlonna); Zinadyn Hornswift, humano Gue 4 (guardaespalda del corregidor); Tamsin Telatharn, mediana Adp 4 (farmacéutica); Gerhard Brightflame, humano Mag 3 (vinatero).

Guardias de la ciudad: Gue 2 (x2), Gue 1 (x4), Cmb 3 (x2), Cmb 1 (x6).

Clero local: (todos de Ehlonna) Clr 3 (x2), Clr 1 (x5).

LA ESFINGE DURMIENTE

El predecesor del actual posadero construyó la Esfinge durmiente hace 45 años, poco después de la fundación de la villa. Su último propietario, una astuta mujer de negocios llamada Brenda Harlow, amplió la posada y excavó su mohoso sótano, sellando, sin querer, el destino tanto de la posada como el de ella misma.

Ubicada en el centro de la villa, la Esfinge durmiente está ante una plaza abierta que sirve a modo de un pequeño mercado. Cuatro calles cercan la plaza, haciendo del mercado y la posada el foco geográfico de todo el pueblo.

Los PJs que entren en la Esfinge durmiente encontrarán una posada tranquila y silenciosa, con Brenda y un cliente como los únicos ocupantes del bar. El solitario cliente, un peregrino errante y brusco con túnica verde de San Cuthbert llamado Vachlan, evalúa a los PJs con un vago aire de indiferencia.

Brenda tiene algunas habitaciones disponibles. Las habitaciones individuales cuestan 8 pp por noche; las dobles cuestan 12 pp.

PNJS DE LA ESFINGE DURMIENTE

La mayoría de clientes de la Esfinge durmiente se han retirado a dormir en el momento en que los PJs llegan. Sin embargo, después de que la posada se derrumbe dentro del sistema de cuevas tendrán ocasión de conocer a los supervivientes, cada uno de los cuales tiene un motivo y una personalidad que harán las cosas más sencillas o más difíciles a los PJs.

BRENDA

La propietaria de la posada es una mujer grande de más de 50 años con pelo gris, ojos marrones, y unas manos duras y callosas como consecuencia de los años de dura vida. Mientras su comportamiento brusco y de negocios le impiden caer presa de los timadores de carretera, su abrumadora compasión con aquellos que no pueden valerse, hace de ella un blanco fácil para aquellos que se quieran aprovechar de su hospitalidad.

1 minuto: los mantoscurros comienzan a investigar las ruinas de la posada desde C1.

5 minutos: el mastín sombrío abandona su guarida y se acerca a la posada desde C4. Entra a través del área I8.

20 minutos: una manada de ratas terribles sombrías investigan las ruinas y empiezan a alimentarse de la carroña (desde C4).

35 minutos: un cuerpo expedicionario de seis trasgos sombríos investiga las ruinas desde el área C5 (procedentes del umbral sombrío). A diferencia de los otros encuentros, matar a los trasgos no reducirá las fuerzas que encuentren en La cañada sombría (ver más adelante).

50 minutos: otro grupo de ratas terribles sombrías investiga las ruinas (desde C10).



Por desgracia, Brenda no sobrevivirá al hundimiento.

☛ **Brenda Harlow, humana Ext 1:** pg 4; Saber (local) + 6.

CEDRAS

Con su calva roja, la piel maltratada por el clima, pequeños y brillantes ojos marrones oscuros, y contorno considerable, Cedras parece exactamente lo que es, un rústico porquero. Este malhumorado hombre vino a Burek para cerrar un trato con un carnicero local y decidió pasar la noche en la posada cuando las negociaciones se extendieron hasta tarde.

Tras el hundimiento del sumidero, este llorón patológico riñe constantemente con otros supervivientes y cuestiona todas las decisiones de los PJs. No tiene ideas propias sobre cómo salir de la cueva, pero protesta diciendo "yo distingo un buen plan cuando lo oigo, y éste no es el caso".

☛ **Cedras, humano Plb 2:** VD 1; humanoide Mediano (humano); DG 2d4; pg 6 (3 tras el hundimiento del sumidero); Inic -1; Vel 30; CA 9, toque 9, desprevenido 9; Atq base +1; Pre +1; Atq/ Atq compl +1 c/c (1d4/ 19-20, daga); AE -; CE -; AL N; Fort +0, Ref -1, Vol +1; Fue 11, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 13, Car 9.

Habilidades: Avistar +8, Escapismo (cuerdas) +1, Oficio (granjero) +6, Trato con animales +7, Tregar (cuerdas) +2, Uso de cuerdas +4. **Dotes:** Soltura con una habilidad (Avistar), Soltura con una habilidad (Trato con animales).

Poseiones: daga, bolsa con 15 pp.

LIANDRA

Es una humana joven y atractiva, de pelo rubio y corto y ojos verdes, Liandra está acostumbrada a conseguir todo lo que se propone. Dice estar de camino para ir a visitar a una tía a un día

de viaje hacia el sur, pero en realidad es una pícara peligrosa huyendo de la guardia de una ciudad cercana.

Cuando se hunde el sumidero, Liandra interpreta su papel de damisela en apuros, mientras trata de sisar todo lo que puede a los PJs y a otros clientes. Si la cogen, sollozará y suplicará a los PJs, contándoles la historia de que su tía está enferma y necesita dinero para sus caros ungüentos curativos. Si la detienen, la malvada mujer hará cualquier cosa que pueda para huir de los PJs.

☛ **Liandra, humana Pcr 4:** VD 4; humanoide Mediana (humana); DG 4d6; pg 14 (8 tras el hundimiento del sumidero); Inic +3; Vel 30; CA 13, toque 13, desprevenido 10; Atq base +3; Pre +3; Atq/ Atq compl +4 c/c (1d4/ 19-20, daga de gran calidad), o +7 a distancia (1d4/ 19-20, lanzando la daga de gran calidad); AE ataque furtivo +2d6; CE evasión, encontrar trampas, sentido de las trampas +1, esquivo asombroso; AL NM; Fort +1, Ref +7, Vol +1; Fue 10, Des 17, Con 11, Int 13, Sab 10, Car 16.

Habilidades: Avistar +6, Disfrazarse +6, Engañar +10, Equilibrio +7, Esconderse +10, Escuchar +5, Falsificar +7, Inutilizar mecanismo +5, Juego de manos +10, Moverse sigilosamente +10, Piruetas +10, Reunir información +7, Tasación +8. **Dotes:** Alerta, Esquivo, Movilidad.

Poseiones: 2 dagas de gran calidad, un *elixir de furtividad*, un *elixir de esconderse*, 2 *pociones de curar heridas moderadas*, una *poción de labia*, un collar robado valorado en 700 po, un anillo robado valorado en 250 po, 25 po, 7 ppt.

VACHLAN

Un hombre corriente que lleva puesta la túnica verde apagado de un peregrino de San Cuthbert (o de un dios similar apropiado para tu entorno de campaña), Vachlan viaja de vuelta a casa

después de un peregrinaje a un lugar sagrado en una ciudad cercana. Este peregrino laico tiene escaso pelo marrón y los ojos grisáceos. Antes del hundimiento, se sienta en el bar en una cansada y silenciosa contemplación, no le interesa hablar con nadie que no comparta su rígida fe.

Después del hundimiento del sumidero, Vachlan asume una perspectiva diferente y trata de ser la voz de la razón del grupo. Actúa como un consejero espiritual para los otros clientes de la posada y generosamente da consejos (a menudo útiles) a los PJs sobre cómo deberían manejar la situación.

🔮 **Vachlan, humano Ext 2:** VD 1; humanoide Mediano (humano); DG 2d6+2; pg 9 (4 tras el hundimiento del sumidero); Inic +0; Vel 30'; CA 10, toque 10, desprevenido 10; Atq base +1; Pre +2; Atq/Atq compl +2 c/c (1d6+1, maza ligera); AE -; CE -; AL LN; TS Fort +3, Ref +0, Vol +5; Fue 12, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 11.

Habilidades: Artesanía (encuadernación) +5, Artesanía (caligrafía) +5, Avistar +9, Diplomacia +5, Escuchar +9, Montar +5, Saber (religión) +5. **Dotes:** Alerta, Gran fortaleza.

Posesiones: maza ligera, símbolo sagrado de plata de San Cuthbert, 20 po en la bolsa para el cinto.

WALCREN

Walcren Thornstag es un peletero que se encuentra en Burek para pasar la noche antes de ponerse en camino hacia las tierras salvajes para continuar con su cacería y sus trampas. Este hombre flaco y feo con la piel horriblemente picada de viruelas cuida poco su higiene personal. Su apariencia contradice su naturaleza de buen corazón, sin embargo, y se puede contar con él para ayudar a los PJs y hará todo lo posible para proteger a los otros clientes de la posada, incluso si alguno de ellos prefiriera que no lo hiciese.

🔮 **Walcren Thornstag, humano Cmb 1:** VD 1/2; humanoide Mediano (humano); DG 1d8+2; pg 8 (2 tras el hundimiento del sumidero); Inic +2; Vel 30'; CA 15, toque 12, desprevenido 13; Atq base +1; Pre +2; Atq/Atq compl +2 c/c (1d8+1/x3, lanza corta) o +3 a distancia (1d8+1/x3, lanza corta); AL CB; Fort +4, Ref +2, Vol +1; Fue 13, Des 15, Con 15, Int 11, Sab 12, Car 8.

Habilidades: Artesanía (fabricación de trampas) +4, Supervivencia +8, Trepar +2. **Dotes:** Rastrear, Soltura con una habilidad (Supervivencia).

CAVAR HACIA LA LIBERTAD

Los PJs pueden intentar escapar del sistema de cuevas cavando a través de los escombros del norte en vez de probar suerte con los túneles que abandonan la caverna. Esta es una tarea peligrosa; la zona entera está rellena con escombros y excavar requiere al menos 60 horas de trabajo. Cada trabajador adicional reduce el tiempo cavando en 5 horas (hasta un mínimo de 10 horas), pero sin tener herramientas adecuadas a mano (que es lo más probable para los personajes atrapados en las cuevas), el tiempo necesario para salir se duplica.

Cavar hacia la libertad requiere que uno de los cavadores realice una prueba con éxito de Oficio (minero) o de Saber (arquitectura e ingeniería) (CD 20) para asegurar y reforzar apropiadamente el túnel. Esta prueba debe hacerse una vez por hora de trabajo, cuyo fallo indica que los escombros se mueven y se derrumban más. Esto provoca un desprendimiento (ver "Avalanchas", *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*, página 90) que, además de poner en peligro a todos en el área, aumenta en 1d10 horas el tiempo requerido para salir de los

Posesiones: armadura de pieles, lanza corta, pieles de animal (valoradas en 30 po en total), cuchillo para pieles, cuerda.

IDESASTRE!

Poco después de media noche, la posada cae. Para entonces todos los PJs deberían estar instalados para la noche o dormidos. Puedes modificar el texto inferior si algún PJ no se ha ido aún a la cama.

Los PJs son expulsados de sus camas en el tumulto, sufriendo 2d6 puntos de daño [TS de Ref (CD 15) para la mitad]. A lo lejos, el peletero Walcren Thornstag pide auxilio. Vachlan va a socorrerle mientras Cedras y Liandra se reúnen en el vestíbulo central.

Un ruido sordo y estrepitoso, que crece rápidamente de volumen, os despierta. A medida que el ruido aumenta, la habitación comienza a temblar violentamente. Después, todo cae hacia arriba, los muebles de la habitación son sacudidos hacia el techo como si fueran golpeados por un gigante invisible.

Con un tremendo estrépito, el temblor llega a su fin tan rápido como comenzó. El suelo se tuerce, y se abren grietas a lo largo de las paredes. Cuando todo se calma, oís la voz de un hombre pidiendo ayuda a voces desde algún lugar de la posada.

Cuando se hunde el sumidero, la posada resbala por un paso natural que inmediatamente después se hunde sobre sí mismo, atrapando a la Esfinge durmiente en una tumba subterránea. Los escombros del hundimiento del sumidero llenan la sección norte de la cueva y parece casi imposible de franquear.

RASGOS DE LA POSADA

Las gruesas y bien construidas paredes de la Esfinge durmiente sobreviven al estrépito. Las delgadas paredes interiores se tambalean, aunque muchas permanecen lo suficientemente fuertes para impedir que la posada se desplome en el acto.

escombros. Si nadie tiene ninguna de las habilidades, es seguro que habrá más derrumbamientos. Mientras tanto, las criaturas del las cuevas de alrededor continuarán investigando los ruidos, ocasionando nuevos retos.

Las criaturas con la modalidad de movimiento de Excavar pueden recorrer los escombros con seguridad, pero los túneles que crean se derrumban inmediatamente detrás de ellos. La ruta más directa a la superficie está sólo a 40', pero las criaturas excavadoras deben pasar un TS de Reflejos (CD 15) por cada 10' recorridos o sufrirán 3d6 puntos de daño contundente a medida que los escombros sueltos se derrumban. Una criatura sin la modalidad de movimiento de Excavar que sea transportada por una criatura que sí la tenga no obtiene ningún TS para evitar el daño. Otra solución factible sería esperar que los aldeanos caven desde arriba del sumidero. Por desgracia, tras tres días de infructuosos intentos de rescate, el alcalde declara peligrosa el área, la acordona y da por muertos a todos los que había en la posada en el momento del desastre.



Las monturas que sobrevivan estarán parcialmente enterradas bajo los escombros y sólo pueden escapar superando una prueba de Fuerza o de Escapismo (CD 21). Los animales atrapados deben ser rescatados por el grupo o abandonados a la muerte.

13. ALMACÉN/ DESPENSA

Brenda guarda la mayoría de las provisiones y el equipo que necesita para dirigir su posada en esta pequeña habitación. Barriles y cajas, fuertemente empaquetados, contienen los suministros de limpieza y comida, la mayoría de los cuales son de poca utilidad para los PJs. La puerta de la habitación está cerrada (Abrir cerraduras CD 20), y sólo Brenda tiene la llave, que lleva puesta en un cordón alrededor de su cuello.

Desarrollo: esta habitación queda demolida por el desastre. La comida de aquí, con el tiempo, atraerá a varios habitantes del sistema de cuevas a la posada.

14. COCINA

Brenda mantiene la cocina (a la que en privado se refiere como su "orgullo y alegría"), totalmente inmaculada. La habitación contiene dos mesas, un gran armario lleno de utensilios de cocina, platos, cuencos y cubiertos, y una estufa de hierro. Brenda lleva la llave de esta sala en un cordón alrededor de su cuello.

Desarrollo: después del desastre, la cocina queda destruida. Los PJs diligentes pueden coger la estropeada pero útil estufa de hierro de los escombros, pero hacer esto causa más problemas de lo que compensa.

15. ENTRADA AL SÓTANO

Estas escaleras llevan al sótano, una sencilla cámara de una habitación torpemente excavada en la tierra circundante. El sótano contiene varios barriles llenos de bebidas alcohólicas. Los PJs que estén curioseando por aquí abajo antes del hundimiento del sumidero no encontrarán nada, pero una prueba de Avistar (CD 25) revelará profundas grietas en el suelo de toda la habitación. Una prueba con éxito de Saber (arquitectura e ingeniería) (CD 25) sugerirá que las grietas, con el tiempo, pueden causar algunos problemas a la integridad estructural de la posada pero no da señales de ningún peligro inminente.

Desarrollo: una vez caiga la posada en el sumidero, esta área técnicamente dejará de existir.

16. HABITACIÓN DE BRENDA

Esta habitación tiene una cama, un escritorio, un armario y un cofre de madera cerrado. Brenda lleva puesta la llave en un cordón alrededor del cuello.

Tesoro: los gastos relacionados con la administración de la posada garantizan que Brenda tiene poco de valor que proteger contra robos. Su cofre cerrado contiene un par de pendientes de oro decentes (15 po), 90 po en varias monedas (algunas de tierras lejanas guardadas como recuerdo), las escrituras de la posada (ahora completamente sin valor), y 15 perlas irregulares valoradas en 7 po cada una.

Cofre cerrado: dureza 5; pg 22; romper CD 23; Abrir cerraduras CD 25.

Desarrollo: el desastre entierra el cofre debajo del mismo montón de vigas y rocas que aplasta a Brenda hasta la muerte. Los PJs que revuelvan entre los escombros localizarán el cofre o el cuerpo con una prueba con éxito de Buscar (CD 15).

17. HABITACIONES DOBLES VACÍAS

Estas habitaciones dobles están desocupadas cuando llegan los PJs, y es probable que el grupo las alquile para pasar la noche. Cada una de ellas tiene dos camas, un baúl grande, una cómoda y un espejo de cuerpo entero. Sobre las cómodas hay una lámpara de mano.

Desarrollo: a pesar de quedar hechas un desastre, estas habitaciones se las arreglaron para sobrevivir a la catástrofe con poco daño estructural y unos destrozados espejos.

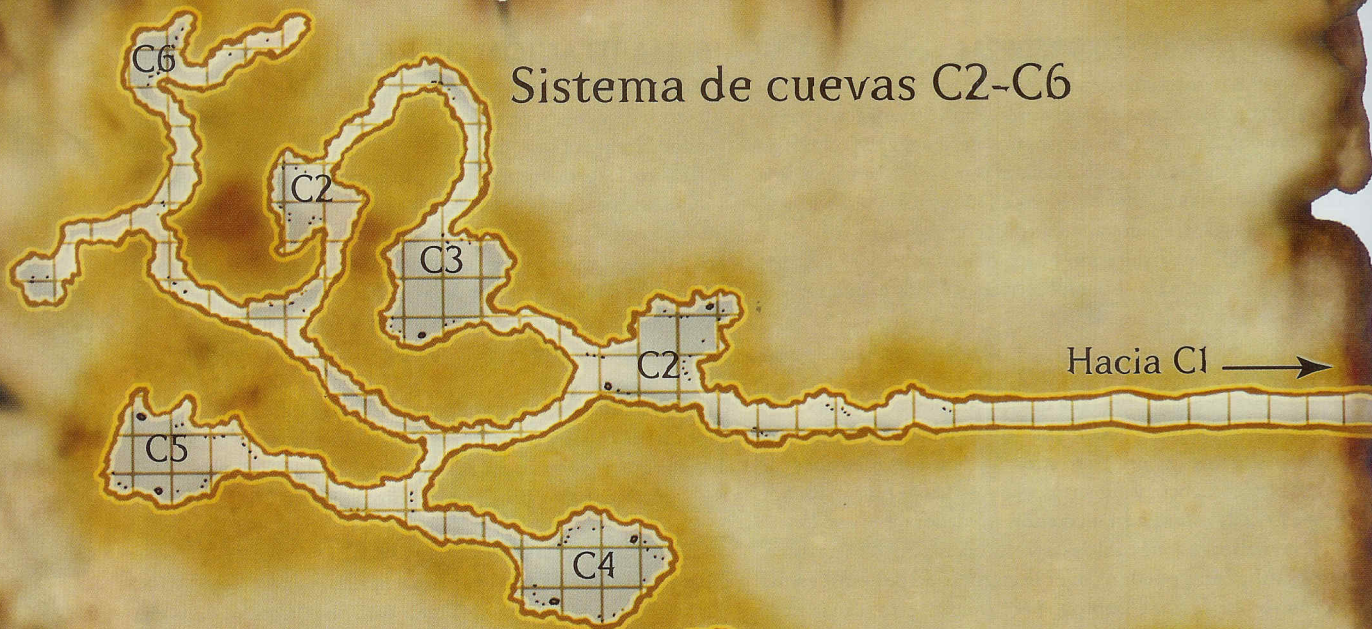
18. HABITACIÓN DE VACHLAN

La habitación de Vachlan es un poco más pequeña que las habitaciones dobles, sólo contiene una cama y ningún espejo.

Desarrollo: después del desastre, la cama se vuelca y una sección de 5' de la pared exterior se derrumba, formando un nuevo camino de entrada y salida de la posada.



Sistema de cuevas C2-C6



Sistema de cuevas C7-C10



Sistema de cuevas C11-C14



Un cuadro: 5'

19. HABITACIÓN DE LIANDRA

Esta habitación es idéntica al área 18.

Desarrollo: tras el desastre, esta habitación permanece intacta, aunque la pared interior entre este área y el área 110 está en parte destruida (abriendo un pequeño agujero entre las dos zonas).

110. HABITACIÓN SENCILLA VACÍA

Esta habitación es idéntica al área 18, pero está desocupada y puede ser alquilada por los PJs.

Desarrollo: tras el desastre, el armario se hace añicos en multitud de pedazos y la cama se vuelca sobre su costado.

111. HABITACIÓN DE CEDRAS

Esta habitación es idéntica a las otras habitaciones sencillas, pero contiene un espejo de cuerpo entero y una silla cómoda.

Desarrollo: cuando ocurre el desastre, el espejo se hace añicos y la cómoda se vuelca.

112. HABITACIÓN DE WALCREN

Aunque está bastante desordenada, esta habitación se parece bastante a las otras habitaciones de la posada.

Desarrollo: cuando ocurre el desastre, la pared exterior se derrumba, enterrando parcialmente a Walcren debajo de un montón de vigas. Se queda atrapado hasta que los PJs le rescaten y sufre los efectos de estar sujeto (ver *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*, 301). Liberarle requerirá una prueba con éxito de Fuerza (CD 25).

PARTE II: BAJANDO HACIA LAS SOMBRAS

Una vez se hunda el sumidero, los residentes del pueblo irán a investigar rápidamente. Tras valorar la situación, pronto se hace evidente para el alcalde Kalanod que el área de alrededor del sumidero es extremadamente inestable y puede hundirse en cualquier momento. Con el corazón en un puño, Kalanod suspende cualquier intento de rescate y espera hasta la mañana antes de celebrar un oficio religioso por las víctimas del desastre.

RASGOS DEL SISTEMA DE CUEVAS

Debido a su aislamiento del resto de la Infraoscuridad, el aire del sistema de cuevas es una amenaza importante para los PJs, ya que extiende desde olores fétidos hasta un auténtico veneno (ver las entradas específicas más adelante). La sequedad del sistema y la escasez de formaciones de la cueva previene el crecimiento de hongos y moho nativos.

La mayoría de las cuevas miden de 8 a 12' de alto. La mayoría de los túneles de conexión son de 4 a 10' de alto.

A causa de la larga exposición al plano de la Sombra, el sistema de cuevas gana algunos rasgos mágicos de ese plano.

- Los conjuros con el descriptor de sombra se maximizarán como con la dote sin usar un espacio de conjuro más alto, pero no pueden mejorar más. *Conjuración sombría* y *evocación sombría* serán un 30% tan poderosos como los conjuros de *Conjuración* y *Evocación* que imiten (en vez de un 20%). Las versiones más poderosas (*conjuración sombría mayor* y *evocación sombría mayor*) serán un 60% tan poderosos (no un 40%) y los conjuros de *penumbra* funcionarán al 90% del poder del original (no un 60%).

- Los conjuros que tengan el descriptor de luz o fuego tienen una posibilidad de apagarse dentro del sistema de cuevas (prueba de Conocimiento de conjuros CD 15 + nivel de conjuro).
- Toda la iluminación de las cuevas está reducida a la mitad (incluyendo todas las formas de iluminación mágica).

C1. CUEVA CENTRAL (NE 4)

La Esfinge durmiente ha vivido días mejores. El piso de abajo de la posada es un revoltijo destrozado y arrugado, y está aplastado, en su mayoría, bajo el peso del piso superior. Milagrosamente, el piso superior está intacto en gran parte, aunque todas las ventanas han estallado, y hay muchos agujeros en las paredes y el techo.

Mirando alrededor vuestro veis que la posada parece encontrarse en una cueva gigantesca, sus dimensiones son engullidas rápidamente por la oscuridad abisal. Ruidos extraños flotan en la oscuridad hacia vosotros, y tenéis el inequívoco presentimiento de que no estáis solos.

Esta gran cueva es el centro del sistema de cuevas, que sirve como camino principal entre las otras cuevas. Hasta que el sumidero se hundió, la cueva no tenía nada destacable y sólo la ocupaban unas cuantas peñascos y estalagmitas desmoronadas. Ahora, cascotes inestables llenan el "tobogán" del sumidero hacia el norte. El techo está a unos 40' sobre el suelo de la cueva.

Criaturas: poco después del desastre, una nidada de mantoscuros, que acechan en la cueva central, empiezan a rodear la posada, curiosos ante esta nueva adición a su casa. Los mantoscuros pueden entrar a la posada a través de cualquiera de las ventanas rotas u otras brechas con facilidad.

➤ **Mantoscuros (4):** pg 6, 7, 9, 11; *Manual de monstruos* 185.

Tácticas: los mantoscuros no atacarán a los PJs o a otros clientes a menos que superen a éstos en dos a uno. Si se enfrentan con una llama abierta, o si encuentran una resistencia fuerte, huirán. Los mantoscuros usarán su aptitud de *oscuridad* tan pronto como entren en batalla, y preferirán atacar a individuos pequeños.

C2. CUEVAS VACÍAS

Esta cueva parece vacía excepto por algunas formaciones naturales, huesos y desperdicios. La oscuridad llena la cueva, haciendo difícil distinguir cualquier detalle.

Los PJs que entren a través de estas cuevas no encontrarán nada excepto unos cuantos insectos inofensivos naturales del sistema de cuevas. Si se paran aquí durante un tiempo, siéntete libre de lanzarles a una criatura de una de las cuevas cercanas.

C3. GUARIDA DE LA RATA TERRIBLE (NE 4)

Esta cueva contiene una variedad de huesos roídos, algunos desperdicios y un hedor de decadencia lo bastante fuerte como para causar arcadas. Varios agujeros pequeños salpican las paredes y pequeñas estalagmitas cubren el suelo.

Criaturas: los habitantes de esta habitación chillan y se agitan mientras pelean sobre los restos de escarabajo gigante.

➤ **Criatura sombría, ratas terribles (6):** VD 1; bestia mágica pequeña (extraplanaria); DG 1d8+1; pg 5 cada una; Inic +3; Vel 60'.



Tr 30'; CA 15, toque 14, desprevenido 12; Atq base +0; Pre -4; Atq +4 c/c (1d4 más enfermedad, mordisco); AE enfermedad; CE evasión, fundirse con las sombras, olfato, resistencia al frío 6, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; AL N; Fort +3, Ref +5, Vol +3; Fue 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4.

Habilidades: Avistar +4, Escondarse +8, Escuchar +4, Mov. sigilosamente +10, Nadar +11, Trepar +11. **Notes:** Alerta, Sutileza con las armas^A.

Tácticas: de inmediato las ratas corren a esconderse en varios agujeros pequeños de la pared, y no salen a menos que se enfrenten a un solo oponente o a un grupo gravemente herido. Se asociarán para atacar a un solo PJ o PNJ, usando al máximo sus aptitudes de fundirse con las sombras y de evasión.

Desarrollo: estas ratas vagarán hasta el área Cx para investigar las ruinas de la posada 20 minutos después de que ocurra el desastre; si encuentran las ruinas vacías, pronto se instalarán y harán del área Iix su nuevo hogar.

C4. CUEVA DEL MASTÍN SOMBRÍO (NE 5)

El inconfundible hedor de carne cruda llena esta cámara, y los huesos de numerosas criaturas están esparcidos por el desigual suelo de piedra.

Esta cueva alberga a un mastín sombrío que se extravió desde el plano de la Sombra. Los huesos son de criaturas que ha cazado por las cuevas, e incluyen más de una docena de ratas terribles.

Criatura: el mastín sombrío comienza a aullar tan pronto como detecte a los PJs, confiando en su aptitud de fundirse con las sombras para permanecer escondido mientras les acosa.

➤ **Mastín sombrío:** pg 32; *Manual de monstruos* 186.

Tácticas: el mastín intenta separar a los PJs y atacarles mientras huyen despavoridos por su aullido, se retirará si se ve seriamente desafiado.

Desarrollo: el mastín sombrío se dirigirá al área Cx cinco minutos después del desastre para investigar. Entrará en la posada a través del área I8; si no encuentra nada allí de interés, a los 10 minutos de explorar la posada, volverá aquí.

C5. PANORAMA DE SOMBRAS (NE 5)

Una gruta mohosa marca el final de esta cámara vacía, que tiene unas cuantas estalactitas rotas, y pequeñas pilas de escombros naturales. De repente, la pared contraria a la entrada brilla con un resplandor oscuro y se vuelve traslúcida, revelando un paisaje de colores negros y grises. La imagen, lentamente, se hace más clara hasta que podéis intuir una ciudad grandiosa de piedra oscura erguida hacia el cielo; pequeños puntos de luz blanca, procedentes de los edificios, suministran una iluminación débil. Antes de la ciudad hay un trecho de bosque sombrío y un lago de agua negra y cristalina.

Este panorama es una imagen del plano de la Sombra. La ciudad, llamada Osumbra por sus muchos y variados habitantes, es uno de los pocos asentamientos del plano.

Antes del hundimiento, esta imagen era idéntica, en todos los aspectos, a una ventana normal, que permitía a las criaturas del plano de la Sombra ver el plano Material primario.

Cuando se hunde el sumidero, el temblor de tierra resultante obliga a alinearse temporalmente a los dos planos, y la ventana se transforma en un *umbral*, temporalmente, que permite viajar entre el plano Material y el plano de la Sombra.

Huzuraal, un can trasguero mayor, está aprovechando la ventaja de este *umbral* temporal. Original de Gehenna, Huzuraal quedó atrapado en el plano de la Sombra hace varios años. Sacó lo mejor de su prisión, y ganó la plantilla de criatura sombría después de consumir a varias criaturas nativas. Huzuraal dirige a una banda de criaturas sombrías trasgos y es poco más que un matón, siempre está buscando víctimas frescas y tesoros.

Criaturas: un asalto después de que los PJs entren en esta área, un grupo de seis trasgos sombríos emergen del *umbral*. Los trasgos son sorprendidos automáticamente por la presencia de los PJs; cualquier PJ que supere una prueba de Avistar (CD 15) advierte el murmullo en el *umbral* a tiempo de poder realizar una acción en el asalto de sorpresa. Los trasgos son una fuerza expedicionaria enviada por Huzuraal para examinar las cuevas.

➤ **Criatura sombría, trasgo Cmb1 (6):** VD 1; bestia mágica pequeña (extraplanario, humanoide); DG 1d8+1; pg 5 cada uno; Inic +1; Vel 45'; CA 15, toque 12, desprevenido 14; Atq base +1; Pre -3; Atq +2 c/c (1d6, maza de armas); o +3 a distancia (1d4, jabalina); CE curación rápida 2, fundirse con las sombras, resistencia al frío 6, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; AL NM; Fort +3, Ref +1, Vol -1; Fue 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6.

Habilidades: Avistar +2, Escondarse +5, Escuchar +2, Montar +4, Moverse sigilosamente +11. **Dotes:** Alerta.

Posesiones: maza de armas, 3 jabalinas, armadura de cuero tachonado, escudo ligero.

Tácticas: los trasgos tratarán de usar su aptitud de fundirse con las sombras y lanzarán sus jabalinas a los PJs. Se retirarán por el umbral si se ven seriamente amenazados, esperando dirigir a los PJs hacia Huzuraal y el resto de los trasgos.

Desarrollo: si los jugadores ya han vencido a un grupo de trasgos sombríos en las ruinas de la posada, no las encontrarán aquí (Huzuraal sólo envía a un grupo de trasgos a través del umbral). Él y los trasgos restantes comienzan a preocuparse por el destino de los batidores y permanecen atentos a su lado del umbral. En este caso, Huzuraal y los trasgos restantes ganan un bonificador +2 en sus pruebas de Avistar y Escuchar para advertir la llegada de los PJs a través del umbral.

Los PJs pueden pasar libremente al plano de la Sombra a través del umbral. Aquellos que lo hagan, se encontrarán en una región del plano de la Sombra conocida como La cañada sombría (ver área C5a).

C5A. LA CAÑADA SOMBRÍA (NE 7 +)

Unos elevados riscos oscuros y un gran lago de agua negra y brillante rodean esta arbolada cañada. La oscuridad proyecta una cortina opresiva sobre todo el lugar; los árboles y las rocas parecen estar sobrecargadas por la empalagosa oscuridad. A lo lejos se asienta un claro, en el que la llama amarilla pálida de un fuego de campamento lucha contra el interminable oscuro paisaje. Varias figuras se acurrucan alrededor de su débil luz.

Esta cañada arbolada es parte del plano de la Sombra. Los escarpados riscos y el lago que la rodea, la separan físicamente del resto del plano, lo que hace difícil a los PJs explorar el área más allá de la cañada. Los detalles del plano de la Sombra, incluidos los rasgos exclusivos del plano, se encuentran en la página 152 de la GUÍA DEL DUNGEON MASTER.

El inestable umbral desaparece varias horas después de su primer uso. Cualquier criatura dentro del campo de visión del umbral le ve aparecer y desaparecer durante 10 minutos antes de que se desvanezca. Esto debería dar a los PJs tiempo para volver si no quieren quedarse atascados en otro plano de existencia. Los efectos de fase no dañan a ninguna criatura que cruce el umbral, pero deberían alertar a cualquiera que lo intentase. En el resto de aspectos, el umbral es idéntico al conjuro estándar de umbral.

Las figuras acurrucadas alrededor del fuego del campamento son simples armazones de madera cubiertos con unas capas. Estos maniqués normalmente atraen a las víctimas al centro del campamento, donde pueden ser fácilmente emboscadas por el can trasguero y sus trasgos. Los PJs, a 30' de los maniqués,

tendrán una oportunidad de detectar que son falsos (Avistar CD 18). A los 5' la detección es automática.

Criaturas: Huzuraal y su banda de trasgos sombríos acechan alrededor del borde del claro, escondidos entre el follaje. Aunque Huzuraal no necesita personalmente un fuego de campamento, lo usa como forma para atraer víctimas a su dominio, el ardid atrae tanto a viajeros como a nativos del plano de la Sombra.

Huzuraal y el resto de los trasgos se esconden en los árboles y arbustos que rodean el fuego del campamento, usando su aptitud de fundirse con las sombras para permanecer escondidos. Vigilan el umbral y tienen una buena oportunidad de avistar a los PJs, sobre todo si los héroes usan algún tipo de fuente de luz. Si los PJs están persiguiendo a los trasgos desde el área C5, los trasgos corren hacia el centro del campamento, esperando atraer a los PJs detrás suyo. De otra manera, Huzuraal esperará a que los PJs entren en el campamento antes de lanzar su ataque, usando las tácticas que se describen abajo.

➤ **Trasgos sombríos (4):** pg 6 cada uno; con las mismas estadísticas que en C5 (aunque pierden el subtipo extraplanario en el plano de la Sombra).

➤ **Huzuraal, criatura sombría, can trasguero:** VD 6; bestia mágica grande (cambiaformas, legal, maligno); DG 9d8+27; pg 75; Inic +6; Vel 45'; CA 21, toque 12, desprevenido 19; Atq base +9; Pre +18; Atq +13 c/c (1d8+5, mordisco); Atq Compl +13 c/c (1d8+5, mordisco) y +8 c/c (1d6+2, 2 garras); espacio/ alcance 10'/ 5'; AE aptitudes sortilegas, devorar; CE cambiar forma, curación rápida 2, fundirse con las sombras, olfato, RD 10/ mágica, resistencia al frío 14, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, +2 bonificador de suerte en todos los TS (incluido en salvaciones), *pasar sin dejar rastro* (sólo en forma de lobo); AL LM; Fort +11, Ref +10, Vol +12; Fue 20, Des 15, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 18.

Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Concentración +15, Diplomacia +8, Disfrazarse +4 (actuar +6), Engañar +16, Escondarse +10*, Escuchar +16, Intimidar +18, Moverse sigilosamente +20, Piruetas +16, Saltar +25, Supervivencia +16 (rastrear +18) Trepar +17. **Dotes:** Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Rastrear, Reflejos de combate.

Ver el *Manual de monstruos* (página 39) para las descripciones de las aptitudes sortilegas, devorar y los ataques y cualidades de cambiar forma del can trasguero.

Posesiones: anillo de protección +1, broche de escudo (quedan 89 pg), 350 po en un saco de cuero.

* Huzuraal en forma de lobo obtiene un bonificador de +4 a las pruebas de Escondarse.

Tácticas: si los PJs son atraídos al medio del fuego del campamento, Huzuraal usa su poder de *hechizar monstruo* con el personaje de físico más impresionante. Después envía a sus trasgos para atacar mientras él usa *desesperación aplastante* para sumir a sus enemigos en el caos. Finalmente, se lanza furia y se une a la pelea.

Huzuraal es bastante inteligente, un maestro de los engaños y con una gran intuición, lo que hace difícil vencerle. Aprovecha la ocasión de huir si se ve superado, dirigiéndose hacia el umbral sombrío antes de que desaparezca. Los PJs podrían encontrarse con él otra vez en las cuevas una vez se haya recuperado de sus heridas, en ese momento usará su movimiento superior y sus habilidades de sigilo para darles caza.

C6. CUEVA PEQUEÑA

Esta cueva, que contiene los restos de un esqueleto humanoide cubiertos con una túnica decorada con unas oscuras runas arcanas, es poco más que un ensanchamiento en el túnel. La causa de su muerte no parece obvia, pero el cuerpo parece que lleva aquí mucho tiempo.

El esqueleto es de un mago que estuvo viajando por el plano de la Sombra cuando uno de sus habitantes le mató. Su cuerpo fue arrastrado, hace mucho, al sistema de cuevas, donde ha permanecido desde entonces. Los PJs que examinen el esqueleto descubrirán que su cráneo se ha hundido.

Tesoro: el esqueleto lleva puesta una túnica verde podrida y una bolsa para el cinto de piel de serpiente. Éste último contiene una variedad de componentes materiales estropeados junto con 25 ppt. En uno de los huesudos dedos del esqueleto hay un *anillo de caída de pluma*, una *varita de telaraña* con 13 cargas está tirada cerca del cuerpo.

C7. GUARIDA DEL CUBO SOMBRÍO (NE 4)

Esta cueva, minuciosamente despojada de todo material orgánico comestible, aloja a un cubo gelatinoso sombrío. Un PJ que pase una prueba de Saber (dungeons) (CA 20) se percatará de que esto es una señal de que algún tipo de cieno acecha cerca.

Criatura: el cubo gelatinoso sombrío acecha en el túnel que va hacia el área C8. Permanece inmóvil a menos que le vean, esperando atrapar a los PJs desprevenidos. Es suficientemente listo como para usar su aptitud de fundirse con las sombras en conjunción con su transparencia natural cuando caza. Si se enfrenta con varios oponentes, usará su aptitud de *imagen múltiple* e intentará envolver a tantas criaturas como le sea posible.

➤ **Criatura sombría, cubo gelatinoso:** VD 4; bestia mágica enorme; DG 4d10+32; pg 66; Inic -5; Vel 20'; CA 3, toque 3, desprevenido 3; Atq base +3; Pre +11; Atq/ Atq Compl +1 c/c (1d6 más 1d6 ácido, golpetazo); espacio/ alcance 15'/ 10'; AE ácido, envolver, parálisis; CE fundirse con las sombras, imagen múltiple, inmunidad a la electricidad, rasgos de cieno, resistencia al frío 9, vista ciega 60; AL N; Fort +9, Ref -4, Vol -4; Fue 10, Des 1, Con 26, Int -, Sab 1, Car 1.

Habilidades: Moverse sigilosamente +1. **Dotes** Ninguna.

CE- Imagen múltiple (sb): el cubo gelatinoso sombrío puede usar *imagen múltiple* una vez al día como un hechicero de 4.º nivel.

Ver la página 43 del *Manual de monstruos* para detalles de otros ataques especiales y cualidades del cubo gelatinoso.

Nota: aunque una criatura con la plantilla de criatura sombría tiene visión en la oscuridad y visión en la penumbra, la carencia de órganos sensoriales por parte del cubo hace esto inútil.

C8. GRUTA DEL ESTANQUE ÁCIDO (NE 2)

Un estanque poco profundo de aguas oscuras resalta esta cueva que, de otro modo, pasaría inadvertida. Las paredes y el suelo han sido despojados de cualquier materia orgánica.

Trampa: el estanque de aguas oscuras ha sido corrompido por el constante paso del cubo gelatinoso sombrío. El estanque es sólo de 2' de profundidad, y está vacío de toda vida.

➤ **Estanque de agua ácida:** VD 2; riesgo; tocar el estanque causa 1d6 puntos de daño por ácido y posible parálisis; TS de Fort niega la parálisis (CD 12; 1d6 asaltos de parálisis), una prueba de Saber (naturaleza) (CD 15) identificará el riesgo como lo que es.

C9. SORPRESA SOMBRÍA (NE 5)

Una extraña frialdad llena esta cueva. Hasta la oscuridad parece helada de frío, goteando de las paredes como aceite congelado. El área está exenta de vida y sólo contiene unos pocos huesos viejos y unos extraños trozos de quitina, todos cubiertos con una delgada capa de mugre. A causa de sus ocupantes, las otras criaturas de las cuevas evitan esta área.

Criaturas: dos sombras acechan en esta cámara, atacando a todo PJ que entre. Enfocarán sus ataques en un PJ cada vez, usando su aptitud de fundirse con las sombras y su naturaleza incorpóral para acercarse a su enemigo. Acosarán a los PJs hasta destruirles, siguiéndoles más allá de esta cueva, si es necesario.

➤ **Sombras (2):** pg 23, 18; *Manual de monstruos* 244.

C10. CÁMARA DE LA CALAVERA (NE 4)

Una estalagmita de 3' de alto marca el centro de esta cámara de forma irregular. Una calavera, aparentemente humana, está situada en lo alto de la plana formación y unos chillidos agudos, procedentes de las sombras de alrededor, hacen ponerse de punta los pelos de la nuca.

Criaturas: esta cueva contiene un pequeño grupo de 5 ratas terribles sombrías. No atacarán a menos que su nido sea amenazado.

➤ **Criaturas sombrías, ratas terribles:** pg 6 cada una; las otras estadísticas son iguales que las del área C3.

Desarrollo: La calavera fue colocada aquí, hace años, por un habitante de la cueva, muerto hace mucho. Estas ratas se dirigen hacia el área C1 para investigar las ruinas de la posada, 50 minutos después de que ocurra el desastre; si encuentran las ruinas vacías, rápidamente se instalarán allí y harán del área I10 su nuevo hogar.

C11. BANQUETE DEL XORN (NE 3)

Láminas de cristales rojos y morados centellean seductoramente en las paredes de esta cámara. Parece que los grandes recubrimientos de las paredes, han sido recientemente raspados, dejando venas de piedra lisa.

Criatura: un xorn menor vagó recientemente hacia esta cueva, y ha estado royendo satisfecho las paredes de piedras preciosas de la cueva durante algún tiempo.

➤ **Xorn menor:** pg 22; *Manual de monstruos* 260.

Tácticas: el xorn dirige su atención hacia cualquier PJ que entre en el área, feliz de tener algo más que saborear, y se vuelve especialmente agresivo si los PJs tienen cualquier objeto mágico

de metal. Huirá si se le reducen a la mitad sus puntos de golpe, atravesando directamente por el suelo de la cueva.

Tesoro: las paredes de la cueva contienen granates valorados en miles de po, aunque sólo unos cuantos, por valor total de 4.000 po, están fácilmente accesibles. Se tardan 10 minutos en raspar la pared para extraer 1.000 po de valor en granates.

Desarrollo: si los PJs permanecen en la cueva durante un cierto tiempo, tratando de excavar los granates (especialmente si hacen mucho ruido), considera añadir otro encuentro aquí. La naturaleza exacta del encuentro depende de ti, pero un encuentro de seis trasgos de **La cañada sombría** sería perfecto (esto podría llamar la atención de los PJs si no han estado todavía en C5).

C12. CUEVA DE ADVERTENCIA

Esta cueva parece vacía excepto por unas escasas formaciones de piedra, huesos y desperdicios. La oscuridad llena la cueva, haciendo difícil distinguir cualquier detalle.

Esta cueva no parece ser muy distinta a las del resto del sistema de cuevas. En medio de los escombros del suelo están los cuerpos marchitos de varios murciélagos. Ninguno de los murciélagos está herido ni ha sido devorados, pese al hecho de que llevan semanas (el cubo gelatinoso no puede atravesar fácilmente el túnel hacia esta cueva, y no es lo suficientemente listo para intentarlo).

Los murciélagos muertos son el resultado del gas venenoso cercano (C13). Los PJs que pasen por esta área descubrirán a los murciélagos muertos superando una prueba de Avistar (CD 13). Los PJs que busquen por el área encontrarán a los murciélagos automáticamente. Una prueba exitosa de Sanar (CD 20) hecha mientras estén estudiando el cuerpo de un murciélago, revelará que el murciélago murió por alguna forma de toxina inhalada.

C13. CUEVA DE GAS VENENOSO (NE 4)

Largas grietas recorren de arriba abajo las paredes de esta cueva, y montones de piedras dentadas están esparcidas por todo el área. La cueva parece vacía, aunque, aquí y allá, huesos asoman entre los escombros.

Un temblor de tierra reciente ha abierto una fisura en esta cueva, soltando una bolsa de gas natural desde dentro de la profunda tierra.

Trampa: los gases son completamente venenosos, inodoros y transparentes. Cualquier llama descubierta que los PJs lleven a la cueva, representa una gran amenaza, la llama encendería el gas y dañaría a todo el mundo en el área. Una explosión expulsa el gas de la cueva durante 10 minutos. Si el orificio que llena la cueva de gas puede encontrarse y precintarse, el resto del gas de la sala se vuelve inerte tras un minuto.

↗ **Gas venenoso:** VD 4; riesgo, blancos múltiples (todo aquel dentro de la cueva); activación retardada (5 asaltos), veneno, TS Fortaleza (CD 13) resiste, 1d4 Fue/ 2d4 Fue; una llama descubierta causa la explosión del gas [3d6 daño, TS Reflejos (CD 15) mitad de daño]; Saber (dungeons) (CD 15) para advertir el riesgo; Buscar (CD 20) para encontrar el orificio.

Las criaturas con la aptitud de olfato detectan el gas automáticamente, aunque no podrán comprender qué tipo de peligro presienten.

C14. SALIDA

Montones enormes de escombros cubren el suelo de esta cueva. Delgadas líneas de polvo van desde el techo hasta el suelo. Dos túneles salen de la cueva en la pared contraria, y se dirigen hacia arriba hasta que son interrumpidos por una pared de escombros sueltos.

Cuando los PJs entran en esta cámara, permíteles pruebas de Avistar (CD 15) para que adviertan pequeños destellos de luz o una ráfaga de aire fresco escapándose a través de los escombros que obstruyen las dos salidas. Las dos salidas que llevan a la superficie están bloqueadas con escombros a lo largo de unos 20' de su longitud, tras los cuales conducen directamente hacia la superficie. Los túneles salen del sistema de cuevas justo en las afueras del pueblo de Burek, ocultos entre el denso follaje.

Aunque cavar a través de 20' de escombros parezca imposible, los PJs sólo necesitan limpiar algunos de los escombros para provocar que el resto ceda. Un personaje puede hacer una prueba de Oficio (minero) (CD 15) para determinar que los escombros se están soltando y deberían ceder tras cavar un poco. Lleva dos horas limpiar los suficientes escombros para que el resto se derrumbe y permita la salida; cada trabajador adicional reducirá este tiempo 30 minutos (hasta un mínimo de 30 minutos).

Una vez se hayan limpiado los suficientes escombros y el resto empiece a derrumbarse, permite hacer pruebas de Escuchar (CD 20) o de Saber (dungeons) (CD 15) a los cavadores para que se den cuenta de lo que está a punto de ocurrir. Considera a la avalancha de escombros como una avalancha normal con una zona de derrumbamiento de 40' y una zona de desprendimiento de 15' a cada lado de la zona de derrumbamiento (ver GUÍA DEL DUNGEON MASTER, Pág. 90).

Desarrollo: mientras caen los escombros, organiza un encuentro final con uno de los habitantes de las cuevas para proporcionar un clímax emocionante a la aventura. Tal vez, una criatura de una cueva que el grupo no haya visitado esté acechándoles, y elija este momento para atacarles. Una opción excelente sería que atacase Huzuraal, el can trasguero sombrío. Si los PJs no se han encontrado todavía con Huzuraal, sencillamente podría decidir probar suerte en este reino una vez hubiese visto al *umbral* del área C5 comenzar a desvanecerse. Si hubiese escapado por las cuevas, después de una batalla previa con los PJs, atacaría en este momento para tomar la revancha de su temprana y humillante derrota. Si los PJs ya han derrotado a Huzuraal, quizá Liandra podría traicionarles atacándoles, en un intento de asesinarles a todos y robarles su equipo y cualquier tesoro que hubiesen encontrado en el complejo de cuevas. Incluso podrías hacer que traicionase al grupo en el caos de la batalla, mientras pelean con Huzuraal en esta cámara.

CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA

Una vez los PJs escapan de las cuevas, se encontrarán con que el pueblo de Burek les había dado por muertos y que la cueva central se ha derrumbado sobre sí misma, formando un cráter enorme en el centro del pueblo. Si algunos de los PNJs han sobrevivido

al accidente, sus reacciones serán variadas. Vachlan y Walcren no tendrán mucho que ofrecer a los PJs excepto su gratitud, mientras que Cedras les dará 50 po por haberle rescatado. Si Liandra no ha sido pillada robando a los PJs o a PNJs, ni ha tratado de matarles, ofrecerá sus servicios al grupo. Si la aceptan, seguirá robándoles hasta que la pillen o logre robar un objeto mágico significativo. Durante este tiempo, jugará con las simpatías de los PJs tanto como pueda, mintiendo y engañando en todo momento, y huirá si las cosas se le ponen demasiado peliagudas.

Retomar el hilo de esta aventura más adelante en tu campaña no resultará muy complicado. Nuevos temblores de tierra en el área podrían revelar más peligros provenientes del Inframundo. Asimismo, más criaturas del plano de la Sombra, o incluso la ciudad de Ossumbra, podrían infiltrarse en las cuevas y causar nuevos problemas al pueblo de Burek.

Finalmente, un Huzuraal escapado de las cuevas podría causar trastornos en el área circundante, reuniendo a un nuevo grupo de humanoides bajo su control y aterrorizando a la gente de Burek y de otras comunidades locales.

APÉNDICE: PLANTILLA DE CRIATURA SOMBRÍA

Las criaturas sombrías moran en el plano de la Sombra, en ocasiones cruzando hacia otros planos allá donde las barreras entre dimensiones son más débiles. Al igual que diversas partes del plano de la Sombra se pueden asemejar a una versión extraña y distorsionada del plano Material, las criaturas sombrías aparentan de manera superficial ser criaturas del plano Material. Sin embargo, tienen un aspecto bastante más oscuro, escurridizo y espeluznante que sus contrapartidas materiales. Los grises y los negros son sus colores más comunes, viéndose raramente el blanco y el amarillo. Pese a su nombre, no se las debe confundir con sombras (criaturas muertas vivientes que a menudo habitan en el plano de la Sombra). Existen otras criaturas nativas del plano de la Sombra que tienen vínculos más fuertes o más débiles con las energías de ese lugar (tales como el mastín sombrío), pero que no siguen esta plantilla.

CREACIÓN DE UNA CRIATURA SOMBRÍA

"Criatura sombría" es una plantilla que se le puede añadir a cualquier criatura corporal (desde ahora en adelante denominada "criatura base"). El tipo de la criatura cambia a "bestia mágica". Por lo demás, la criatura utiliza todas las estadísticas de la criatura base, salvo por lo que se indica a continuación:

Velocidad: como la criatura base $\times 1\frac{1}{2}$.

Cualidades Especiales: una criatura sombría conserva todas las cualidades especiales de la criatura base, y además gana las siguientes:

- Resistencia al frío de 5 + 1 por DG, hasta un máximo de 20.
- Visión en la oscuridad hasta a 60'.
- Visión en la penumbra
- *Fundirse con las sombras (Sb):* una criatura sombría puede desaparecer en las sombras en cualquier condición que no sea la plena luz del día, obteniendo ocultación total. La iluminación artificial no bastará para negar esta aptitud, ni siquiera un conjuro de luz o *llama continua*, aunque uno de luz del día sí lo hará.

Las criaturas sombrías también tienen una aptitud sobrenatural adicional por cada 4 DG que posean (mínimo de uno). Estas aptitudes sobrenaturales deben ser elegidas de la siguiente lista:

- Bono de +2 de suerte a todos los TS.
- Causar miedo una vez al día como un lanzador de conjuros de 5.º nivel.
- RD 5/mágica.
- Evasión (como el rasgo de clase del pícaro).
- *Imagen múltiple* una vez al día como un lanzador de conjuros de 5.º nivel.
- *Desplazamiento de plano* sobre si mismo desde o hasta el plano de la Sombra una vez al día como un lanzador de conjuros de 15.º nivel.
- Curación rápida 2.

Si la criatura base ya posee un o más de estas cualidades especiales usa la de mayor valor.

Habilidades: las mismas de la criatura base, más *Moverse Sigilosamente* +6.

Dotes: las mismas que la criatura base.

Entorno: mismo que el de la criatura base.

Organización: la misma que la de la criatura base.

Valor de desafío: el mismo que el de la criatura base +1.

Tesoro: el mismo que el de la criatura base.

Alineamiento: el mismo que el de la criatura base, aunque raramente es bueno.

Avance: el mismo que el de la criatura base.

Philip Larwood vive en NSW, Australia, donde ha trabajado durante los últimos años como profesor. Escribe: "Me considero un tipo bastante normal, que lleva una doble vida como un infernal DM, que tiene constantemente a sus jugadores quejándose de cómo les arroja a la cara otro alocado giro argumental para hacer miserable la vida de sus personajes. A pesar de esto, me sigue gustando pensar en mí mismo como en un espíritu puro." Ω

EN LA MESA: Marcadores de combate

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 monstruos descritos en el presente número de la revista DRAGON. Esta página puede fotocoparse para uso exclusivamente personal.



MANTOSCURO 1



MANTOSCURO 2



MASTÍN SOMBRIO



ILCIDO



SUCUBO



HOMBRE SAPO



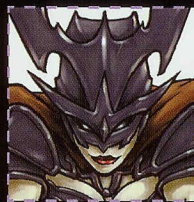
PALADÍN DE ALAKBAR



PALADÍN DE AZORALQ



PALADÍN DE HEIRONEOUS



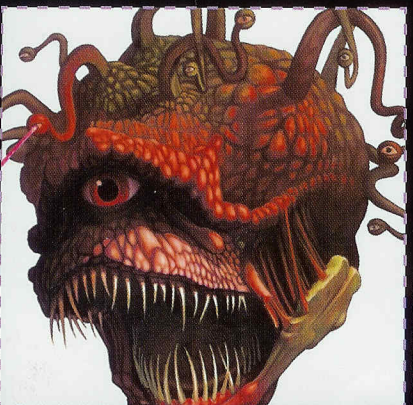
PALADÍN DE HEXTOR



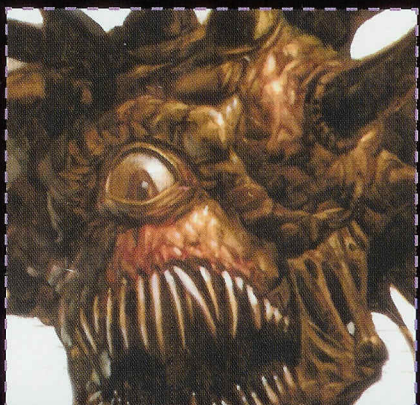
PALADÍN DE PHOLTUS



PALADÍN DE TRITHERION



CONTEMPLADOR 1



CONTEMPLADOR 2



GIGANTE DE PIEDRA

La tienda española con el fondo más extenso de rol en castellano e inglés, así como de juegos tácticos y temáticos. Juegos de cartas. Especialistas en go. Y, por supuesto, toneladas de libros.

Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España

LIBRERÍA GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53
08010 Barcelona
Tel.: 93 246 63 59

GIGAMESH CCG

Rda. San Pedro, 43
08010 Barcelona
Tel.: 93 245 04 07

G I G A M E S H
vicio y subcultura

Visitantes ilustres de ayer y hoy presenta:

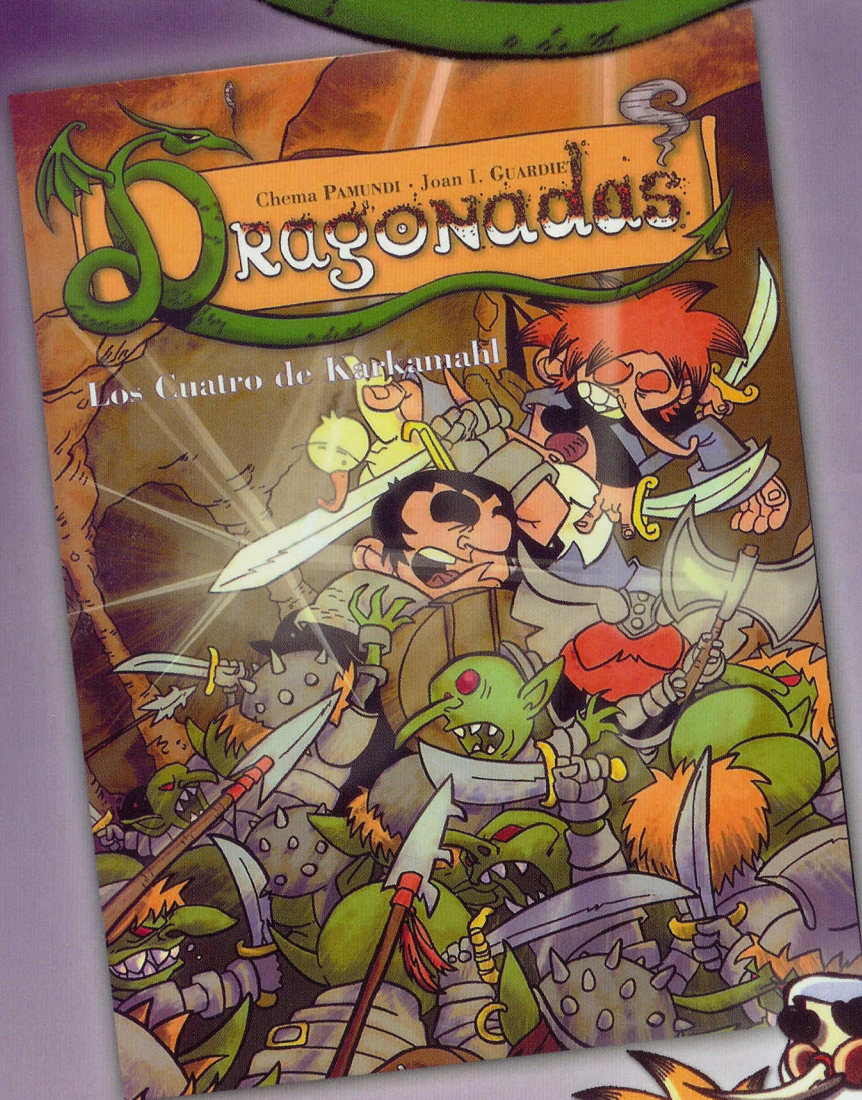


...no seas menos que ellos y ven a visitarnos.

¿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@devir.es



Acompáñalos en sus aventuras. ¡No pararás de reír!