



EL ARCANO COMPLETO

La guía del jugador a la magia arcana de todas clases



Richard Baker

C R É D I T O S

D I S E Ñ O

RICHARD BAKER

EQUIPO DE DESARROLLO

MICHAEL DONAIS, ANDY COLLINS,
BRUCE R. CORDELL

E D I C I Ó N

CHRIS THOMASSON,
SCOTT FITZGERALD GRAY

JEFATURA EDITORIAL

GWENDOLYN F.M. KESTREL

JEFATURA DE DISEÑO

CHRISTOPHER PERKINS

JEFATURA DE DESARROLLO

ANDREW FINCH

DIRECCIÓN DE I+D DE JDR

BILL SLAVICSEK

JEFATURA DE PRODUCCIÓN

JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

MATT CAVOTTA

ILUSTRACIONES INTERIORES

STEVE BELLEDIN, MATT CAVOTTA,
DENNIS CRABAPPLE-McCLAIN, EMILY
FIEGENSCHUH, DOUG KOVACS, GINGER KUBIC,
JEFF MIRACOLA, MONTE MOORE,
WILLIAM O'CONNOR, MICHAEL PHILLIPPI,
RON SPENCER, FRANZ VOHWINKEL

DISEÑO GRÁFICO

DEE BARNETT, TRISH YOCHUM

CARTOGRAFÍA

TODD GAMBLE

ESPECIALISTA EN PRODUCCIÓN GRÁFICA

ANGELIKA LOKOTZ

ESPECIALISTA EN IMAGEN

ROBERT JORDAN

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE

JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN

SANTI GÜELL

COORDINADOR DE TRADUCCIONES

JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL

XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

MAQUETACIÓN

DARÍO PÉREZ CATALÁN

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS

EL EQUIPO DE DNDTRAD

Clase de prestigio buscador de la canción creada por Jesse Decker.

Fuentes: *Manual de miniaturas* de Michael Donais, Skaff Elias, Rob Heinsoo y Jonathan Tweet; *Aventuras orientales* de James Wyatt; *Tomo y sangre* de Bruce R. Cordell y Skip Williams; *Tome of magic* de David Cook, Nigel Findley, Anthony Herring, Christopher Kubasik, Carl Sargent y Rick Swan; "Player Options: Spell and Magic" de Richard Baker; *Return to the Tomb of Horrors* de Bruce R. Cordell; "Dragon #292", "Rune-Skulls of the Abbor-Alz" de James Jacobs; "Dragon #302", "Arcane Armor" de Jonathan M. Richards; "Dragon #312", "Heroes of the War of the Spider Queen" de Richard Baker.

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

Este producto usa material actualizado de la revisión v.3.5

Este producto de juego de Wizards of the Coast no contiene ningún Open Game Content. Ninguna parte de esta obra puede ser reproducida de modo alguno sin permiso por escrito. Para saber más sobre la Open Gaming License y el d20 System® visita www.wizards.com/d20.

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98077-0707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium.
P.B. 2031
1600 Berchem
Bélgica
+32-70-23-32-77



Rambla de Catalunya 117,
Principal 2.
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, REINOS OLVIDADOS y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc., en los EE.UU., y/o en otros países. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Complete Arcane*.



EL ARCANO COMPLETO

La guía del jugador a la magia arcana de todas clases

Richard Baker

Índice

Introducción	4	Capítulo 3: dotes arcanas	71	Chaggrin (espanto de tierra)	153
La naturaleza de la magia	4	Invocaciones y aptitudes sortilegas	71	Harginn (espanto de fuego)	154
¿Arcanista, mágico o mago?	4	Dotes y armas sortilegas	72	Ildriss (espanto de aire)	155
Capítulo 1: clases	5	Descripciones de las dotes	73	Vardigg (espanto de agua)	155
Brujo arcano	5	Capítulo 4: conjuros e invocaciones	85	Monolito elemental	156
Información de reglas de juego	7	Armas sortilegas	85	Monolito de aire	156
Invocaciones de brujo arcano	8	Golpes críticos	85	Monolito de tierra	157
Invocaciones de esencia	8	Ataques furtivos	86	Monolito de agua	158
Invocaciones de moldeado	9	Listas de conjuros	86	Monolito de fuego	158
Otras invocaciones	9	Nuevos conjuros de asesino	86	Criatura pseudonatural	160
Mágico de guerra	10	Nuevos conjuros de bardo	87	Ejemplo de criatura pseudonatural	160
Información sobre reglas de juego	12	Nuevos conjuros de clérigo	87	Cómo crear una criatura pseudonatural	161
Wu jen	14	Nuevos conjuros de druida	87	Remendado sortilego	161
Información sobre reglas de juego	14	Nuevos conjuros de explorador	87	Ejemplo de remendado sortilego	161
Capítulo 2: clases de prestigio	17	Nuevos conjuros de hechicero y mago	88	Cómo crear un remendado sortilego	162
Cómo elegir una clase de prestigio	17	Conjuros de mágico de guerra	90	Capítulo 7: campañas arcanas	163
Brujos arcanos y clases de prestigio	18	Conjuros de wu jen	91	Bardos	163
Acólito de la piel	19	Conjuros	96	Brujos arcanos	164
Ejemplo de acólito de la piel	20	Invocaciones de brujo arcano	130	Hechiceros	164
Acorde sublime	21	Nombre	130	Magos	165
Ejemplo de acorde sublime	23	Grado	130	Magos especialistas	165
Adepto de la Estrella verde	24	Nivel equivalente	130	Abjuradores	165
Ejemplo de adepto de la Estrella verde	26	Invocaciones de moldeado y de esencia	130	Adivinos	166
Alienista	26	Invocaciones mínimas	130	Conjuradores	166
Ejemplo de alienista	28	Invocaciones menores	131	Encantadores	167
Arcanamach suelio	29	Invocaciones mayores	131	Evocadores	167
Ejemplo de arcanamach suelio	31	Invocaciones oscuras	131	Ilusionistas	167
Buscador de la canción	32	Descripciones de las invocaciones	132	Nigromantes	168
Ejemplo de buscador de la canción	35	Capítulo 5: objetos mágicos	137	Transmutadores	168
Doblegamentes	35	Tipos de objeto alternativos	137	Mágicos de guerra	165
Ejemplo de doblegamentes	37	Pociones	138	Wu jen	169
Erudito argénteo	38	Rollo de pergamino	138	El DM y la campaña arcana	169
Ejemplo de erudito argénteo	39	Nuevos tipos de objeto	139	Cómo controlar el ritmo de las partidas	
Erudito elemental	40	Conjuros contingentes	139	arcanas	169
Ejemplo de erudito elemental	41	Libros de conjuros	139	Cómo diseñar aventuras para lanzadores	
Geómetra	42	Cómo usar los libros de conjuros	140	de conjuros	169
Ejemplo de geómetra	43	Fabricación de libros de conjuros	140	Creación de mundos con magia	172
Guía viajero	44	Cómo proteger libros de conjuros	140	Acontecimientos arcanos	175
Ejemplo de guía viajero	45	Objetos mágicos	141	Duelos de conjuros	175
Iniciado de los Siete velos	47	Nuevo material especial	141	Torneos arcanos	178
Ejemplo de iniciado de los Siete velos	50	Nuevas aptitudes especiales		Organizaciones arcanas	179
Maestro de la metamorfosis	51	de las armaduras	142	La Orden arcana	181
Ejemplo de maestro de la metamorfosis	53	Descripciones de nuevas armaduras		Los Buscadores de la canción	183
Mágico de la Orden arcana	54	específicas	142	La Unión de viajeros	184
Ejemplo de mágico de la Orden arcana	56	Nuevas aptitudes especiales		Conocimientos arcanos	185
Mágico salvaje	57	de las armas	143	Especialistas multiclase y escuelas	
Ejemplo de mágico salvaje	59	Descripciones de nuevos anillos	144	prohibidas	185
Magus de sangre	59	Descripciones de nuevos cetros	145	Libros de conjuros alternativos	186
Ejemplo de magus de sangre	62	Descripciones de nuevos bastones	146	Deidades tutelares	188
Maestro de las efigies	63	Cetros metamágicos	146	Personajes arcanos épicos	188
Ejemplo de maestro de las efigies	65	Descripciones de nuevos objetos		Cómo convertirse en un personaje arcano	
Puño iluminado	66	maravillosos	147	épico	188
Ejemplo de puño iluminado	68	Capítulo 6: monstruos arcanos	151	Brujos arcanos, mágicos de guerra	
Tejedor del destino	68	Efigie	151	y wu jen épicos	189
Ejemplo de tejedor del destino	70	Ejemplo de efigie	152	Personajes épicos y clases de prestigio	190
		Cómo crear una efigie	152	Dotes épicas	190
		Cómo construir una efigie	153	Apéndice	192
		Espanto elemental	153		

Introducción

Casi cada sesión de D&D ocurrirá en algún momento al poder de la magia arcana. Incluso si los jugadores de una campaña no interpretan a personajes lanzadores de conjuros arcanos (algo muy raro en la mayoría de partidas), es inevitable que los héroes encuentren a villanos o a aliados PNJs que dominen el poder arcano, por no mencionar la gran cantidad de monstruos del juego que empuñan ellos mismos conjuros arcanos o aptitudes sortilegas. Sea cual sea su relación con la magia, los héroes que ignoren el poder de lo arcano se encuentran en peligro.

LA NATURALEZA DE LA MAGIA

Aunque la magia permite que los personajes lleven a cabo muchos actos maravillosos, también es importante interpretar las limitaciones de la magia: su exclusividad, misterio e incertidumbre.

La exclusividad tiene que ver con la idea de que la magia no es necesariamente accesible a todo el que quiere usarla. Esto puede ser la diferencia más importante entre la magia y la tecnología, dado que cuando un logro tecnológico se convierte en común (como fabricar un mosquete de mecha, por ejemplo), cualquiera debería ser capaz de conseguir los mismos resultados siguiendo los pasos exactos del proceso de creación tecnológica.

El conocimiento de la magia y el aprendizaje técnico se propagan de modos muy diferentes. En una ciudad mediana en la que un centenar de personas tienen la habilidad suficiente para fabricar un mosquete de mecha, sólo una docena de mágicos tendrán los conocimientos y aptitudes suficientes para dominar un nuevo conjuro o reproducir el efecto arcano deseado. Incluso si el conocimiento mágico está disponible, la mayoría de gente será siempre incapaz de usarlo, al carecer de la herencia necesaria, la bendición de una deidad caprichosa, o una mente entrenada durante años de ejercicios y meditación.

El misterio es una consecuencia natural de la exclusividad, ya que con la magia, el conocimiento es poder en un sentido muy literal. Un mágico sabio se lo pensará mucho antes de compartir el conocimiento de un conjuro con alguien a quien no conozca bien, y algunas innovaciones mágicas se han descubierto y perdido muchas veces debido a esta situación. Del mismo modo, incontables fragmentos de aprendizaje y conocimientos surgen a la luz una y otra vez en el mundo arcano; innovaciones recabadas por individuos que después han ocultado sus descubrimientos, o que simplemente se olvidaron al morir su creador.

FUENTES

Este libro contiene material de otras fuentes, incluida la *Dragon Magazine*, artículos publicados en la página web de Wizards of the Coast, y publicaciones anteriores como *Aventuras orientales* y *Tomo y sangre*. Este material se ha elegido y revisado para la v3.5 en base a la respuesta de millares de jugadores de D&D que han comparado y debatido las fortalezas y debilidades de los personajes y opciones en convenciones, foros, listas de correo y mostradores de sus tiendas locales preferidas.

Finalmente, la incertidumbre se refiere a la naturaleza incompleta e imperfecta de la magia arcana. Ningún arcanista, sea cual sea su poder, puede conocer todos los conjuros, todas las dotes y todos los métodos de lanzamiento. En la magia, ni siquiera el conjuro más poderoso es absoluto, y las excepciones y complicaciones imprevistas van de la mano de todas las reglas y leyes arcanas.

¿ARCANISTA, MÁGICO O MAGO?

Se pueden usar diferentes términos para describir a los lanzadores de conjuros arcanos, algunos con significados específicos y otros sencillamente descriptivos.

Arcanista: cualquier personaje que puede lanzar conjuros arcanos. El término es, esencialmente, un sinónimo de “lanzador de conjuros arcanos”.

Archimago: un personaje con niveles en la clase de prestigio archimago (consulta la página 176 de la *Guía del Dungeon Master*), aunque los magos de gran poder a menudo reciben el título de archimago sin que tengan realmente niveles en la clase de prestigio.

Brujo arcano: un miembro de la clase brujo arcano, descrita a partir de la página 5 de este libro.

Especialista: un mago que se ha especializado en una escuela de magia. Se debería denominar a un especialista según el nombre que recibe su especialidad: abjurador, adivino, conjurador, encantador, evocador, ilusionista, nigromante o transmutador.

Hechicero: un miembro de la clase hechicero. En general, si no se sabe si un personaje es un hechicero o un mago, se le denomina mágico o arcanista.

Mágico: un lanzador de conjuros arcanos cuyo talento principal es el lanzamiento de conjuros. Los bardos, por ejemplo, no reciben el apelativo de mágicos (pero sí los hechiceros y magos) porque el lanzamiento de conjuros es sólo una faceta del conjunto de sus talentos.

Mago: un miembro de la clase mago. El término incluye tanto a magos especializados como generalistas, pero si se conoce la escuela especializada de un mago, se le denomina según el nombre específico.

LO QUE NECESITAS PARA JUGAR

El *arcano completo* utiliza la información de los tres libros de reglas básicos de D&D: *Manual del jugador*, *Guía del DUNGEON MASTER* y *Manual de monstruos*. Además, incluye referencias a material del *Manual de niveles épicos* y el suplemento del *Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS, La infraoscuridad*. Tener estos dos suplementos permitirá aprovechar mejor este libro, pero no son estrictamente necesarios.

La mayor parte de cambios introducidos en el material publicado anteriormente pretenden mejorarlo, ya sea para fomentar clases de prestigio que eran opciones poco atractivas, para ajustar dotes o conjuros que simplemente eran demasiado buenos, o para realizar cualquier modificación necesaria para que todas las clases, dotes, conjuros u objetos se adapten a la v3.5 de D&D. Por supuesto, si juegas con material antiguo y éste funciona a la perfección en tus partidas, no deberías sentirte obligado a cambiarlo.

Ilustración de M. Carvotta



Los magos, hechiceros y bardos representan tres aproximaciones a las clases basadas en el lanzamiento de conjuros arcanos. Aunque ofrecen una gran versatilidad, no se trata de los únicos lanzadores de conjuros arcanos que caben en el juego. Este capítulo presenta tres nuevas clases estándar de personaje: el brujo arcano, el mágico de guerra y el wu jen. A diferencia de las clases de prestigio, las nuevas clases estándar están creadas para usarse desde el primer nivel de personaje.

Brujo arcano (Bja): un personaje sobrenatural cuyos poderes siniestros son aptitudes innatas, no conjuros.

Mágico de guerra (Mgg): un lanzador de conjuros militante cuyo entrenamiento se concentra en la magia del campo de batalla. El mágico de guerra apareció por primera vez en el *Manual de miniaturas* (NdC: con el nombre de "mago de guerra").

Wu jen (Wuj): un misterioso mago del mundo oriental, cuyos conocimientos arcanos están relacionados con el dominio de los elementos. El wu jen apareció por primera vez en *Aventuras orientales*.

BRUJO ARCANO (BJA)

El brujo arcano (NdC: en inglés "warlock", hemos preferido remarcarlo de "arcano" para no confundirlo con el masculino de "bruja", que sería la traducción estricta) nacido de un linaje sobrenatural, pretende dominar la peligrosa mágica que inunda su alma. A diferencia de los magos y los hechiceros, que abordan la magia arcana a través

de los conjuros, un brujo arcano invoca una poderosa magia sin nada más que la fuerza de voluntad. El brujo arcano explota sus dones mágicos innatos mediante una temible determinación y fuerza de voluntad, que le permiten llevar a cabo proezas de sigilo sobrenatural, engañar a los débiles de mente, o investigar a sus enemigos con estallidos de poder arcano.

Aventuras: muchos brujos arcanos son campeones de poderes oscuros. Hace mucho tiempo ellos (o, en algunos casos, sus antepasados) forjaron sombríos pactos con peligrosos poderes extraplanarios, vendiendo parte de su alma a cambio de poder sobrenatural. Aunque muchos brujos arcanos se han apartado del mal, intentando compensar los agravios de sus antiguos colegas, todavía están ligados a los antiguos pactos con los que consiguieron sus poderes. La exigencia de fomentar los deseos de sus oscuros mecenas, o de resistirse a ellos, hace que la mayoría busquen el poder, la riqueza y la consecución de grandes proezas (para bien o para mal) que ofrece la aventura.

Peculiaridades: los brujos arcanos poseen grandes reservas de energía mística. La fuente de la magia oscura que quema en sus almas les convierte en resistentes a muchas formas de ataque y les proporciona un peligroso poder. Los miembros de esta clase no manejan conjuros, sino que aprenden a dominar su poder para llevar a cabo un pequeño número de ataques y trucos específicos que llaman invocaciones. Los brujos arcanos compensan su

falta de versatilidad con más dureza y resistencia que los hechiceros o magos.

Alineamiento: los brujos arcanos a menudo son caóticos o malignos (y bastantes ambas cosas). Los poderes a quien sirven pueden ser crueles, caprichosos y salvajes, libres de los puntos de vista convencionales sobre lo que es correcto e incorrecto. Sin embargo, incluso los brujos arcanos que consiguen su poder de los mecenas más siniestros a veces han vuelto los poderes oscuros que dominan contra el mal. Un brujo arcano de alineamiento bueno es un enemigo temible y sombrío del mal. Están tan familiarizados con la oscuridad que acecha en su corazón que pueden mirar sin temor el mal que otros albergan y luchar sin miedo incluso contra los enemigos más corruptos.

Religión: los brujos arcanos conocen de primera mano el poder de los seres sobrenaturales, de modo que no se burlan de la religión. Los malignos a veces buscan el favor de deidades crueles y sedientas de sangre, mientras que los buenos a menudo recurren a deidades nobles y sinceras para que les den la fuerza necesaria para luchar contra la batalla que se desarrolla en sus almas torturadas.

Trasfondo: los brujos arcanos nacen, no se hacen. Algunos son descendientes de personas que trataron con demonios y diablos mucho tiempo atrás. Algunos buscaron a los poderes oscuros de jóvenes, impulsados por la ambición o el deseo de poder, pero unos pocos individuos inocentes están simplemente marcados por las fuerzas naturales como conductos y herramientas. La naturaleza exacta del origen de un brujo arcano es decisión del jugador; del mismo modo que un hechicero no está en deuda con el antepasado usuario de la magia que engendró su linaje con poder arcano, un brujo arcano no está obligado a obedecer a la fuente que le dotó de magia.

Los brujos arcanos no son automáticamente semiinfernales ni tiffin (aunque muchas criaturas de estos tipos se convierten en los representantes más poderosos y terroríficos de la clase). La marca que los poderes sobrenaturales dejan en sus sirvientes a menudo está en el alma, no en la carne. De hecho, muchos brujos arcanos son creados por poderes no malignos: fuerzas salvajes o feéricas que pueden ser igual de peligrosas que los demonios y diablos. Sea cual sea su origen, los brujos arcanos son muy temidos e incomprensidos. La mayoría son vagabundos y raramente se quedan mucho tiempo en un lugar.

Razas: los humanos, ambiciosos y a menudo sin principios, son quienes más probablemente buscarán los peligrosos atajos hacia el poder que dieron vida a los brujos arcanos.

Los semiorcos también son comunes entre los brujos arcanos, ya que a menudo descubren que los poderes que los crean no discriminan a los individuos de herencia mestiza. Los brujos arcanos de otras razas son muy raros.

Otras clases: el brujo arcano considera que los hechiceros y magos son amargos rivales. Valora la fuerza y la astucia de los guerreros y pícaros con recursos, pero raramente se lleva bien con clérigos o paladines. Por supuesto, la mayoría de brujos arcanos comprenden que enfrentarse a sus compañeros es una mala idea (especialmente con aquellos que tienen la llave de la magia curativa), y por eso suelen forjar frágiles treguas con los personajes que, de otro modo, podrían marginarles.

Papel: un brujo arcano cubre un papel muy similar al de un hechicero o un mago en el grupo aventurero. Está mucho más limitado en sus aptitudes si se le compara con la selección de sortilegios de los lanzadores de conjuros, y debe confiar en su explosión sobrenatural en vez del poder sortilego



Morthos, un brujo arcano

de un lanzador de conjuros arcanos. Igual que un bardo, a menudo encaja mejor en un grupo que ya tiene a uno o dos lanzadores de conjuros, ya que sus aptitudes únicas le conceden poca magia para usar en beneficio de sus compañeros.

INFORMACIÓN DE REGLAS DE JUEGO

Los brujos arcanos tienen las siguientes estadísticas de juego.

Características: una puntuación alta de Carisma hace que las invocaciones del brujo arcano sean más difíciles de resistir. La Destreza alta también es muy valiosa, permitiéndole apuntar mejor con sus explosiones sobrenaturales, y una buena puntuación de Constitución también es útil.

Alineamiento: cualquiera maligno o cualquiera caótico.

Dado de golpe: d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del brujo arcano (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue) y Usar objeto mágico (Car).

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: $(2 + \text{modif. de Int}) \times 4$

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: $2 + \text{modificador de Int}$.

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del brujo arcano.

Competencia con armas y armaduras: los brujos arcanos son competentes con todas las armas sencillas y también con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Debido a que los componentes somáticos necesarios para que el brujo arcano lleve a cabo sus invocaciones son relativamente sencillos, un brujo arcano puede usarlas mientras viste armadura ligera sin incurrir en la posibilidad normal de fallo arcano. Sin embargo, igual que los lanzadores de conjuros arcanos, un brujo arcano que vista armadura intermedia o pesada, o que use un escudo, sufre la posibilidad de fallo arcano habitual (todas las invocaciones, incluida la *explosión sobrenatural*, tienen un componente somático). Un brujo arcano multiclase sigue sufriendo la posibilidad de fallo arcano normal para los conjuros arcanos que reciba de niveles en otras clases.

Invocaciones: el brujo arcano no prepara ni lanza conjuros como los otros usuarios de la magia. En vez de eso posee un repertorio de ataques, defensas y aptitudes conocidas como invocaciones que requieren que se concentre en la energía salvaje que inunda su alma. Un brujo arcano puede usar cualquier invocación que conozca a voluntad, aunque con las siguientes condiciones:

Las invocaciones del brujo arcano son aptitudes sortilegas y, por lo tanto, usar una invocación es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad. Las invocaciones pueden interrumpirse, igual que un conjuro puede echarse a perder durante el lanzamiento. El brujo arcano puede realizar una prueba de Concentración para poder usar una invocación si es golpeado mientras invoca, igual que un lanzador de conjuros. También puede elegir usar una invocación a la defensiva superando una prueba de Concentración, y así evitar los ataques de oportunidad.

Las invocaciones están sujetas a la RC excepto si su descripción lo contradice específicamente. El nivel de lanzador de un brujo arcano con sus invocaciones es igual a su nivel en la clase.

La CD de las salvaciones para una invocación (si se permite salvar) es de $10 + \text{el nivel de conjuro equivalente} + \text{el modificador de Carisma del brujo arcano}$. Como las aptitudes sortilegas en realidad no son conjuros, al brujo arcano no le es útil la dote Soltura con una escuela de magia. Si puede, no obstante, beneficiarse de la dote Soltura con una aptitud (consulta la página 304 del *Manual de monstruos*), así como de las dotes que emulan efectos metamágicos para aptitudes sortilegas, como Apresurar aptitud sortilega y Potenciar aptitud sortilega (consulta las páginas 303 y 304 del *Manual de monstruos*).

Los cuatro grados de invocaciones, ordenados por su poder relativo, son mínimas, menores, mayores y oscuras. Un brujo arcano empieza conociendo una invocación, que debe ser del grado inferior (mínima). A medida que obtiene niveles aprende nuevas invocaciones, tal como se resume en la tabla 1-1 y se describe más abajo. Se puede encontrar una lista de las invocaciones disponibles tras la descripción de la clase, y descripciones completas de cada invocación en el Capítulo 4 de este libro.

En cualquier nivel en que un brujo arcano aprenda una invocación, también puede sustituir una que ya conociera por otra del mismo grado o inferior. A 6.º nivel, el brujo arcano puede sustituir una invocación mínima que conozca por otra (además de aprender una nueva invocación, que puede ser mínima o menor). En el 11.º nivel puede sustituir una invocación mínima o menor que conozca por otra del mismo grado o inferior (además de aprender una nueva invocación, que puede ser mínima, menor o mayor). En el 16.º nivel puede sustituir una invocación mínima, menor o mayor que conozca por otra del mismo grado o inferior (además de aprender una nueva invocación, que puede ser mínima, menor, mayor u oscura).

Finalmente, a diferencia de otras aptitudes sortilegas, las invocaciones están sujetas al fallo de conjuro arcano tal como se ha descrito en Competencia con armas y armaduras. Los brujos arcanos pueden cualificarse para algunas clases de prestigio que normalmente están destinadas a lanzadores de conjuros; consulta Brujos arcanos y clases de prestigio, en la página 18 para conocer los detalles.

Explosión sobrenatural (St): la primera aptitud que aprende un brujo arcano es la *explosión sobrenatural*. El personaje ataca a sus enemigos con poder arcano, usando una pernicioso energía mágica para infligir daño y, a veces, causar otros efectos debilitantes.

Una *explosión sobrenatural* es un rayo con un alcance de 60'. Se trata de un ataque de toque a distancia que afecta a un único objetivo, sin permitir TS. La *explosión sobrenatural* inflige 1d6 puntos de daño a 1.º nivel e incrementa su poder a medida que el brujo arcano sube de nivel. El efecto es equivalente a un conjuro cuyo nivel es igual a la mitad del nivel de clase del brujo arcano (redondeado a la baja), con un mínimo de 1.º nivel y un máximo de 9.º cuando el brujo arcano alcanza el 18.º nivel o superior.

Las *explosiones sobrenaturales* están sujetas a la RC, aunque la dote Conjuros penetrantes y otros efectos que mejoran el nivel de lanzador para superar la RC también se les aplican. El efecto inflige la mitad de daño a los objetos. Las dotes metamágicas no pueden mejorar las *explosiones sobrenaturales* del brujo arcano (se trata de una aptitud sortilega, no de conjuros). No obstante, la dote Soltura con

una aptitud (*explosión sobrenatural*) incrementa en 2 la CD de todos los TS (si los hay) asociados con las *explosiones sobrenaturales* de un brujo arcano. Consulta la página 304 del *Manual de monstruos*.

Detectar magia (St): empezando a 2.º nivel, el brujo arcano puede usar *detectar magia* (como el conjuro) a voluntad. Su nivel de lanzador es igual a su nivel de clase.

Reducción de daño (Sb): el brujo arcano, fortalecido por el poder sobrenatural que fluye por su cuerpo, se convierte en resistente a los ataques físicos a partir del 3.º nivel, obteniendo una RD de 1/hierro frío. En el 7.º nivel y cada cuatro niveles subsiguientes, la RD se incrementa tal como indica la tabla 1-1.

Engañar objeto (Ex): a 4.º nivel y superior, el brujo arcano tiene la aptitud de activar objetos mágicos fabricados para otros personajes. Cuando realiza una prueba de Usar objeto mágico puede elegir 10 incluso si está distraído o amenazado.

Recuperación infernal (Sb): empezando a 8.º nivel, el brujo arcano sabe cómo aplicar la recuperación infernal. Una vez al día, como acción libre, puede entrar en un estado que dura 2 minutos. Mientras está en este estado obtiene curación rápida 1.

En el 13.º nivel, la recuperación infernal mejora y al entrar en este estado obtiene curación rápida 2. En el 18.º nivel la recuperación infernal se incrementa a curación rápida 5.

TABLA 1-1: EL BRUJO ARCANO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Invocaciones conocidas
1.º	+0	+0	+0	+2	<i>Explosión sobrenatural</i> , invocación (mínima) 1d6	1
2.º	+1	+0	+0	+3	<i>Detectar magia</i>	2
3.º	+2	+1	+1	+3	RD 1/hierro frío, <i>explosión sobren.</i> 2d6	2
4.º	+3	+1	+1	+4	Engañar objeto	3
5.º	+3	+1	+1	+4	<i>Explosión sobren.</i> 3d6	3
6.º	+4	+2	+2	+5	Nueva invocación (mínima o menor)	4
7.º	+5	+2	+2	+5	RD 2/hierro frío, <i>explosión sobren.</i> 4d6	4
8.º	+6/+1	+2	+2	+6	Recuperación infernal 1	5
9.º	+6/+1	+3	+3	+6	<i>Explosión sobrenatural</i> 5d6	5
10.º	+7/+2	+3	+3	+7	RE 5 (dos cualesquiera a elegir)	6
11.º	+8/+3	+3	+3	+7	RD 3/hierro frío, <i>explosión sobrenatural</i> 6d6, nueva invocación (mínima, menor o mayor)	7
12.º	+9/+4	+4	+4	+8	Imbuir objeto	7
13.º	+9/+4	+4	+4	+8	Recuperación infernal 2	8
14.º	+10/+5	+4	+4	+9	<i>Explosión sobrenatural</i> 7d6	8
15.º	+11/+6/+1	+5	+5	+9	RD 4/hierro frío	9
16.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Nueva invocación (mínima, 10 menor, mayor u oscura)	10
17.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	<i>Explosión sobrenatural</i> 8d6	10
18.º	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Recuperación infernal 5	11
19.º	+14/+9/+4	+6	+6	+11	RD 5/hierro frío	11
20.º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	<i>Explosión sobrenatural</i> 9d6, RE 10 (las mismas dos que en 10.º nivel)	12

Resistencia a la energía (Sb): a 10.º nivel y superior, el brujo arcano obtiene RE 5 contra dos cualesquiera de los siguientes tipos de energía: ácido, frío, electricidad, fuego y sonido. Cuando se ha elegido el tipo, la resistencia a la energía no puede cambiarse. En el 20.º nivel, el brujo arcano obtiene RE 10 contra los dos tipos de energía elegidos.

Imbuir objeto (Sb): un brujo arcano de 12.º nivel o superior puede usar sus poderes sobrenaturales para crear objetos mágicos, incluso aunque no conozca los conjuros requeridos para fabricarlos (pero debe adquirir la dote de creación de objetos apropiada). Puede usar una prueba de Usar objeto mágico (CD 15 + nivel de conjuro para los sortilegios arcanos o 25 + nivel de conjuro para los divinos) en lugar de un conjuro requerido que no conozca o no pueda lanzar.

Si la prueba tiene éxito, el brujo arcano puede crear el objeto como si hubiera lanzado el conjuro requerido. Si falla no puede completar el objeto; simplemente su progreso se detiene. No gasta el coste en PX ni en po por fabricar el objeto, pero no puede volver a intentar la prueba de Usar objeto mágico para ese conjuro hasta que obtenga un nuevo nivel.

INVOCACIONES DE BRUJO ARCANO

Los brujos arcanos eligen las invocaciones que aprenden a medida que suben de nivel de modo muy parecido a cómo los bardos o hechiceros eligen qué conjuros aprenden. Sin embargo, el repertorio arcano de un brujo arcano es todavía más limitado que el del hechicero, y sus invocaciones son aptitudes sortílegas, no conjuros.

Además de su grado (mínima, menor, mayor u oscura), cada invocación tiene un nivel de conjuro equivalente, que se usa en el cálculo de la CD de las salvaciones y para otros propósitos. Una invocación mínima tiene un nivel equivalente de 1.º o 2.º; una menor de 3.º o 4.º; una mayor de 5.º o 6.º; y una invocación oscura de 6.º o superior (máximo 9.º). El nivel equivalente de cada invocación se indica en su descripción del Capítulo 4.

Un brujo arcano puede deshacer cualquier invocación con una acción estándar, igual que un mago puede deshacer un conjuro.

Invocaciones y la explosión sobrenatural: la *explosión sobrenatural* no es una invocación, pero algunas invocaciones conceden al brujo arcano la capacidad de modificarla o añadir nuevos ataques sobrenaturales.

INVOCACIONES DE ESENCIA

Algunas de las invocaciones del brujo arcano, como *explosión aterradoradora*, modifican el daño u otros efectos de la *explosión sobrenatural* del brujo arcano y se denominan invocaciones de esencia. Excepto si se indica lo contrario, las *explosiones sobrenaturales* modificadas por las invocaciones de esencia infligen daño normalmente además de transmitir los efectos indicados en su descripción.

El brujo arcano puede aplicar sólo una invocación de esencia a cada *explosión sobrenatural*, eligiendo entre todas las que conozca. Cuando un brujo arcano aplica una invocación de esencia a su *explosión sobrenatural*, el nivel de conjuro equivalente de la explosión modificada es igual al mayor nivel de conjuro de los dos efectos. Si ataca a una criatura con una explosión de esencia y

ésta es inmune al efecto de la invocación, sigue sufriendo el daño normal de la explosión (siempre que no sea también inmune a la *explosión sobrenatural*)

El brujo arcano puede aplicar una invocación de esencia y una invocación de moldeado (ver abajo) a la misma explosión. Cuando usa ambos tipos de invocaciones para alterar una explosión, el nivel de conjuro equivalente es igual al del mayor de los efectos.

Ejemplo: Morthos, un brujo arcano de 1.º nivel, decide convertir su ataque de *explosión sobrenatural* en una *explosión aterradora*. La *explosión sobrenatural* de Morthos tiene un nivel equivalente de 1, mientras que la *explosión aterradora* tiene un nivel equivalente de 2. En consecuencia, su *explosión aterradora* tendrá un nivel equivalente de 2.

Invocaciones mínimas de esencia

Explosión aterradora: el objetivo debe salvar contra Voluntad o quedará estremecido.

Explosión repugnante: el objetivo debe salvar contra Fortaleza o quedará indispuerto.

Invocaciones menores de esencia

Explosión ardiente: la explosión inflige daño por fuego y el objetivo debe salvar contra Reflejos o arderá.

Explosión cegadora: el objetivo debe salvar contra Fortaleza o quedará ciego durante 1 asalto.

Explosión congelante: la explosión inflige daño por frío y el objetivo debe salvar contra Fortaleza o sufrirá un penalizador -2 en la Destreza.

Invocaciones mayores de esencia

Explosión cáustica: la explosión ignora la RC e inflige daño por ácido durante varios asaltos.

Explosión embrujadora: el objetivo debe salvar contra Voluntad o quedará afectado por la *confusión* durante 1 asalto.

Explosión impactante: el objetivo debe salvar contra Reflejos o saldrá despedido.

Explosión nauseabunda: el objetivo debe salvar contra Fortaleza o quedará mareado.

Invocaciones oscuras de esencia

Explosión tenebrosa: el objetivo debe salvar contra Fortaleza u obtendrá dos niveles negativos.

INVOCACIONES DE MOLDEADO

Algunas de las invocaciones del brujo arcano, como *lanza sobrenatural*, modifican el alcance, el objetivo (u objetivos) o el área de la *explosión sobrenatural* y se denominan invocaciones de moldeado. Excepto si se indica lo contrario, las *explosiones sobrenaturales* modificadas por invocaciones de moldeado infligen daño normalmente además de transmitir los efectos descritos en la invocación. El brujo arcano sólo puede aplicar una invocación de moldeado a cada explosión, pudiendo elegir entre cualquiera de las que conozca. Tampoco es necesario que aplique una invocación de moldeado a sus explosiones. Cuando lo hace, el nivel de conjuro equivalente de la *explosión sobrenatural* es igual al mayor nivel de los dos efectos.

El brujo arcano puede aplicar una invocación de moldeado y una invocación de esencia (consulta *Invocaciones de esencia*, arriba) a la misma explosión. Cuando usa una invocación de esencia y otra de moldeado para alterar una única *explosión sobrenatural*, el nivel de conjuro equivalente es igual al mayor nivel de todos los efectos.

Ejemplo: Morthos decide convertir su ataque de *explosión sobrenatural* en una *lanza sobrenatural congelante*. Como brujo arcano de 6.º nivel, la explosión de Morthos tiene un nivel equivalente de 3, la *lanza sobrenatural* tiene un nivel equivalente de 2 y la *explosión congelante* de 4. Por lo tanto, su *lanza sobrenatural congelante* tendrá un nivel equivalente de 4.

Invocaciones mínimas de moldeado

Golpe horrible: un ataque de cuerpo a cuerpo canaliza la *explosión sobrenatural*.

Lanza sobrenatural: el alcance de la explosión se incrementa a 250'.

Invocaciones menores de moldeado

Concatenación sobrenatural: la explosión salta del objetivo inicial hacia objetivos secundarios.

Invocaciones mayores de moldeado

Cono sobrenatural: la explosión adopta forma de cono.

Invocaciones oscuras de moldeado

Perdición sobrenatural: la explosión afecta a todos los enemigos en un radio de 20'.

OTRAS INVOCACIONES

Además de las poderosas invocaciones de esencia y moldeado, los brujos arcanos aprenden varias otras invocaciones que les permiten llevar a cabo muchos efectos y ataques. Estas invocaciones se describen brevemente a continuación, y su descripción completa se encuentra en el Capítulo 4: conjuros e invocaciones.

Invocaciones mínimas

Agarrón de la tierra: provoca un *agarrón de la tierra*, como el conjuro.

Aliento de la noche: crea una *nube brumosa*, como el conjuro.

Convocar plaga: usas *convocar plaga*, como el conjuro.

Custodia de entropía: desvía los ataques a distancia, borra el rastro y evita ser rastreado por el olor.

Expresión funesta: la pronunciación de una palabra del habla oscura rompe objetos como el conjuro *estallar*.

Influencia cautivadora: concede bonificadores en las pruebas de Diplomacia, Engañar e Intimidar.

Nube miásmica: crea una nube de niebla que proporciona ocultación y fatiga a quienes entren.

Oscuridad: causa *oscuridad*, como el conjuro.

Salto y brincos: concede un bonificador en las pruebas de Equilibrio, Piruetas y Saltar.

Suerte del oscuro: concede un bonificador de suerte a un tipo de salvaciones.

Tracción arácnida: puedes *trepar cual arácnido*, como el conjuro, y eres inmune a las telarañas.

Ver lo oculto: puedes *ver lo invisible*, como el conjuro, y te concede visión en la oscuridad.

Visión del diablo: ves normalmente en la oscuridad, tanto normal como mágica.

Invocaciones menores

Agarre pétreo: provoca un *agarrón pétreo*, como el conjuro.

Despertar a los muertos: crea muertos vivientes como el conjuro *reanimar a los muertos*.

Disipación voraz: usas *disipar magia*, como el conjuro, y causas daño a las criaturas cuyos efectos son disipados.

Escabullirse: usas una *puerta dimensional*, como el conjuro, de corto alcance y dejas una *imagen mayor* en tu lugar.

Hechizo: hace que una única criatura te considere un amigo.

Maldición desesperante: maldice a una criatura como el conjuro *lanzar maldición*, o dificulta sus ataques.

Muro de penumbra: usar *muro de penumbra*, como el conjuro.

Oscuridad hambrienta: crea sombras habitadas por una plaga de murciélagos.

Pasar desapercibido: usas *invisibilidad* (sólo tú mismo), como el conjuro.

Sentido del vacío: concede sentido ciego hasta 30'.

Vuelo oscuro: concede velocidad de vuelo con maniobrabilidad buena.

Invocaciones mayores

Devorar magia: usas un *disipar magia mayor* apuntado con un toque y obtienes puntos de golpe temporales en base al nivel de conjuros disipado con éxito.

Llamada del brujo arcano: usas *recado*, como el conjuro, pero te arriesgas a sufrir daño del receptor.

Muro de llamas temibles: creas un *muro de fuego*, como el conjuro, pero la mitad del daño producido procede del poder sobrenatural.

Plaga tenaz: usas *plaga de insectos*, como el conjuro, pero la plaga de langostas convocada inflige daño como un arma mágica.

Sombra enervante: concede ocultación total en zonas oscuras e impone un penalizador de Fuerza en las criaturas vivas adyacentes.

Tentáculos gélidos: usas *tentáculos negros de Evard*, como el conjuro, e infliges daño por frío adicional a las criaturas del área.

Invocaciones oscuras

Camino de las sombras: usas *caminar por la sombra*, como el conjuro, y aceleras la curación natural.

Desmaterialización oscura: te conviertes en una plaga de sombras semejantes a murciélagos, obteniendo los beneficios del subtipo 'plaga'.

Invisibilidad retributiva: usas una *invisibilidad mayor* (sólo tú mismo), como el conjuro, que explota e inflige daño si se disipa.

Palabra del cambio: usas *polimorfarse funesto*, como el conjuro, pero los efectos podrían ser permanentes.

Presciencia oscura: usas *presciencia*, como el conjuro, y puedes comunicarte telepáticamente con un objetivo cercano.

Equipo inicial de un brujo arcano humano

Armadura: cuero tachonado (+3 a CA, penalizador por armadura -1, velocidad 30', 20 lb.).

Armas: maza pesada (1d8, 8 lb., a una mano, contundente).

Ballesta ligera (1d8/19-20, inc. alcance 80', 4 lb. perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 3 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penaliz. de armadura
Averiguar intenciones	4	Sab	—
Avistar (tc)	2	Sab	—
Concentración	4	Con	—
Conoc. de conjuros	4	Int	—
Disfrazarse	4	Car	—
Engañar	4	Car	—
Usar objeto mágico	4	Car	—

Invocaciones conocidas: *expresión funesta*.

Dote: Dureza.

Dote adicional: Disparo a bocajarro.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para 1 día, petate, saco y acero y pedernal. Linterna sorda, 3 pintas de aceite. Estuche con 10 virotes de ballesta.

Oro: 4d4 po.

MÁGICO DE GUERRA (MGG)

Algunos lanzadores de conjuros se preocupan únicamente de una cosa: la guerra. Sueñan con el acero y los poderosos estallidos de magia devastadora, las tropas en marcha y la destrucción desatada que se encuentra en los campos de batalla de cualquier parte. Graduados en ciertas academias militares arcanas, las personas conocidas como magos de guerra están entrenadas única y exclusivamente en el lanzamiento de los conjuros más útiles a la hora de extender la destrucción y la ruina, confundir al enemigo u ocultar las acciones de los aliados. Los conjuros prácticos empleados por hechiceros y magos son de poca importancia para el modo de pensar de un mago de guerra. ¿Para qué están los lanzadores de apoyo, después de todo? El mago de guerra sólo se preocupa por el éxito en el campo de batalla o, en ciertos casos, en alguna serie de campañas más cortas predilectas de las compañías aventureras.

Aventuras: los magos de guerra cierran tratos con compañías aventureras que requieran magia destructiva directa y de corte militar. Tales personajes refinan y desarrollan su arte mediante la acción en lugar del estudio, por lo que no pueden alcanzar las cotas más altas de su profesión sin el uso prolongado de sus poderes. Los magos de guerra de alineamientos buenos se preocupan por neutralizar los movimientos de grupos belicosos; ¿Qué mejor que convertir en restos humeantes que a quienes los dejan a su paso? Los magos de guerra malignos no sienten ninguna inquietud sobre quién se puede convertir en blanco de sus conjuros. Se van de aventuras para obtener más poder destructivo.

Peculiaridades: los magos de guerra acceden a su magia de una forma peculiar, al menos comparada con la forma en que lo hacen magos, hechiceros y clérigos. Un mago de guerra elige sus conjuros de una fuente limitada de conocimientos que rara vez cambia. Al inicio de este complejo entrenamiento, cada mago de guerra inculca en lo más profundo de su ser el conocimiento de todos los conjuros que necesitará en su vida. Conocen menos conjuros que los magos y hechiceros, pero los que conocen están mejorados. Tampoco necesitan estudiar un libro de conjuros, pero sí deben preparar sus

conjuros diarios pasando cierto tiempo para recuperar el conocimiento latente en su subconsciente. Los mágicos de guerra no se especializan en ciertas escuelas de magia de la misma forma que pueden hacerlo los magos.

En el tiempo que pasan entrenando, los mágicos de guerra también aprenden algunas habilidades marciales y mundanas, desarrollando cierta competencia con algunas armas y armaduras, aprendiendo a emplear estos objetos sin arriesgarse a sufrir algún fallo de conjuro.

Alineamiento: todos los alineamientos deben estar preparados para luchar por su causa, por lo que los mágicos de guerra pueden encontrarse entre las filas de casi cualquier ejército que emplee el lanzamiento de conjuros como artillería de campaña.

Religión: algunos mágicos de guerra prefieren a Boccob (el dios de la magia), mientras que otros siguen a Wee Jas (la diosa de la muerte y la magia), pero muchos no reverencian a deidad alguna.

Trasfondo: los mágicos de guerra son elegidos para (o solicitan) el ingreso en colegios militares arcanos

especiales. Tales academias no son para los débiles de espíritu. Los rigores del cuerpo y de la mente guardan poco parecido con el aprendizaje que llevan a cabo los magos normales, o los dubitativos pasos autodidácticos de los hechiceros. Los colegios de mágicos de guerra son más similares a campos de entrenamiento financiados por grandes naciones estado. En su entrenamiento, los mágicos de guerra son obligados a llevar constantemente pesados ropones (pensados para familiarizar sus cuerpos con los movimientos limitados que permite una armadura) mientras entrenan sin descanso en el lanzamiento de conjuros, muchos de los cuales son de un nivel demasiado alto para ser lanzados por los estudiantes. Este enérgico entrenamiento imbuje los conjuros en la mente subconsciente del mágico de guerra, para que a medida que aumente de poder a lo largo de su vida pueda emplearlos sin necesidad de libro de conjuros.

Tras su entrenamiento, los mágicos de guerra comparten un profundo sentimiento de camaradería con sus compañeros, y siguen sintiendo un ligero apego por cualquier atavío militar en condiciones.

Razas: la mayoría de mágicos de guerra son humanos o semielfos, pero la dureza de espíritu necesaria

Ferno, un mágico de guerra



TABLA 1-2: MAGO GUERRERO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día													
						0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º				
1.º	+0	+0	+0	+2	Mago blindado (ligera), filo del mago guerrero	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+1	+1	+1	+3	Aprendizaje avanzado	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+2	+1	+1	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+2	+1	+1	+4	—	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6.º	+3	+2	+2	+5	Aprendizaje avanzado	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7.º	+3	+2	+2	+5	Potenciación espontánea	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8.º	+4	+2	+2	+6	Mago blindado (intermedia)	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9.º	+4	+3	+3	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10.º	+5	+3	+3	+7	Ampliación espontánea	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
11.º	+5	+3	+3	+7	Aprendizaje avanzado	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
12.º	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
13.º	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
14.º	+7/+2	+4	+4	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
15.º	+7/+2	+5	+5	+9	Extensión espontánea	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
16.º	+8/+3	+5	+5	+10	Aprendizaje avanzado	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
17.º	+8/+3	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
18.º	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
19.º	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
20.º	+10/+5	+6	+6	+12	Maximización espontánea	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	—	—	—	—

para sobrevivir un trimestre en una academia militar arcana puede manifestarse en cualquiera de las razas comunes. Es raro que los humanoides salvajes sean aceptados en un colegio de guerra, aunque algunas de las sociedades más organizadas pueden crear sus propias academias para lanzadores de conjuros arcanos.

Otras clases: los mágicos de guerra sienten que tienen poco en común con magos y hechiceros, que estudian su arte sin los rigores o la disciplina de su aprendizaje. De hecho, los mágicos de guerra suelen sentirse más cómodos con otras clases más regimentadas; aquellas que aprecian el entrenamiento militar, como los paladines, monjes o guerreros.

Papel en el juego: la selección de conjuros de un mágico de guerra ya está fijada. Es la artillería mágica en la que confían las unidades militares, o el núcleo de poder ofensivo de una compañía aventurera más reducida. Una compañía aventurera que incluya a un mágico de guerra debería considerar seriamente incluir a un segundo lanzador de conjuros, como un bardo, clérigo, druida o incluso un mago, para complementar la especialización ofensiva del mágico de guerra con otras habilidades defensivas y más utilitarias.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los mágicos de guerra poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: el Carisma determina lo poderosos que serán los conjuros que lance el mágico de guerra, cuántos conjuros puede lanzar al día y lo difícil que será resistirse a ellos (consulta Conjuros, más adelante). Al igual que los hechiceros o magos, un mágico de guerra se beneficia de puntuaciones altas en Destreza y Constitución.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del mágico de guerra (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int) y Saber (historia) (Int).

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (2+ modif. de Int) × 4

Puntos de habilidad en cada nivel posterior: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del mágico de guerra.

Competencia con armas y armaduras: los mágicos de guerra son competentes con todas las armas sencillas, armaduras ligeras y escudos ligeros. A 8.º nivel, un mágico de guerra obtiene competencia con las armaduras intermedias (consulta también mago blindado, más adelante).

Conjuros: un mágico de guerra lanza conjuros arcanos (del mismo tipo que los conjuros disponibles para hechiceros y magos) que se escogen de la lista de conjuros del mágico de guerra, incluida más adelante. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca sin prepararlo de antemano, como deben hacer los magos o los clérigos. Cuando un mágico de guerra obtiene acceso a un nuevo nivel de conjuros, conoce automáticamente todos los conjuros de ese nivel indicados en su lista de conjuros. Esencialmente, su lista de conjuros es lo mismo que su lista de conjuros conocidos. Los mágicos de guerra también tienen la opción de añadir otros conjuros a su lista mediante su aptitud de aprendizaje avanzado a medida que suben de nivel (ver más adelante). Consulta la página 90 para encontrar la lista de conjuros del mágico de guerra.

Para lanzar un conjuro, un mágico de guerra debe poseer una puntuación de Carisma de 10 + el nivel del conjuro (Car 10 para los conjuros de nivel 0, Car 11 para los conjuros de nivel 1, y así sucesivamente). La CD de los TS contra los conjuros de un mágico de guerra es de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del mágico de guerra. Al igual que otros lanzadores de conjuros, un mágico de guerra sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su asignación diaria de conjuros se muestra en la tabla 1-2: el mágico de guerra. Además, obtiene conjuros adicionales diarios si posee una puntuación elevada de Carisma (consulta la tabla 1-1, en la página 8 del *Manual del jugador*).

A diferencia de clérigos o magos, un mágico de guerra no necesita preparar sus conjuros con antelación. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca en cualquier momento, siempre que no haya usado todos los conjuros de ese nivel que se le permiten cada día.

Mago blindado (Ex): normalmente, la armadura de cualquier tipo interfiere con los gestos del lanzamiento de conjuros arcanos, lo que puede hacer que dichos conjuros fallen (si tienen componentes somáticos. La especialización limitada y el entrenamiento específico de los mágicos de guerra, sin embargo, les permite evitar el fallo de conjuros arcanos, siempre que se limiten a usar armaduras y escudos ligeros. Este entrenamiento no se extiende a armaduras intermedias o

TARTH MOORDA

En las áridas colinas de Abbor-alz se levanta la antigua fortaleza de Tarth Moorda, antiguamente usada por las guarniciones de Urnst (*NdC: un territorio en el mundo de Falcongrís*) para protegerse contra los asaltos de gnolls y nómadas procedentes del desierto Deslumbrante, pero que finalmente cayó en el abandono y la ruina cuando los aventureros expulsaron a las tribus de humanoides. Hace 15 años, el duque de Urnst entregó la fortaleza a la orden del Halcón de fuego, una sociedad de mágicos guerreros leal al reino, que quería un bastión aislado donde sus nuevos iniciados pudieran entrenarse en soledad.

Tarth Moorda, con sus muros de color pardo levantándose de modo hostil por encima de las colinas rocosas y a la vista del desierto Deslumbrante hacia el sur, es actualmente la principal escuela de mágicos de guerra leales al ducado de Urnst y el vacío de su alrededor resuena con el ruido de ejercicios marciales y poderosa magia de batalla. La orden

considera que el clima incómodo de la ciudadela es una ventaja, ya que el calor y el terreno abrupto sirven para aumentar la naturaleza rigurosa de los ejercicios y el entrenamiento de los iniciados.

Los Halcones de fuego se organizan en torno a una estricta jerarquía militar y patrullan vigorosamente las colinas y arenas cercanas a su fortaleza. Los iniciados que todavía no han aprendido a lanzar sus primeros conjuros sirven como soldados rasos y centinelas bajo las órdenes de estudiantes más veteranos. Como maestra suprema de la guerra, la formidable mágica de guerra Sereda Ostarte es la cabecilla de la orden, y seis maestros de la guerra supervisan el entrenamiento de los iniciados bajo sus órdenes. Sereda está muy preocupada por la aparición del siniestro reino de Rary en el desierto Deslumbrante, e interroga agresivamente a cualquier aventurero que pase por sus tierras en busca de noticias sobre las profundidades del desierto (al mismo tiempo que espera descubrir a cualquier espía al servicio del archimago caído).



pesadas, ni a los escudos pesados. Esta aptitud tampoco se aplica a los conjuros obtenidos gracias a otras clases lanzadoras de conjuros. A nivel 8, un mágico de guerra aprende a emplear las armaduras intermedias sin generar probabilidades de fallo de sus conjuros arcanos.

Filo del mágico de guerra (Ex): los mágicos de guerra están especializados en causar daño con sus conjuros. Siempre que un

mágico de guerra lance un conjuro que cause puntos de daño, añadirá su bonificador de Inteligencia (si tiene) a la cantidad de daño causada. Por ejemplo, si un mágico de guerra de 1.º nivel con Inteligencia 17 lanza un *proyector mágico*, causa 1d4+1 puntos de daño normal más 3 puntos de daño adicional debido a su bonificador de Inteligencia. El bonificador de la aptitud filo del mágico de guerra

sólo se aplica a los conjuros que lanza como mágico de guerra, no a aquellos que pueda tener gracias a niveles en otras clases.

Un único conjuro no puede ganar este daño adicional más de una vez por lanzamiento. Por ejemplo, una *bola de fuego* causa el daño adicional a todas las criaturas que estén en su área de efecto; sin embargo, si un mágico de guerra de nivel 3 lanza un *proyectil mágico* y genera dos proyectiles, sólo uno de ellos (a elección del lanzador) obtendrá el bonificador al daño aunque ambos estén dirigidos al mismo objetivo. Si el conjuro causa daño durante más de un asalto, se sumará el daño adicional en cada uno de ellos.

Los rollos de pergamino inscritos por un mágico de guerra no obtienen ningún beneficio del filo del mágico de guerra. Lo mismo se aplica a la mayor parte de objetos mágicos, como varitas y pociones. No obstante, los bastones activados por un mágico de guerra no sólo usan su nivel de lanzador, sino también los beneficios del filo del mágico de guerra, si son aplicables.

Aprendizaje avanzado (Ex): a 3.^{er}, 6.^o, 11.^o y 16.^o niveles, un mágico de guerra puede añadir un nuevo conjuro a su lista, lo cual representa el resultado del estudio y la experimentación personales. El conjuro debe ser un sortilegio de mago de la escuela de evocación, y de un nivel no superior al del conjuro de nivel más elevado que el mágico de guerra ya conozca. Una vez se ha seleccionado este nuevo conjuro, se añadirá para siempre a la lista de conjuros del mágico de guerra y podrá ser lanzado igual que cualquier otro de dicha lista.

Potenciación espontánea: a nivel 7, un mágico de guerra obtiene Potenciación espontánea (descrita en el Capítulo 3) como dote adicional. Si ya la tenía, podrá elegir otra distinta.

Ampliación espontánea: a nivel 10, un mágico de guerra obtiene Ampliación espontánea (descrita en el Capítulo 3) como dote adicional. Si ya la tenía, podrá elegir otra distinta.

Extensión espontánea: a nivel 15, un mágico de guerra obtiene Extensión espontánea (descrita en el Capítulo 3) como dote adicional. Si ya la tenía, podrá elegir otra distinta.

Maximización espontánea: a nivel 20, un mágico de guerra obtiene Maximización espontánea (descrita en el Capítulo 3) como dote adicional. Si ya la tenía, podrá elegir otra distinta.

Conjunto inicial de un mágico de guerra humano

Armadura: cuero tachonado (+3 CA, penalizador de armadura -1, velocidad 30', 20 lb.)

Armas: lanza (1d8, crítico x3, inc. de distancia 20', 6 lb., a dos manos, perforante).

Ballesta ligera (1d8, crítico 19-20/x2, inc. de distancia 80', 4 lb., perforante).

Selección de habilidades: escoge un número de habilidades igual a 3 + el modificador de Int.

Habilidades	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Concentración	4	Con	—
Conoc. de conjuros	4	Int	—
Intimidar	4	Car	—
Saber (arcano)	4	Int	—
Diplomacia (tc)	2	Car	—
Escondarse (tc)	2	Des	—
Supervivencia (tc)	2	Sab	—

Dote: Conjurar en combate.

Dote adicional: Dureza.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y acero y pedernal. Carcaj con 10 virotes de ballesta. Saquillo para componentes materiales. Tres antorchas.

Oro: 1d4 po.

WU JEN (WUJ)

Los wu jen son lanzadores de conjuros con poderes misteriosos. Gobiernan los elementos, las fuerzas espirituales y los mismos poderes de la naturaleza. Rara vez se los encuentra viviendo cerca del resto de la sociedad humana. En su lugar, viven como ermitaños en zonas salvajes, purificando sus cuerpos y mentes para contactar con los diversos poderes naturales y sobrenaturales del mundo. De tales entidades aprenden sus conjuros, métodos mágicos para controlar las fuerzas invisibles del mundo.

Aventureros: los wu jen suelen ir de aventuras para ampliar su conocimiento del mundo, tanto mágico como mundano. Al igual que los magos, tienden a abordar las aventuras con cuidadosa planificación, pues su selección diaria de conjuros es de vital importancia.

Peculiaridades: los wu jen son los lanzadores de conjuros arcanos del lejano oriente. Al igual que sucede con los magos, sus conjuros son su principal rasgo de clase y asumen un papel importantísimo en la vida del wu jen. Muchos conjuros de wu jen extraen su poder de los cinco elementos (agua, fuego, madera, metal y tierra). Por último, los wu jen son dados a manipular sus conjuros, aumentando su alcance, duración o efecto, o eliminando componentes verbales o somáticos por medio de efectos metamágicos permanentes.

Alineamiento: los wu jen tienden a mantenerse al margen de las sociedades legales predominantes en la mayoría de culturas, desobedeciendo abiertamente las reglas y normas de la gente decente. Poseen una fuerte tendencia hacia el caos y e ningún caso pueden ser legales.

Trasfondo: los wu jen ansían poder mágico en un mundo en el que no suelen existir escuelas de magia organizadas. Su ansia les impulsa a buscar a otros como ellos, ermitaños, solitarios o exiliados, que han obtenido los secretos que ellos buscan. Casi todos los wu jen son instruidos de este modo por un único mentor, marginados de la verdadera sociedad y distinguidos por sus temibles poderes sobrenaturales.

Razas: la mayoría de los wu jen son humanos, aunque los miembros de todas las razas comunes de las tierras orientales pueden aprender el arte del wu jen.

Otras clases: generalmente, a los wu jen no les gustan los miembros de las demás clases. Sin embargo, al mismo tiempo son plenamente conscientes que sin los guerreros y samurái para que detengan a los soldados enemigos, un chamán que cure sus heridas y quizá un pícaro que se ocupe de las trampas y cerraduras, su senda hacia el saber que buscan puede verse bloqueada por obstáculos infranqueables y, posiblemente, fatales. El hecho de ser conscientes de esta dependencia de las otras clases puede hacer que las acepten o quizá que se sientan molestos con ellas.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los wu jen poseen las siguientes estadísticas.

Características: la Inteligencia determina lo poderosos que son los conjuros que el wu jen puede lanzar, cuántos sortilegios

puede ejecutar al día y lo difícil que resulta resistirse a ellos. Para lanzar un conjuro, un wu jen debe tener una puntuación mínima de Inteligencia igual a 10 + el nivel del conjuro. Estos personajes obtienen conjuros adicionales en base a su Inteligencia. La CD de la salvación contra el sortilegio de un wu jen es igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Inteligencia del wu jen. Una destreza alta resulta útil para un wu jen, que suele llevar poca armadura o ninguna, pues le proporciona un bonificador a la CA. Una buena Constitución concede al personaje puntos de golpe adicionales, recurso que, de lo contrario, le sería muy escaso.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Dado de golpe: d4.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del wu jen (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Oficio (Sab) y Saber (todas las habilidades, adquiridas individualmente).

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (2 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad en cada nivel posterior: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del wu jen.

Competencia con armas y armadura: los wu jen son competentes con todas las armas sencillas y no lo son con ningún tipo de armadura ni escudo. Cualquier tipo de armadura supone un obstáculo para los movimientos arcanos del wu jen, lo que puede hacer que fallen sus conjuros con componentes somáticos.

Conjuros: un wu jen lanza conjuros arcanos, que proceden de su lista de conjuros (página 91). Está limitado a cierta cantidad de sortilegios diarios de cada nivel de conjuro, de acuerdo con su nivel de clase. Un wu jen debe preparar sus conjuros por adelantado igual que un mago (consulta 'Cómo preparar conjuros de mago', en la página 177 del *Manual del jugador*).

Para aprender, preparar o lanzar un conjuro, el wu jen debe poseer una puntuación mínima de Inteligencia igual a 10 + el nivel del conjuro. Los sortilegios adicionales del wu jen se basan en la Inteligencia. La CD de la salvación contra los conjuros del wu jen es igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Inteligencia del wu jen.

La asignación diaria de conjuros del wu jen se encuentra en la tabla 1-3. Además, si posee una puntuación alta de Inteligencia, recibe conjuros adicionales (consulta la tabla 1-1: modificadores de característica y conjuros adicionales, en la página 8 del *Manual del jugador*).

Idiomas adicionales: el wu jen puede sustituir por dracónico

o gigante uno de los idiomas adicionales debidos a su raza, pues muchos libros de magia están escritos en esas lenguas y el aprendiz de wu jen suele aprenderlas como parte de sus estudios.

Espíritu vigilante: una vez al día, el wu jen puede repetir la tirada de iniciativa que acabe de realizar antes de saber su lugar en el orden de iniciativa. Usa la mejor tirada de las dos.

Dote adicional: el wu jen empieza a jugar teniendo una dote metamágica adicional.

Secreto de conjuro: en el 3.º nivel, y cada tres niveles subsiguientes, el wu jen puede elegir un conjuro que conozca y que, a partir de entonces, pasará a estar modificado de forma permanente como si hubiera sido afectado por una de las siguientes dotes metamágicas: Ampliar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse o Prolongar conjuro. El nivel del sortilegio no cambiará, y una vez se haya hecho la elección de conjuro y modificación, ésta no podrá ser cambiada. A medida que el wu jen suba de nivel, podrá elegir mismo conjuro para modificarlo de modo diferente con múltiples secretos de conjuros. No necesita conocer la dote que aplique al sortilegio.



*Hide-yori,
una wu jen*

TABLA 1-3: EL WU JEN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios													
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1.º	+0	+0	+0	+2	Esprítu vigilante, dote adicional	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+1	+1	+1	+3	Secreto de conjuro	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+2	+1	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6.º	+3	+2	+2	+5	Maestría elemental	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7.º	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8.º	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9.º	+4	+3	+3	+6	Secreto de conjuro	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
10.º	+5	+3	+3	+7		4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
11.º	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
12.º	+6/+1	+4	+4	+8	Secreto de conjuro	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
13.º	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
14.º	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
15.º	+7/+2	+5	+5	+9	Secreto de conjuro	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
16.º	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
17.º	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
18.º	+9/+4	+6	+6	+11	Secreto de conjuro	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
19.º	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	—	—	—
20.º	+10/+5	+6	+6	+12		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Maestría en elementos: muchos de los conjuros del wu jen se dividen en cinco grupos elementales: agua, fuego, madera, metal y tierra. En el 6.º nivel, en vez de recibir un secreto de conjuro, el wu jen se considera en maestro de uno de los cinco elementos (a su elección). A partir de entonces, cuando el wu jen lance un sortilegio de ese elemento, su nivel efectivo de personaje (en relación a determinar las variables dependientes del nivel del sortilegio y para las pruebas de nivel de lanzador) se incrementa en dos. Además, consigue un bonificador de capacidad en los TS contra conjuros de ese elemento. Ciertos conjuros de la lista de wu jen están marcados como "Todos"; esto significa que pertenecen a todos los grupos elementales, y un wu jen que es maestro de cualquier elemento obtiene los bonificadores de la maestría con tales conjuros.

Libro de conjuros: los wu jen deben estudiar sus libros de conjuros cada día para preparar sus sortilegios, de forma muy similar a como hacen los magos. Un wu jen no puede preparar ningún sortilegio que no esté incluido en su libro de conjuros (exceptuando *leer magia*, que todos los miembros de esta clase pueden preparar de memoria).

Un wu jen empieza el juego con un libro de conjuros que contiene todos los sortilegios de nivel 0 de wu jen más tres conjuros de 1.º nivel a elección del jugador. Por cada punto de bonificador de Inteligencia que posea el personaje (consulta la tabla 1-1: modificadores de característica y conjuros adicionales, en la página 8 del *Manual del jugador*), el libro contendrá un sortilegio adicional de 1.º nivel. Cada vez que el wu jen adquiera un nuevo nivel, obtendrá dos nuevos

sortilegios de cualquier nivel o niveles de conjuro que pueda ejecutar (de acuerdo a su nuevo nivel. Por ejemplo, cuando Hide-yori alcance el 5.º nivel, podrá añadir dos nuevos sortilegios de 3.º nivel a su libro de conjuros, o uno de 2.º nivel y uno de 3.º, o cualquier combinación de dos conjuros entre el 1.º y 3.º nivel.

El wu jen también puede añadir sortilegios incluidos en los libros de conjuros de otros seguidores de su clase, tal como hacen los magos (consulta 'Añadir conjuros al libro de conjuros de un mago', página 178 del *Manual del jugador*).

Tabúes: para poder mantener su poder sobrenatural, el wu jen debe atenerse a ciertos tabúes que pueden parecer intrascendentes para otros personajes, pero que son de vital importancia para él. Si un wu jen viola uno de sus tabúes, no podrá lanzar más conjuros durante ese día. Todo wu jen debe elegir un tabú en el 1.º nivel y otro tabú más cada vez que aprenda un secreto de conjuro. Los posibles tabúes incluyen:

- No poder comer carne.
- No poseer más de lo que pueda transportar.
- Realizar una ofrenda diaria (como alimento, flores o incienso) a uno o varios poderes espirituales.
- No poder bañarse.
- No poder cortarse el pelo.
- No poder tocar un cadáver.
- No poder beber alcohol.
- No poder vestir de cierto color.
- No poder encender fuego.
- No poder sentarse mirando en cierta dirección.



Ilustración de M. Casotta

En este capítulo se presentan 19 clases de prestigio adecuadas para lanzadores de conjuros arcanos y personajes de otras clases que deseen adquirir aptitudes arcanas. Aunque muchas están orientadas hacia el hechicero y el mago, otros tipos de personaje deberían encontrar varias clases de su agrado.

CÓMO ELEGIR UNA CLASE DE PRESTIGIO

La magia arcana dirige naturalmente a los personajes hacia los estudios extraños y esotéricos. Las clases de prestigio que ofrecen aptitudes y rasgos que los personajes no pueden adquirir de ningún otro modo son los mejores ejemplos de algunos de estas sendas inusuales.

Si un jugador está interesado en una clase de prestigio debería examinar sus prerrequisitos atentamente. La mayoría de clases de este libro tienen prerrequisitos estrictos que obligarán a avanzar cuidadosamente varios niveles para conseguirlos. El jugador debería pensar en qué tipo de personaje arcano está intentando construir; la tabla 2-1 lista las clases de prestigio de este capítulo en categorías amplias que pueden ayudar en la elección.

Si un personaje se encuentra en una situación en la que ya no cumple los prerrequisitos de una clase de prestigio (debido a un cambio de alineamiento, la pérdida de niveles, o algo similar),

pierde todas las aptitudes especiales (pero no los DG, bonificadores al ataque ni bonificadores en los TS) obtenidas de los niveles en la clase de prestigio.

De progresión alternativa: algunas clases, como la del arcanamach suelto, ofrecen al personaje la oportunidad de iniciar una nueva senda en el lanzamiento de conjuros a costa de no seguir avanzando en la clase lanzadora de conjuros anterior (si la tenía). Muchos lanzadores de conjuros no lo desearán, pero otros pueden sentir que acceder a rasgos de clase o a conjuros que no conocían compensa la pérdida de su progresión de conjuros original. Los personajes que no tienen de por sí una progresión de lanzamiento de conjuros arcanos completa pueden encontrar algunas opciones interesantes en las clases con progresión alternativa.

De progresión completa: muchos lanzadores de conjuros arcanos no desean dejar de lado su progresión de conjuros para explorar una clase de prestigio. Las clases que ofrecen la progresión completa, como el geómetra, generalmente no tienen aptitudes especiales muy poderosas. En esta categoría también se incluyen algunas clases que sólo detienen el progreso de conjuros durante uno o dos niveles.

De baja progresión: algunas de las clases de prestigio de este capítulo precisan de muy poca o ninguna aptitud para el lanzamiento de conjuros, y tampoco

TABLA 2-1: CLASES DE PRESTIGIO SEGÚN TIPO

Clase	Tipo	Descripción	Mejor para...
Acólito de la piel	Transformadora	Adopta rasgos de infernal	Brujo arcano, hechicero, mago
Acorde sublime	De progresión alternativa	Canjea la música de bardo por mejores conjuros	Bardo, hechicero, mago
Adepto de la estrella verde	Transformadora	Mágico indestructible	Bárbaro, brujo arcano, guerrero, hechicero, mago
Alienista	De progresión completa	Lanzador de conjuros alienado	Clérigo, hechicero, mago
Arcanamach suelio	De progresión alternativa	Asesino de magos	Brujo arcano, explorador, guerrero, pícaro
Buscador de la canción	De baja progresión	Canjea conjuros de bardo por mejores aptitudes con la música	Bardo
Doblegamientos	Con capacidades únicas	Experto en la enajenación	Brujo arcano, hechicero, mago, wu jen
Erudito argénteo	De progresión completa	Experto en conjuros de fuerza	Hechicero, mago de guerra, mago
Erudito elemental	De progresión completa, transformadora	Experto en conjuros de energía	Druida, hechicero, mago de guerra, mago
Geómetra	De progresión completa	Maestro de signos e improntas	Mago, wu jen
Guía viajero	Con capacidades únicas	Experto en teletransporte	Hechicero, mago, wu jen
Iniciado de los siete velos	De progresión completa	Maestro de abjuraciones y conjuros prismáticos	Hechicero, mago
Maestro de la metamorfosis	De progresión completa	Experto en polimorfarse	Hechicero, mago, wu jen
Maestro de las efigies	De progresión completa, con capacidades únicas	Experto en simulacros y constructos	Hechicero, mago, wu jen
Mágico de la orden arcana	De progresión completa	Acceso a un depósito de conjuros que le proporciona versatilidad	Mago, wu jen
Mágico salvaje	De progresión completa	Maestro de la magia caótica	Brujo arcano, hechicero, mago de guerra, mago, wu jen
Magus de sangre	Con capacidades únicas	Poderes de la sangre, progresión de conjuros reducida	Brujo arcano, hechicero, mago, wu jen
Puño iluminado	De baja progresión	Mago con características de monje o monje lanzador de conjuros	Brujo de guerra, hechicero, monje, mago
Tejedor del destino	De progresión completa,	Manipulador de la probabilidad con capacidades únicas	Hechicero, mago, wu jen

ofrecen mucha progresión en el lanzamiento conjuros a medida que se avanza. Estas clases de baja progresión raramente atraen a los lanzadores de conjuros, pero otros personajes que desean capacidades arcanas de uno u otro tipo pueden considerarlas interesantes.

Transformadoras: estos personajes están interesados en convertirse en otra cosa, abandonando su raza original para trascender sus limitaciones naturales. Las clases transformadoras incluyen al adepto de la estrella verde y al acólito de la piel. Estas clases requieren el sacrificio de una buena cantidad de poder de conjuros, pero lo compensan como potentes aptitudes especiales.

Con capacidades únicas: ésta es una categoría amplia para clases de prestigio que son de difícil clasificación. Generalmente ofrecen grandes poderes junto con particularidades que, de otro modo, no estarían disponibles. El magus de sangre es un buen ejemplo de clase con capacidades únicas. Igual que las clases transformadoras, una clase de prestigio con capacidades únicas a menudo canjea poder de conjuros por una serie de aptitudes especiales poderosas.

BRUJOS ARCANOS Y CLASES DE PRESTIGIO

Los brujos arcanos se benefician de un modo especial de las clases de prestigio que tienen “+1 nivel en la clase lanzadora de conjuros arcanos existente” o “+1 nivel en la clase lanzadora de

conjuros existente” como beneficio en el avance de nivel. Un brujo arcano que adquiera niveles en estas clases de prestigio no obtiene ninguna de sus aptitudes de clase, pero sí un incremento en el nivel de clase cuando usa sus invocaciones y el incremento de daño con su *explosión sobrenatural*. Los niveles de clases de prestigio que proporcionan +1 nivel efectivo en el lanzamiento de conjuros se apilan con el nivel del brujo arcano para determinar el daño de su *explosión sobrenatural* (considera que su nivel de lanzador combinado es su nivel en la clase de brujo arcano al consultar la tabla 1-1: el brujo arcano, para determinar el daño de la *explosión sobrenatural*) y su nivel de lanzador con la *explosión sobrenatural* (la mitad de sus niveles totales de brujo arcano y los niveles en la clase de prestigio que le conceden un incremento en el nivel de lanzador). También obtiene nuevas invocaciones conocidas en estos niveles de la clase de prestigio, igual que si hubiera obtenido un nivel en la clase brujo arcano.

Un brujo arcano no puede cualificarse para clases de prestigio con el prerrequisito de lanzamiento de conjuros, ya que en realidad nunca aprende a lanzarlos. Sin embargo, las clases de prestigio con prerrequisitos en nivel de lanzador, como el acólito de la piel, se ajustan perfectamente.

El nivel de lanzador del brujo arcano en sus invocaciones cumple este prerrequisito. Consulta la página 71 del Capítulo 3 para conocer más detalle sobre los prerrequisitos de nivel de lanzador y los prerrequisitos de conjuro específicos para dotes y clases de prestigio.

ACÓLITO DE LA PIEL (ACP)

La tentación del poder conduce a algunas personas hasta extremos insospechados, sin reparar en las consecuencias. Sustituir tu propia piel por la de un demonio vivo es un objetivo que casi nadie puede ni siquiera concebir. Pero este horrible destino es exactamente lo que algunos lanzadores de conjuros buscan desesperadamente.

El Ritual de fusión es una blasfemia que hace mucho tiempo fue erradicada de la mayoría de bibliotecas arcanas, pero aún hoy sobreviven unos cuantos ejemplares apenas legibles (o al menos hay referencia de ellos), que ofrecen promesas de gran poder. Los lanzadores de conjuros que den con dichos documentos pueden decidir destruirlos o ignorar el hallazgo, pero la tentación ya habrá tenido lugar. Los que cedan a ella, al final se tropezarán con el ritual completo, normalmente mediante contactos prolongados con uno o más infernales convocados, que estarán encantados de compartir sus terribles conocimientos.

El ritual de fusión es doloroso y no se debe emprender a la ligera; requiere 10 asaltos desde que empieza hasta que acaba y, una vez empezado nada puede detenerlo. La esencia infernal consume la propia piel del lanzador, un proceso agónico que causa 1d4 puntos de daño en cada asalto del ritual (los candidatos listos suelen tener a mano algunas pociones de curación). Al final del ritual, la piel del acólito adopta un brillo oleoso, casi imperceptible. Sin embargo, conforme gana niveles adicionales en la clase de prestigio, la piel se oscurece, le brotan espinas y gradualmente adopta un rostro infernal. La esencia infernal también comienza a susurrar secretos impíos a su portador, empujándole hacia el mal (el portador puede aceptar o ignorar estos consejos según su temperamento).

Los acólitos de la piel no son adecuados para ningún puesto excepto aquel que permita ejercer poder temporal. Aunque los PNJs acólitos pueden servir a las órdenes de personajes malignos más poderosos, les atrae más llevar las riendas ellos mismos. Prefieren permanecer a salvo acomodados en una fortaleza del mal con buenas defensas, aunque a veces un acólito puede dirigir una expedición para recuperar un tomo de magia arcana, u otro artefacto de poder maligno.

Adaptación: casi cualquier escenario puede aceptar la noción de aquellos que harán lo que sea para conseguir poder, llegando incluso hasta tan lejos como atar a demonios a su propia carne. Si tu mundo no tiene demonios *per se*, podrías vincular esta clase a otra fuerza maligna o raza de criaturas malignas sobrenaturales

en vez de a los demonios. Por ejemplo, un acólito de la piel podría ser un estudioso que descubre un antiguo tratado sobre la mezcla de especies humanoides.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en acólito de la piel.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Habilidades: Saber (los Planos) 6 rangos.

Conjuros o aptitudes sortilegas: 5º nivel de lanzador.

Especial: debe haber entrado en contacto pacíficamente con un ajeno maligno convocado.

Especial: debe llevar a cabo el Ritual de fusión (ver arriba).

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del acólito de la piel (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int) y Saber (los Planos) (Int).

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

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del acólito de la piel.

Competencia con armas y armadura: los acólitos de la piel no obtienen competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/conjuros conocidos: por cada dos niveles ganados en la clase acólito de la piel, el personaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado (aumento de las posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes adicionales, etc.) Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en acólito de la piel, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Vestir infernal (Sb): un acólito de la piel convoca la esencia de un infernal sobre sí mismo y la viste como si fuera una segunda piel. La piel infernal fusionada es a todos los efectos y propósitos la del propio personaje. Incrementa el bonificador de armadura natural del acólito de la piel en 1 y concede un bonificador +2 inherente en la Destreza. También obtiene visión en la oscuridad hasta 60'.

TABLA 2-2: EL ACÓLITO DE LA PIEL

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+2	+0	+2	Vestir infernal, veneno 1/día	—
2.º	+1	+3	+0	+3	Resistente a las llamas	+1 nivel en la clase lanzadora de conjuros existente
3.º	+2	+3	+1	+3	Mirada de odio infernal	—
4.º	+3	+4	+1	+4	—	+1 nivel en la clase lanzadora de conjuros existente
5.º	+3	+4	+1	+4	Adaptación a la piel, veneno 2/día	—
6.º	+4	+5	+2	+5	Resistente al frío	+1 nivel en la clase lanzadora de conjuros existente
7.º	+5	+5	+2	+5	Mirada de odio del Averno	—
8.º	+6	+6	+2	+6	—	+1 nivel en la clase lanzadora de conjuros existente
9.º	+6	+6	+3	+6	Convocar infernal	—
10.º	+7	+7	+3	+7	Simbiosis	+1 nivel en la clase lanzadora de conjuros existente

El DM será quien determine la naturaleza real de la piel, sea ésta demoníaca o diabólica, o de alguna otra criatura infernal.

Veneno (St): el acólito de la piel puede usar *veneno* una vez al día como un lanzador de 8.º nivel. La CD de la salvación es 14 + el modificador principal de lanzamiento de conjuros del acólito (Inteligencia para magos, Carisma para hechiceros y brujos arcanos, Sabiduría para clérigos, etcétera). En el 5.º nivel puede usar esta aptitud dos veces al día.

Resistente a las llamas (Ex): a 2.º nivel, la piel infernal se une con más fuerza, dando al acólito RE 10 (fuego).

Mirada de odio infernal (Sb): desde el 3.º nivel en adelante, el acólito de la piel tiene la aptitud sobrenatural de turbar a los oponentes mediante una feroz mirada de odio una vez al día. Este no es un ataque de mirada, y el blanco no necesita ver los ojos del acólito (aunque el acólito debe tener una línea de efecto hacia el objetivo). Mirar con odio es una acción estándar que afecta a cualquier criatura que él pueda ver, y que esté a menos de 100'. Las víctimas deben superar una salvación de Voluntad (CD 10 + el

nivel de clase del acólito + modificador de Car) o quedarán aturdidas. La duración del efecto de aturdimiento depende de los pg del objetivo:

50 o menos	10 asaltos
51 a 100	3 asaltos
101 a 150	2 asaltos
151 o más	1 asalto

La mirada de odio es un efecto de miedo enajenador.

Adaptación de la piel (Sb): a 5.º nivel, la piel y el portador se sienten más cómodos entre sí, como si nunca hubieran estado separados. El bonificador de armadura natural concedido por la piel infernal aumenta a +2, el acólito obtiene un bonificador +2 inherente en la Constitución y su visión en la oscuridad es efectiva hasta 120'.

Resistente al frío (Ex): a 6.º nivel, la piel infernal otorga al acólito RE 10 (frío).

Mirada de odio del Averno (Sb): a 7.º nivel, adquiere la aptitud sobrenatural de hacer surgir rayos ardientes de sus ojos. Una vez al día, como una acción estándar, puede proyectar dos rayos (uno de cada ojo) con un alcance de 100'. Se debe acertar con una tirada de ataque de toque a distancia para golpear y cada rayo inflige 8d6 puntos de daño por fuego. Los dos rayos pueden apuntarse a dos objetivos diferentes dentro del alcance, pero ambos objetivos deben designarse al mismo tiempo.

Convocar infernal (St): a 9.º nivel, el acólito aprende a servirse de otro poder de su piel infernal. Si la piel es demoníaca, una vez al día puede intentar convocar un babau; si es diabólica, una vez al día puede convocar a un diablo encadenado. Las criaturas convocadas están a las órdenes del acólito, pero regresan automáticamente al lugar del que vinieron pasada 1 hora. Una criatura convocada no puede usar las aptitudes innatas de convocación que pueda tener. El nivel de lanzador del acólito para esta aptitud es igual a su nivel de lanzador.

Simbiosis (Ex): a 10.º nivel, la piel infernal y el acólito son sólo uno, y nada podrá separarlos excepto la muerte. Su tipo cambia a "ajeno". Además, un acólito de este nivel obtiene RD 10/bien. A diferencia de otros ajenos, el acólito puede ser revivido o resucitado.

EJEMPLO DE ACÓLITO DE LA PIEL

Vorta Nehalem: humano Bja 6/Acp 3; VD 9; humanoide Mediano; DG 6d6+6 más 3d8+3; pg 46; Inic +8; Vel 30; CA 23, toque 15, desprevenido 19; Atq base +6; Prs +5; Atq +6 c/c (1d8-1, maza de armas de gran calidad) o +11 toque a distancia (4d6 por fuego más prender, *explosión abrasadora*); AE mirada de odio infernal, *veneno* 1/día; CE visión en la oscuridad 60', RE 10 (fuego), vestir infernal; AL CM; TS Fort +6, Ref +4, Vol +9; Fue 8, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 15.



Vorta Nehalem, un acólito de la piel

Habilidades y dotes: Concentración +13, Intimidar +14, Saber (los Planos) +12, Supervivencia +1 (+3 cuando está en otros planos); Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Iniciativa mejorada, Invocación adicional†, Soltura con un arma (*explosión sobrenatural*).

†Nueva dote descrita en la página 80.

Idiomas: común

Mirada de odio infernal (Sb): una vez al día, Vorta tiene la aptitud sobrenatural de turbar a los oponentes mediante una feroz mirada de odio una vez al día. Mirar con odio es una acción estándar que afecta a cualquier criatura que Vorta pueda ver, y que esté a menos de 100'. Las víctimas deben superar una salvación de Voluntad contra CD 15 o quedarán aturdidas. La duración del efecto de aturdimiento depende de los pg del objetivo, tal como se describe en la aptitud mirada de odio infernal, arriba. Las criaturas con inmunidad a los efectos del miedo también son inmunes a la mirada de odio infernal de Vorta.

Veneno (St): Vorta puede usar veneno una vez al día como un lanzador de 8.º nivel (+5 toque c/c; Fortaleza CD 16 niega).

Invocaciones conocidas (3 mínimas, 1 menor): mínimas: *nube miasmática* (CD 13), *suerte del oscuro*, *visión del diablo*; menores: *explosión ardiente* (CD 15).

Pertenencias: *camisote de mallas* +3, *maza de armas de gran calidad*, *anillo de protección* +1, *poción de curar heridas moderadas*, 100 po.

ACORDE SUBLIME (ACS)

La música no es sólo un sonido agradable; también es la expresión de la tensión entre las conexiones matemáticas y la trascendencia. Un miembro de la clase de prestigio acorde sublime considera que la música, incluso la poderosa música de un bardo habilidoso, no es más que un eslabón hacia la verdadera comprensión universal de la legendaria canción de la creación que se oyó en los albores del tiempo. La música y la magia en realidad son lo mismo, y un estudiante sagaz que desvele los enigmas de la métrica y el tono al mismo tiempo descubre secretos ocultos de gran poder.

Todos los acordes sublimes deben tener alguna base en el arte del bardo, ya que la música de bardo es el primer paso hacia el dominio de la Primera canción. No obstante, la música sólo es una herramienta para comprender el infinito; un acorde sublime también debe estudiar matemáticas y los movimientos precisos de las estrellas y planetas, en los que se evidencia la música de las esferas. A cambio de abandonar su estudio de la música de bardo, el acorde sublime consigue dominar varios conjuros mucho más poderosos de los que ningún bardo puede usar nunca. Aunque la mayoría de acordes sublimes se entrenan principalmente como bardos, un pequeño número de hechiceros y magos también se sienten atraídos por esta clase, tentados por la idea de una verdad absoluta vinculada al poder de la canción y al poder de la magia.

A menudo los acordes sublimes acuden a colegios, universidades y otros sitios donde se reúne gente culta. En algunos lugares, como el Liceo estrellado de Osterhaven, se organizan en pequeños círculos de estudiosos de la música. El Liceo estrellado

está dedicado al fomento y la preservación del conocimiento, y sus miembros son conocidos por sus esfuerzos para recuperar secretos perdidos y evitar la desaparición de canciones antiguas y de la sabiduría impartida por las estrellas. Los acordes sublimes del Liceo, claramente neutrales en cuanto a los asuntos del mundo, permiten acceso a sus estudios y conocimientos a quienquiera que los busque; una política que a menudo va en contra de aquellos que querrían gobernar a dominar a otra gente mediante la extensión de la ignorancia.

Los acordes sublimes PNJs se encuentran en casi la misma variedad de aventuras y papeles que los bardos PNJs. Desdibujan la línea entre bardo y mago, y a menudo se les confunde con mágicos que manejan un misterioso poder basado en la canción. Como estudiosos sin comparación, los acordes sublimes PNJs están especialmente interesados en recuperar conocimientos perdidos y explorar misterios arcanos, y a menudo se unen a grupos aventureros con intereses similares.

Adaptación: el Liceo estrellado puede servir como punto central para la introducción de esta clase de prestigio. Por otro lado, esta organización es más que un grupo, en realidad se trata de un modo de vida. Sus miembros son estudiosos, bardos y mágicos que buscan la verdad absoluta y se dedican a la conservación del conocimiento. En tus campañas podrías usar cualquier colegio similar en sustitución del Liceo estrellado. Por ejemplo, en el *Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS*®, los escribas de Candelero o la Cámara de los sabios de Argluna podrían ser perfectos para cualquier PJ acorde sublime en sustitución del Liceo.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los criterios siguientes para convertirse en acorde sublime.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 6 rangos, Escuchar 13 rangos, Interpretar (cualquiera) 10 rangos, Oficio (astrólogo) 6 rangos, Saber (arcano) 13 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel.

Especial: la aptitud música de bardo.

Habilidades de clase:

Las habilidades de clase del acorde sublime (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (n/a), Interpretar (Car), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del acorde sublime.

Competencia con armas y armadura: los acordes sublimes no obtienen competencia con ningún arma ni armadura.

Igual que ocurre con los conjuros de bardo, los componentes somáticos de los sortilegios de un acorde sublime no tienen posibilidad de fallo arcano si el personaje viste armadura ligera.

TABLA 2-3: CONJUROS CONOCIDOS DEL ACORDE SUBLIME

Nivel	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	3	1	—	—	—	—
2.º	4	2	—	—	—	—
3.º	4	2	1	—	—	—
4.º	4	3	2	—	—	—
5.º	4	3	2	1	—	—
6.º	4	4	3	2	—	—
7.º	4	4	3	2	1	—
8.º	4	4	4	3	2	—
9.º	4	4	4	3	2	1
10.º	4	4	4	4	3	2

Conjuros al día: el acorde sublime tiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros arcanos, todos de 4.º nivel o superior. Para lanzar un sortilegio de acorde sublime, el personaje debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro, así que si tiene Carisma 13 o inferior, no puede lanzar ninguno de estos conjuros. Los conjuros adicionales se basan en el Carisma, y los TS contra los sortilegios tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Car del acorde sublime. El acorde sublime puede elegir conjuros de la lista de hechicero y mago, o de la lista de bardo; si un sortilegio aparece en ambas listas a diferentes niveles, usa la versión de bardo. Su nivel de lanzador tanto para sus conjuros de acorde sublime como para los que obtenga de otras clases lanzadoras de conjuros arcanos se determina sumando su nivel en esta clase de prestigio con el de otras clases lanzadoras de conjuros arcanos. Si tenía más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de convertirse en acorde sublime, debe elegir a qué clase añade sus niveles en la clase de prestigio en relación a determinar su nivel de lanzador como acorde sublime. Los miembros de esta clase preparan los conjuros del mismo modo que un hechicero, incluida la aptitud de sustituir un sortilegio conocido de acorde sublime por otro nuevo en cada nivel de clase par, empezando en el 4.º.

Conocimiento de bardo: el acorde sublime sigue recopilando informaciones sueltas igual que los bardos. Puede añadir su nivel de acorde sublime a sus pruebas de conocimiento de bardo, por lo que tales pruebas tienen un bonificador igual a su nivel de bardo + su nivel de acorde sublime + su modificador de Int.

El acorde sublime añade la mitad de su nivel de clase (redondeado a la baja) a su nivel de bardo para determinar el número de usos diario de música de bardo.

Canción de poder arcano (Sb): un acorde sublime de 2.º nivel o superior con 12 o más rangos en una habilidad de Interpretar aprende a

usar su música de bardo para contribuir al lanzamiento de conjuros. Como acción de movimiento, puede prepararse para lanzar un conjuro pronunciando la canción de poder. El siguiente conjuro que lance obtiene un bonificador en el nivel de lanzador basado en el resultado de la prueba de Interpretar del acorde sublime:

Resultado de la prueba de Interpretar	Incremento de nivel de lanzador
9 o inferior	+0
10 a 19	+1
20 a 29	+2
30 o superior	+4

El conjuro mejorado por la canción de poder arcano debe lanzarse antes de que termine el siguiente turno del acorde sublime, o la canción se desvanece sin ningún efecto (aparte de consumir un uso de música de bardo).

Canción de eternidad (Sb): un acorde sublime de 6.º nivel o superior que tenga 16 o más rangos en una habilidad de Interpretar conoce la canción de eternidad. Como acción estándar, puede envolver a una única criatura en un radio de 60' con un campo de eternidad, siempre que tenga una línea de efecto hasta el objetivo (consulta la página 176 del *Manual del jugador*). El objetivo puede salvar contra Voluntad (CD 10 + nivel de acorde sublime + modificador de Car) para negar el efecto.

Si el objetivo no consigue salvar, queda congelado en una brillante aura de eternidad y no puede emprender acciones. No obstante, ninguna fuerza puede afectarle; las armas no pueden alcanzarle, los conjuros que golpean automáticamente fallan, y si el suelo sobre el que se encuentra desapareciera de algún modo, ni siquiera empezaría a caer. Un acorde sublime puede mantener inmóvil a su objetivo mientras mantenga el poder mediante la interpretación, hasta un máximo de 1 minuto por nivel. Cuando deja de interpretar, el objetivo regresa inmediatamente a la normalidad. En lo que concierne a esa criatura, el tiempo no parece haber pasado.

Canción del fuego cósmico (Sb): a 10.º nivel, un acorde sublime que tenga 20 o más rangos en una habilidad de Interpretar aprende la canción del fuego cósmico. La canción del fuego cósmico crea una expansión de fuego de 20' de radio en cualquier lugar situado a 100' o menos del acorde sublime (siempre que tenga línea de efecto hasta el punto de origen del fuego). Las criaturas que se encuentren dentro del área sufren un daño igual a la prueba de Interpretar del acorde sublime. Todas las criaturas afectadas tienen derecho a salvar contra Reflejos (CD

TABLA 2-4: EL ACORDE SUBLIME

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día					
						4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	+0	+0	+0	+2	Conocimiento de bardo, música de bardo	2	1	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Canción de poder arcano	2	2	—	—	—	—
3.º	+2	+1	+1	+3	—	3	2	1	—	—	—
4.º	+3	+1	+1	+4	—	3	3	2	—	—	—
5.º	+3	+1	+1	+4	—	3	3	2	1	—	—
6.º	+4	+2	+2	+5	Canción de eternidad	4	3	3	2	—	—
7.º	+5	+2	+2	+5	—	4	4	3	2	1	—
8.º	+6	+2	+2	+6	—	4	4	3	3	2	—
9.º	+6	+3	+3	+6	—	4	4	4	3	2	1
10.º	+7	+3	+3	+7	Canción del fuego cósmico	5	4	4	3	3	2

10 + nivel de acorde sublime + modificador de Car) para la mitad de daño.

EJEMPLO DE ACORDE SUBLIME

Faerjan "Canción alegre" Skoras: gnomo Brd 10/Acs 2; VD 12; humanoide Pequeño; DG 12d6+12; pg 55; Inic +2; Vel 30; CA 20, toque 14, desprevenida 18; Atq base +8; Prs +2; Atq +12 c/c (1d4-1/19-20, *espada corta* +1); AE aptitudes sortilegas; CE conocimiento de bardo 13, música de bardo 11/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor +2, inspirar grandeza, canción de poder arcano, *sugestión*), rasgos de gnomo, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +6*, Ref +9*, Vol +11*, Fue 6, Des 14, Con 12, Int 13, Sab 12, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +9 (+11 para descifrar conjuros de rollos de pergamino), Descifrar escritura +6, Diplomacia +13, Escuchar +18, Interpretar (cantar) +22, Oficio (astrólogo) +7, Saber (arcano) +14, Saltar +3, Usar objeto mágico +18 (+22 con rollos de pergamino); Esquiva, Gran fortaleza, Inscribir rollo de pergamino, Soltura con una escuela de magia (encantamiento), sutileza con las armas.

Idiomas: común, gnomo, silvano.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *hablar con los animales* (sólo con mamíferos que vivan en madrigueras, 1 minuto de duración), *luces danzantes*, *prestidigitación*, *sonido fantasma* (CD 12).

Contraoda (Sb): usa la música o la poesía para contrarrestar efectos mágicos que dependen del sonido.

Fascinar (St): usa la música o la poesía para hacer que una o más criaturas queden fascinadas con ella.

Rasgos de gnomo: un bonificador +1 racial en las tiradas de ataque contra kóbolds y trasgoides, bonificador +4 racial a la CA contra gigantes.

*Los gnomos tienen un bonificador +2 racial en los TS contra ilusiones.

Inspirar gran aptitud (Sb): usa la música o la poesía para ayudar a un aliado en una tarea.

Infundir valor (Sb): usa la música o la poesía para reforzar a sus aliados contra el miedo y mejorar sus aptitudes de combate.

Inspirar grandeza (Sb): usa la música o la poesía para inspirarse grandeza a sí misma o a un aliado, concediendo capacidades de lucha adicionales al receptor.

Canción de poder arcano (Sb): usa la música o la poesía para contribuir al lanzamiento de sus conjuros. Como acción de movimiento, Faerjan puede activar esta canción, y el siguiente conjuro que lance obtiene un bonificador a su nivel de lanzador basado en el resultado de su prueba de interpretar

(consulta la descripción de la clase acorde sublime para los detalles). El conjuro a mejorar debe ser lanzado antes de que termine el siguiente turno de Faerjan, o la canción de poder arcano se desvanece sin ningún efecto (aparte de consumir un uso diario de música de bardo).

Sugestión (St): usa música o poesía para implantar una *sugestión* (como el conjuro) sobre una criatura que Faerjan ya haya fascinado.

Conjuros de bardo conocidos (3/5/4/3/1 al día; 12.º nivel de lanzador): 0: *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *nana* (CD 16), *sonido fantasma* (CD 15); 1.º: *alineamiento indetectable*, *curar heridas leves*, *retirada expeditiva*, *terribles carcajadas de Tasha* (CD 17); 2.º: *contorno borroso*, *inmovilizar persona* (CD 18), *invisibilidad*, *partículas rutilantes* (CD 17); 3.º: *acelerar*, *convocar monstruo III*, *esculpir sonido*, *hechizar monstruo* (CD 19); 4.º: *neutralizar veneno*, *puerta dimensional*.

Conjuros de acorde sublime conocidos (3/3 al día; 12.º nivel de lanzador): 4.º: *bruma sólida*, *curar heridas críticas*, *invisibilidad mayor*, *lanzar maldición* (CD 19); 5.º: *bruma mental* (CD 21), *inmovilizar monstruo* (CD 21).

Pertenencias: *camisote de mithril* +2, *espada corta* +1, *capa de Carisma* +2, *botas de zancadas y brincos*, *anillo de protección* +1, *rollo de pergamino divino de sanar*, *rollo de pergamino de neutralizar veneno*, *rollo de pergamino de teleportar*, *varita de curar heridas moderadas* (25 cargas), *varita de proyectil mágico* (3.º nivel; 20 cargas), 23 pp.



Faerjan "Canción alegre" Skoras, una acorde sublime

ADEPTO DE LA ESTRELLA VERDE (AEV)

Una vez en cada generación, el cometa Alhazarde, la legendaria Estrella verde, visita el cielo nocturno como un presagio de acontecimientos grandes y terribles. Bajo su luz esmeralda se alzan y caen reyes, extraños monstruos y plagas mágicas aparecen para arrasar la tierra, y se revelan extraños y antiguos secretos. A su paso, auroras gloriosas y siniestras brillan en el crepúsculo durante semanas, y de vez en cuando caen estrellas fugaces de color esmeralda. Estos meteoritos son la única fuente conocida de metal estelar, un mineral raro y precioso imbuido con un gran poder mágico.

El adepto de la estrella verde es el maestro de la extraña y poderosa magia que deriva del brillante metal estelar verde de Alhazarde. Tal personaje viaja por la tierra en busca de más pedazos de cometa caídos, y aprendiendo a dominar su poder sobrenatural. En sus estudios se aparta del camino tradicional del hechicero o el mago y, lentamente, se transforma en una estatua viviente de metal estelar, obteniendo la inmortalidad y la invulnerabilidad a cambio de su propia carne. En cada aparición del cometa, sólo un puñado de adeptos pueden completar los rituales necesarios para conseguir esta transformación.

Los hechiceros y magos son los más capaces de comprender la extraña magia del cometa místico. De los dos, los magos son quienes probablemente dominarán más los cálculos astrológicos y las meticulosas observaciones necesarias para adivinar los secretos de la Estrella verde. Algunos adeptos de la estrella verde, sin embargo, tienen un origen completamente diferente, habiendo conseguido los conocimientos arcanos necesarios a lo largo de su vida. Tales raros individuos pueden ser monjes cultos o brujos arcanos, siniestros pícaros/hechiceros o cualquier otro personaje lo suficientemente aplicado para aprender los secretos del cometa Alhazarde.

Todos los adeptos de la estrella verde son amargos rivales, ya que todos los que siguen el camino compiten constantemente por el raro y precioso metal estelar que necesitan para la transformación. Los adeptos de la estrella verde PNJs nunca trabajarán juntos y a menudo harán lo que sea necesario para evitar que otros adeptos sepan de nuevos descubrimientos de metal estelar.

Adaptación: sería muy fácil considerar que el material base del que la clase de prestigio toma su nombre es una sustancia diferente, incluso sin cambiar las aptitudes que derivan de él. Así, un miembro de esta clase de prestigio podría obtener sus poderes del cuarzo, jade, zafiro, hierro, hierro negro, acero o alguna otra sustancia conocida (entre otras cosas) por su solidez.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en adepto de la estrella verde.

Ataque base: +4.

Habilidades: Descifrar escritura 2 rangos, Saber (arcano) 8 rangos, Saber (arquitectura e ingeniería) 2 rangos, Saber (geografía) 2 rangos, Saber (historia) 2 rangos.

Dotes: Conjurar en combate.

Conjuros o aptitudes sortilegas: lanzador arcano de 1.º nivel.

Especial: debe conseguir un trozo de metal estelar de al menos 2 oz., convertirlo en polvo y consumirlo junto con una infusión especialmente preparada. La infusión requiere reactivos arcanos valorados en 1.000 po y una semana de preparación.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del adepto de la estrella verde (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (arquitectura e ingeniería) (Int), Saber (geografía) (Int), Saber (historia) (Int), Tasación (Int).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del adepto de la estrella verde.

Competencia con armas y armaduras: los adeptos de la estrella verde obtienen competencia con armas sencillas, pero no con ninguna armadura ni escudo.

Conjuros al día/conjuros conocidos: en cada nivel par, el adepto de la estrella verde consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado (como la dote adicional que obtiene un mago en ciertos niveles). Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en acólito de la piel, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

RD (Ex): la infusión de metal estelar refuerza la carne de un adepto de la estrella verde, convirtiéndola en resistente a los golpes físicos. Obtiene RD 1/adamantita. En cada nivel posterior, su RD mejora en 1 punto, hasta el 10.º nivel, en el que tiene RD 10/adamantita.

Nivel de lanzador mejorado (Ex): un adepto de la estrella verde añade su nivel de clase a su nivel de lanzador en otra clase lanzadora de conjuros arcanos para determinar su nivel de lanzador efectivo. Si el personaje tenía más de una clase de este tipo antes de convertirse en adepto de la estrella verde, el jugador debe decidir a qué clase añade cada nivel de adepto en relación a este propósito. Por ejemplo, el nivel de lanzador de un mago de 5.º nivel/adepto de la estrella verde de 4.º sería el 9.º, pero sólo tendría acceso a conjuros de 4.º nivel (5.º nivel de mago más dos niveles de lanzador de conjuros arcanos por ser un adepto de 4.º nivel).

Dependencia del metal estelar (Ex): un adepto de la estrella verde debe consumir más metal estelar para seguir con su transformación. Cuando adquiere un nivel en esta clase más allá del primero, no obtiene ninguno de los rasgos de clase de ese nivel hasta que lleva a cabo un ritual especial que requiere 24 horas, 1 lb. de metal estelar y otros reactivos arcanos y materiales valorados en 1.000 po. Los bonificadores al ataque base, TS y habilidades, y las dotes o aumento en puntuaciones de característica no dependen de este ritual; simplemente no gana las aptitudes especiales de la

clase hasta que completa el ritual. Consulta la página 141 para la descripción del metal estelar como nuevo material especial.

Rigidez del metal estelar (Ex): a 1.^{er} nivel, el proceso de transformación del adepto de la estrella verde ya ha empezado. Su carne adopta un leve tono esmeralda, y se hace más densa y fuerte a medida que la infusión de metal estelar se asienta. A 1.^{er} nivel, la puntuación de fuerza del adepto aumenta en 1, pero su puntuación de Destreza disminuye en 1 (hasta un mínimo de 3). Su bonificador de armadura natural también mejora en 1 punto.

Cuando el adepto alcanza el 4.^o nivel, el bonificador a la Fuerza y la armadura natural aumenta en 1 punto adicional. A 7.^o nivel, la Fuerza de un adepto se incrementa en 2 más, hasta un total de +4, mientras que su destreza se reduce en 1 punto (hasta un mínimo de 3). Su armadura natural también mejora en 2 puntos, para un bonificador total de +4.

A 10.^o nivel, la puntuación de Fuerza de un adepto se incrementa en 2 puntos más (incremento total de +6) y su Destreza disminuye en 1 punto (reducción total de -3, hasta un mínimo de 3). Su bonificador de armadura natural mejora en otros 2 puntos, para un bonificador total de +6.

Ataque natural (Ex): empezando en el 2.^o nivel, un adepto de la estrella verde tiene la carne tan densa que sus impactos sin armas causan un daño sustancial. Obtiene un ataque de golpetazo que inflige un daño contundente igual a una 'paso' de tamaño adecuado al personaje (1d4 para adeptos Pequeños, 1d6 para Medianos o 1d8 para Grandes), más 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza.

Metabolismo antinatural (Ex): cuando un adepto alcanza el 2.^o nivel, la infusión de metal estelar empieza a cambiar radicalmente su metabolismo. Obtiene un bonificador +2 en los TS contra veneno, efectos de dormir, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte y efectos de nigromancia.

En el 5.^o nivel, el bonificador a los TS contra las formas de ataque indicadas se incrementa a +4. En el 8.^o nivel, el bonificador a los TS sube a +6.

Fortificación (Ex): a 3.^{er} nivel o superior, el adepto de la estrella verde tiene resistencia a los ataques que afectan a otras criaturas vivas. Cuando se consigue un golpe crítico o un ataque furtivo contra el personaje, existe un 25% de probabilidad que sean negados y el daño se tire normalmente.

Cuando el adepto alcanza el 6.^o nivel, esta aptitud mejora, incrementando la posibilidad de negar un golpe crítico o ataque furtivo al 50%. A 9.^o nivel, un adepto de la estrella verde tiene un 75% de probabilidad de negar un golpe crítico o ataque furtivo.

Visión de otro mundo (Ex): a 4.^o nivel, el adepto de la estrella verde obtiene visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra.

Metabolismo nulo (Ex): cuando un adepto de la estrella verde alcanza el 7.^o nivel, su transformación está casi completa. Ya no necesita respirar, comer ni dormir. Tiene inmunidad a los venenos inhalados, el ahogamiento, la asfixia y los efectos de dormir (aunque todavía debe descansar 8 horas para recuperar conjuros).

Además, un adepto de 7.^o nivel o superior ya no está sujeto a la fatiga o el agotamiento e ignora los efectos de estas condiciones.

Perfección esmeralda (Ex): a 10.^o nivel, un adepto de la estrella verde completa su transformación. Ahora tiene el aspecto de una estatua



*Theogrin Raablek,
un adepto de la estrella
verde*

Ilustración de G. Kubie

TABLA 2-5: EL ADEPTO DE LA ESTRELLA VERDE

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1. ^o	+0	+0	+0	+2	RD, nivel de lanzador mejorado, dependencia del metal estelar, rigidez del metal estelar	—
2. ^o	+1	+0	+0	+3	Ataque natural, metabolismo antinatural +2	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3. ^o	+2	+1	+1	+3	Fortificación (25%)	—
4. ^o	+3	+1	+1	+4	Visión de otro mundo, rigidez del metal estelar 2	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5. ^o	+3	+1	+1	+4	Metabolismo antinatural +4	—
6. ^o	+4	+2	+2	+5	Fortificación (50%)	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7. ^o	+5	+2	+2	+5	Metabolismo nulo, rigidez del metal estelar 4	—
8. ^o	+6	+2	+2	+6	Metabolismo antinatural +6	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9. ^o	+6	+3	+3	+6	Fortificación (75%)	—
10. ^o	+7	+3	+3	+7	Perfección esmeralda, reparación rápida, rigidez del metal estelar 6	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

perfectamente esculpida a su imagen, forjada con metal estelar verde. Su tipo cambia a constructo, lo que significa los siguientes cambios en su naturaleza básica:

—Pierde su bonificador de Constitución y todos los ajustes a los pg por esta característica. No obstante, obtiene un bonificador a los pg en base a su tamaño: +10 pg si es Pequeño, +20 pg si es Mediano, o +30 pg si es Grande.

—A diferencia de otros constructos, no tiene una inmunidad especial a los efectos enajenadores. Esencialmente se trata de una mente humana dentro de un cuerpo animado mágicamente.

—Obtiene inmunidad al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad, daño adicional de ataques furtivos, efectos de muerte y efectos de nigromancia.

—Ya no se recupera del daño por sí mismo, y no obtiene ningún beneficio de los conjuros o efectos que sanan a las criaturas vivas. No obstante, puede repararse a sí mismo mediante los conjuros de *reparar daños* (consulta la página 125) o su aptitud de reparación rápida (ver abajo).

—Ya no está sujeto a los golpes críticos, daño no letal, daño a características, consunción de características ni consunción de energía.

—Obtiene inmunidad a cualquier efecto que requiera salvar contra Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos, o si es inofensivo.

—Ya no puede morir debido al daño masivo, pero queda destruido inmediatamente al quedar reducido a 0 pg. No obstante, a diferencia de otros constructos, un adepto de la estrella verde puede regresar a la vida mediante cualquier método que le hubiera funcionado antes de su transformación final.

—Ya no sufre penalizadores a las características por envejecer y no puede envejecer mágicamente. Tampoco puede morir de viejo, lo que le permite existir en esta forma durante eones.

Reparación rápida (Ex): a 10.º nivel, el adepto de la estrella verde se repara 1 punto de daño por hora de descanso, mientras tenga al menos 1 punto de golpe. La reparación rápida no permite que vuelvan a crecer o se unan partes del cuerpo perdidas.

EJEMPLO DE ADEPTO DE LA ESTRELLA VERDE

Theogrin Raablek: humano Brb 4/Hcr 1/Aev 3; VD 8; humanoide Mediano; DG 4d12+12 más 1d4+3 más 3d8+9; pg 71; Inic +1; Vel 40; CA 17, toque 11, desprevenido 17; Atq base +6; Prs +10; Atq +11 c/c (2d6+7/19-20, *espadón* +19 o +10 c/c (1d6+6, golpetazo); AE furia 2/día; CE RD 3/adamantita, fortificación (25%), nivel de lanzador mejorado, dependencia del metal estelar, rigidez del metal estelar 1, sentido de las trampas +1, esquiva asombrosa, metabolismo antinatural +2; AL LN; TS Fort +8, Ref +3, Vol +5; Fue 18, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 8, Car 12.

Habilidades y dotes: Concentración +9 (+13 conjurando a la defensiva), Descifrar escritura +2, Intimidar +3, Saber (arcano) +8, Saber (arquitectura e ingeniería) +3, Saber (geografía) +3, Saber (historia) +3, Saltar +15, Supervivencia +5; Ataque poderoso, Conjurar en combate, Gran hendedura, Hendedura.

Idiomas: común.

Furia (Ex): dos veces al día, Theogrin puede enfurecerse durante 8 asaltos. Mientras se encuentre en este estado se aplican

los cambios siguientes: incremento de 16 pg; CA 15, toque 9, desprevenido 15; Prs +12; Atq +13 c/c (2d6+10/19-20, *espadón* +1) o +12 c/c (1d6+9, golpetazo); Atq completo +13/+8 c/c (2d6+10/19-20, *espadón* +1) o +12 c/c (1d6+9, golpetazo); TS Fort +10, Vol +7; Fue 22, Con 20; Saltar +17. Al final de la furia, Theogrin está fatigado durante el resto del encuentro.

Fortificación (Ex): cuando Theogrin recibe un golpe crítico o ataque furtivo, existe una posibilidad del 25% de que sean negados y el daño se tire normalmente.

Nivel de lanzador mejorado (Ex): Theogrin añade su nivel de clase a su nivel de lanzador en otra clase lanzadora de conjuros arcanos para determinar su nivel de lanzador efectivo (4.º), pero no sus conjuros conocidos ni conjuros al día.

Esquiva asombrosa (Ex): Theogrin conserva su bonificador de Destreza en la CA incluso cuando está desprevenido o es el objetivo de un enemigo invisible (sigue perdiendo el bonificador de Destreza si está paralizado o retenido de algún modo).

Metabolismo antinatural (Ex): Theogrin tiene un bonificador +2 en los TS contra veneno, efectos de dormir, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte y efectos nigrománticos.

Conjuros de hechicero conocidos (6/5 al día; 4.º nivel de lanzador: 0: detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, marca arcana; 1.º: agrandar persona, escudo.

Pertenencias: *camisote de mallas* +1 de mithril, *espadón* +1, *guanteletes de fuerza de ogro*, 90 pp.

ALIENISTA (ALN)

El alienista se ocupa de los poderes y entidades que están a distancias aterradoramente lejanas en el espacio y el tiempo. Para él, el poder mágico es el triunfo de la mente sobre los vulgares límites de la dimensión, la distancia y, a menudo, la cordura. Con conocimiento y determinación, sobrepasa la frontera del mismo tiempo. En los reinos remotos, fuera del tiempo, vagan mentes hercúleas, absortas en visiones de locura. Seres innumbrables susurran secretos terribles a los que osan comunicarse con ellos. Estos secretos no son para los mortales, pero el alienista es un experto en sumergirse en los abismos de caos y entropía que podrían destruir a una mente más débil. La certeza disparatada de un alienista a veces es lo bastante fuerte como para hacer que los demás crean en su propia trascendencia futura. En raras ocasiones, los alienistas pueden reunirse en grupos retirados para algún oscuro ritual, pero es más común encontrarlos solos, frecuentando bibliotecas y librerías especializadas, perdiéndose y murmurando entre pilas de volúmenes extraños (y peligrosos).

Adaptación: la inclusión del alienista en tu mundo de campaña, tal como se presenta aquí, requiere que hagas algunas suposiciones básicas sobre la cosmología de tu campaña: en el multiverso existen lugares peores que el Infierno, e incluso los demonios tienen más en común con los personajes que las entidades que existen fuera de lo conocido, quienes pueden hacer perder la cordura de quienes simplemente las entrevean.

Si prefieres que los demonios y diablos mantengan su situación privilegiada en la jerarquía del mal, puedes ajustar esta clase de

prestigio de modo que el alienista se relacione con demonios y no con las nebulosas entidades de los reinos remotos.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

Éstos son los prerrequisitos para convertirse en alienista.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Habilidades: Saber (los Planos) 8 rangos.

Dotes: Aumentar convocación.

Conjuros: aptitud para lanzar al menos un conjuro de convocación de 3.^{er} nivel o superior.

Especial: contacto previo con un alienista o una criatura pseudonatural.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del alienista (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escuchar (Sab), Oficio (Sab), Reunir información (Car) y Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente) (Int).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del alienista.

Competencia con armas y armadura: los alienistas no ganan competencias adicionales con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: cuando se gana un nivel de alienista, el personaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (aumento en las posibilidades de controlar o reprimir muertos vivientes, dotes adicionales, etc.), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en alienista, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Aptitudes del familiar: los niveles de alienista se apilan con los de cualquier otra clase que proporcione acceso a un familiar. Suma los niveles de esta clase y la que proporcionaba el acceso al familiar y consulta la tabla de la página 44 del *Manual del jugador* para determinar la armadura natural, Inteligencia y aptitudes especiales del familiar. Si un personaje tuviera niveles en varias

clases que proporcionan acceso a un familiar antes de convertirse en alienista, debe decidir a qué clase añade cada nivel en relación a determinar las aptitudes de su familiar. Esta aptitud no proporciona un familiar al alienista si no lo tenía ya.

Convocar alienígena (St): cuando el alienista lanza cualquier conjuro de *convocar monstruo*, convoca una versión "pseudonatural" de la criatura elegida. Por ejemplo, al lanzar un *convocar monstruo* IV, podría convocar a un lobo terrible pseudonatural. Esto añade la plantilla pseudonatural a la criatura convocada (consulta la página 160).

El alienista pierde la capacidad de convocar a criaturas no pseudonaturales con el conjuro *convocar monstruo*. Por ejemplo, el alienista descrito anteriormente no podría convocar a un méfit ni a un aullador con *convocar monstruo* IV.

Bendición alienígena (Ex): a partir del 2.^o nivel, el alienista aplica un bonificador +1 introspectivo en todos los TS, pero pierde permanentemente 2 puntos de Sabiduría.

Secreto metamágico: el alienista escucha las voces secretas que susurran desde más allá del fin del tiempo, y se beneficia de ello. En el 3.^o y 7.^o nivel, puede elegir cualquier dote metamágica como dote adicional.

Certeza disparatada (Ex): a 4.^o nivel, la certeza disparatada del alienista acerca del poder de las entidades más allá del espacio y el tiempo normal le proporciona una fortaleza antinatural, proporcionándole 3 pg adicionales. No obstante, convivir constantemente con dichos seres es mentalmente corrosivo, y la mente del alienista empieza a quebrarse. Esto hace que sufra un penalizador -4 en todas las pruebas de Diplomacia, Engañar y Trato con animales que realice para influenciar a criaturas no pseudonaturales.

Familiar pseudonatural: al alcanzar el 5.^o nivel, el familiar del alienista, si lo tiene, obtiene la plantilla pseudonatural (consulta la página 160) además de los poderes y aptitudes normales para un familiar de su nivel. Esto no sustituye al familiar, sencillamente le hace adoptar lentamente aspectos pseudonaturales, que se activan completamente en este punto. De aquí en adelante, los familiares que sean convocados ya poseen la plantilla pseudonatural. Si un alienista no posee ningún familiar, esta aptitud no tiene efecto.

Convocación adicional: a partir del 6.^o nivel, el alienista gana un espacio de conjuro adicional a su máximo nivel de conjuros. Este espacio sólo puede usarse para un sortilegio de *convocar monstruo*. A medida que el alienista es capaz de aprender conjuros de nivel superior, el espacio adicional sube al nuevo nivel superior.

TABLA 2-6: EL ALIENISTA

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1. ^o	+0	+0	+0	+2	Aptitudes del familiar, convocar alienígena	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
2. ^o	+1	+0	+0	+3	Bendición alienígena	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
3. ^o	+1	+1	+1	+3	Secreto metamágico	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
4. ^o	+2	+1	+1	+4	Certeza disparatada	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
5. ^o	+2	+1	+1	+4	Familiar pseudonatural	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
6. ^o	+3	+2	+2	+5	Convocación adicional	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
7. ^o	+3	+2	+2	+5	Secreto metamágico	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
8. ^o	+4	+2	+2	+6	Certeza demente	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
9. ^o	+4	+3	+3	+6	Cuerpo eterno	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
10. ^o	+5	+3	+3	+7	Trascendencia alienígena	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente

Certeza demente (Ex): a nivel 8º; la certeza disparatada del alienista cristaliza en una auténtica manía escalofriante. Gana 3 pg adicionales, pero sus facultades mentales siguen degradándose. Su penalizador en las pruebas de Diplomacia, Engañar y Trato con animales realizadas para influenciar a criaturas no pseudonaturales se incrementa a -10.

Cuerpo eterno: a nivel 9º; el alienista aprende el secreto de la eterna juventud. Ya no sufre penalizadores a las aptitudes por envejecimiento y no puede envejecer mágicamente (consulta la tabla 6-5: efectos del envejecimiento, en la página 109 del *Manual del jugador*). El aumento a los bonificadores debido a la edad se sigue aplicando, y cualquier penalizador que pudiera tener se mantiene. Cuando su tiempo se acaba, el alienista es abducido por horribles entidades y nunca se le vuelve a ver.

Trascendencia alienígena (Sb): a nivel 10º; el alienista, mediante su larga asociación con entidades alienígenas y el intenso estudio de secretos demenciales, trasciende su forma mortal y se convierte en una criatura alienígena. Su tipo cambia a "ajeno". Además, obtiene RD 10/magia y RE 10 (ácido y electricidad). Al alcanzar la trascendencia, la apariencia del alienista sufre un cambio: le crece un pequeño tentáculo u otra extraña adición o sustitución, como un apéndice, órgano, ojo o bulto enigmático adicional. El alienista puede esconder esta anormalidad bajo una túnica o una capucha, pero la mutación desarrollada no está bajo su control y a veces se mueve, se da la vuelta, se abre o se anima espontáneamente. Esto provoca un penalizador -4 en las pruebas de Disfrazarse que realice para ocultar su verdadera naturaleza.

Cualquiera que comparta la predilección del alienista por el estudio de los reinos remotos reconoce inmediatamente su naturaleza trascendente, y el alienista obtiene un bonificador +2 en todas las pruebas de habilidad y pruebas de característica basadas en el Carisma cuando interactúa con dichos seres. Obtiene un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Intimidar contra todas las demás criaturas a las que revele su naturaleza anormal.

EJEMPLO DE ALIENISTA

Trillia Lilleir: humana Cjr 5/Aln 5; VD 10; humanoide Mediano; DG 10d4+20 más 6; pg 52; Inic +1; Vel 30'; CA 17*, toque 13, desprevenida 16*; Atq base +4; Prs +4; Atq/Atq completo +5 c/c

(1d6, bastón de gran calidad) o +5 toque a distancia (según conjuro); AE convocar alienígena; CE bendición alienígena, familiar (sapo pseudonatural), beneficios del familiar (Alerta, vínculo empático, compartir conjuros), certeza disparatada, secreto metamágico; AL

Trillia Lilleir, una alienista, convoca a un engendro exterior a su servicio



CN; TS Fort +7, Ref +4, Vol +10; Fue 10, Des 12, Con 14, Int 18, Sab 12, Car 8.

*Incluye un bonificador +4 del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +19, Descifrar escritura +17, Diplomacia -1 (-5 contra criaturas no pseudonaturales), Engañar -1 (-5 contra criaturas no pseudonaturales), Escuchar +7, Saber (arcano) +17, Saber (los Planos) +17, Supervivencia +1 (+3 en otros planos), Trato con animales -1 (-5 contra criaturas no pseudonaturales); Alerta (del familiar), Aumentar convocación, Conjurar en silencio^A, Defensa arcana (conjuración)[†], Fabricar varita^A, Gran fortaleza, Inscribir rollo de pergamino^A, Soltura con una escuela de magia (conjuración).

[†]Nueva dote descrita en la página 78.

Idiomas: abismal, común, infernal, térraro, otro.

Convocar alienígena (St): cuando Trillia lanza cualquier conjuro de *convocar monstruo*, convoca una versión "pseudonatural" de la criatura elegida. No puede convocar a criaturas no pseudonaturales con el conjuro *convocar monstruo*.

Familiar: el familiar de Trillia es un sapo pseudonatural llamado Snek. El familiar usa sus bonificadores base a la salvación o los de Trillia, como sea mejor. Las aptitudes y características de la criatura se resumen a continuación.

Snek: familiar sapo pseudonatural; VD —; ajeno Menudo; DG 10; pg 26; Inc +1; Vel 5^{*}; CA 24^{*}; toque 15, desprevenido 23^{*}; Atq base +4; Prs -13; Atq/Atq completo —; Espacio/Alcance 2-1/2/0^{*}; AE impacto verdadero; CE forma alternativa, anfibio, RD 5/magia, transmitir conjuros de toque, evasión mejorada, visión en la penumbra, RE 10 (ácido y electricidad), hablar con los anfibios, comunicarse con su amo, RC 20; TS Fort +2, Ref +3, Vol +10; Fue 1, Des 12, Con 11, Int 10, Sab 14, Car 5.

*Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Escondarse +21, Escuchar +4; Alerta.

Impacto verdadero (Sb): una vez al día, Snek puede realizar un ataque normal con un bonificador +20 introspectivo en una única tirada de ataque. Este ataque no está afectado por las posibilidades de fallar que se aplican contra un objetivo oculto.

Forma alternativa (Sb): a voluntad, Snek puede adoptar la forma de una masa llena de tentáculos con una acción estándar, aunque sus aptitudes permanecen inalteradas. Las otras criaturas reciben un penalizador -1 de moral en las tiradas de ataque contra Snek mientras está en su forma alternativa.

Anfibio (Ex): Snek puede sobrevivir confortablemente tanto en tierra como en el agua.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Snek puede transmitir conjuros de toque para Trillia (consulta 'Familiares', en la página 44 del *Manual del jugador*).

Evasión mejorada (Ex): si Snek se ve expuesto a cualquier efecto que normalmente le permite salvar contra Reflejos para la mitad de daño, no sufre ningún daño si tiene éxito y la mitad si falla.

Hablar con los anfibios (Ex): Snek puede comunicarse con animales de aproximadamente su mismo tipo (incluidas las variedades terribles).

Comunicarse con su ama (Ex): Snek puede comunicarse verbalmente con Trillia. Las otras criaturas no comprenden la comunicación sin ayuda mágica.

Beneficios del familiar: Trillia obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Esta criatura concede 3 pg adicionales a Trillia (ya incluidos en las estadísticas).

Alerta (Ex): Snek concede Alerta a su ama mientras se encuentre a menos de 5'.

Vínculo empático (Sb): Trillia puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia de 1 milla. El amo tiene la misma conexión con un objeto o lugar que el familiar.

Compartir conjuros (Sb): Trillia puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma también afecte a su familiar si éste se encuentra a menos de 5' en ese momento. También puede lanzar un conjuro con "tú" como objetivo a su familiar.

Conjuros de mago preparados (10.º nivel de lanzador; escuelas prohibidas: encantamiento y evocación): 0: *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *leer magia*, *salpicadura de ácido* (+5 toque a distancia), *toque de fatiga* (+4 toque c/c; CD 14); 1.º: *armadura de mago* (aplicado), *bruma de oscurecimiento*, *disfrazarse*, *escudo*, *retirada expeditiva*, *rayo de debilitamiento* (+5 toque distancia); 2.º: *detectar pensamientos* (CD 16), *disfrazarse en silencio*, *falsa vida*, *resistencia del oso*, *telaraña* (CD 17), *trepar cual arácnido*; 3.º: *convocar monstruo III*, *desplazamiento*, *disipar magia* (2), *nube apestosa* (CD 18); 4.º: *ancla dimensional* (+5 toque a distancia), *convocar monstruo III* en silencio (2), *miedo* (CD 18), *tentáculos negros de Evard*; 5.º: *convocar monstruo IV* en silencio, *convocar monstruo V*, *teleportar*.

Libro de conjuros: los de arriba más: 0: todos los demás excepto *atontar*, *llamarada*, *luz*, *luces danzantes*, *rayo de escarcha*; 1.º: *convocar monstruo I*, *grasa*; 2.º: *convocar monstruo II*; 3.º: *don de lenguas*; 4.º: *asesino fantasmal*, *convocar monstruo IV*, *piel pétrea*; 5.º: *exorcismo*, *nube asesina*.

Pertenencias: anillo de protección +2, bastón de gran calidad, *diadema de intelecto* +2, *poción de curar heridas moderadas*, rollo de pergamino de *piel pétrea*, *varita de invisibilidad* (15 cargas), 350 po.

ARCANAMACH SUELIO (AMS)

El antiguo Imperio suelio fue conocido por el grandioso y terrible poder que empuñaban sus poderosos archimagos. Los hechiceros suelos profundizaron en los conocimientos arcanos que otros evitaban, desenterrando muchos secretos oscuros y peligrosos. El Imperio suelio fue gobernado por familias nobles encabezadas por mágicos de poder incomparable, y las incontables rivalidades y venganzas entre estas familias llevaron a la creación de una escuela de entrenamiento de combate de élite: la senda del arcanamach. Estos personajes, instruidos para la lealtad, la determinación y la obediencia absoluta, eran hábiles guerreros que estudiaban la magia arcana con el único propósito de aprender cómo matar a magos poderosos.

En los días del Imperio suelio, los arcanamach eran guardianes de sus maestros archimagos, sirviendo a los mayores magos suelos con espadas y conjuros. También eran asesinos y espías entrenados para asesinar a magos poderosos de familias rivales, así como para defender a los magos de sus propias familias. Los arcanamach

practicaron sus artes contra otros de su tipo en centenares de duelos secretos de magia y acero, aprendiendo sus habilidades en academias ocultas.

Aunque el Imperio suelio desapareció hace mucho tiempo, la tradición del arcanamach todavía sobrevive en un raro conjunto de tomos mágicos: el *Grimorio arcanamacha*. Ya no quedan academias para estos guerreros-magos, pero un espadachín habilidoso que estudie el *Grimorio arcanamacha*, o que aprenda de un maestro que lo haya hecho, puede descubrir muchos secretos de sigilo, alerta, fortaleza mental y lanzamiento de conjuros en combate.

Los arcanamach existieron como guardianes de élite y agentes para magos poderosos, pero aquellos que siguen la tradición en la actualidad no conservan ninguna lealtad especial hacia otros arcanistas. Los arcanamach suelios PNJs son espías y asesinos, individuos discretos que usan el sigilo, los conjuros y la esgrima para conseguir sus metas. Algunos son asesinos de magos consagrados que dedican su vida a destruir a otros lanzadores de conjuros.

Adaptación: la idea de una orden de élite de guerreros-magos no está restringida al escenario de Falcongrís. Puedes adaptar fácilmente el arcanamach a tu campaña, incluso aunque no juegues en Falcongrís. En el *Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS*, el arcanamach podría ser un estudiante de los tradicionales guerreros de élite del imperio de Netheril, del Imperio imaskari o incluso de los reinos de Jhamdath o Mulhorand. Sencillamente cambia el prerrequisito de idioma a una lengua muerta apropiada para el imperio en cuestión (loross, roushoum, zhorass o mulhorandino), y la clase debería funcionar bien sin otros retoques.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en arcanamach suelio.

Ataque base: +6.

Habilidades: Concentración 4 rangos, Conocimiento de conjuros 5 rangos, Piruetas 4 rangos, Saltar 4 rangos.

Dotes: Conjurar en combate, Voluntad de hierro.

Idioma: suelio antiguo.

Especial: debe ser competente con al menos cuatro armas marciales o exóticas.

Especial: debe leer el *Grimorio arcanamacha*, o estudiar con un instructor voluntario que lo haya hecho. Para leer el *Grimorio* se necesita toda una semana de estudio sin interrupciones y ser

capaz de leer suelio antiguo. Aprender de un instructor voluntario requiere cuatro semanas.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del arcanamach suelio (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (arcano) (Int), Saltar (Fue), Trepas (Fue) y Uso de cuerdas (Des).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del arcanamach suelio.

Competencia con armas y armadura: los arcanamach suelios no obtienen competencia con ningún arma ni armadura. Cualquier tipo de armadura interfiere con los movimientos de un arcanamach, lo que puede hacer que los conjuros con componentes somáticos fallen (pero consulta 'Ignorar fallo de conjuros', más adelante).

Conjuros al día: los arcanamach suelios tienen la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros arcanos. Para lanzar un sortilegio de arcanamach suelio, el personaje debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que si tiene Carisma 10 o inferior no puede lanzar estos conjuros. Los conjuros adicionales se basan en el Carisma, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de 10 + nivel de conjuro + modificador de Car. Cuando tiene 0 conjuros al día de un nivel concreto (por ejemplo, conjuros de 1.º nivel para el nivel 1 de la clase), sólo obtiene los



Cablo Sheebrehl, un arcanamach suelio

TABLA 2-7: CONJUROS CONOCIDOS DEL ARCANAMACH SUELIO

Conjuros conocidos						
Nivel	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	
1.º	1	—	—	—	—	
2.º	2	1*	—	—	—	
3.º	2	2	—	—	—	
4.º	2	2	1*	—	—	
5.º	3	2	2	—	—	
6.º	3	3	2	1*	—	
7.º	3	3	2	2	—	
8.º	4	3	3	2	1*	
9.º	4	4	3	2	2	
10.º	4	4	3	3	2	

*Siempre que el arcanamach tenga el Carisma suficiente para tener un conjuro adicional en este nivel.

TABLA 2-8: EL ARCANAMACH SUELIO

Nivel	Ataque base	Salv. Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día				
						1.º	2.º	3.º	4.º	5.º
1.º	+0	+0	+2	+2	Ignorar fallo de conjuros 5%, conjuros tenaces	1	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Impacto disipante 1/día	1	0	—	—	—
3.º	+2	+1	+3	+3	Fuerza sortílega prolongada	2	1	—	—	—
4.º	+3	+1	+4	+4	Ignorar fallo de conjuros 10%	2	2	0	—	—
5.º	+3	+1	+4	+4	—	3	2	1	—	—
6.º	+4	+2	+5	+5	Impacto disipante 2/día	3	3	2	0	—
7.º	+5	+2	+5	+5	Ignorar fallo de conjuros 15%	3	3	2	1	—
8.º	+6	+2	+6	+6	—	4	3	3	2	0
9.º	+6	+3	+6	+6	—	4	4	3	2	1
10.º	+7	+3	+7	+7	Impacto disipante 3/día, ignorar fallo de conjuros 20%	4	4	3	3	2

conjuros adicionales a los que tiene derecho en base a su puntuación de Carisma para ese nivel. Tiene acceso a cualquier conjuro de las escuelas abjuración, adivinación, ilusión y transmutación de la lista de hechicero y mago. Lanza conjuros igual que un hechicero, incluida la aptitud de sustituir un sortilegio conocido de arcanamach suelio por otro nuevo en cada nivel de clase par, empezando en el 4.º.

Ignorar fallo de conjuros (Ex): las prácticas del arcanamach suelio mezclando el lanzamiento de conjuros con la esgrima dan como resultado una reducción de la probabilidad de fallo de conjuros arcanos asociada con el uso de armaduras y escudos. Esta reducción empieza con un 5% en el 1.º nivel y se incrementa en un 5% por cada tres niveles posteriores. El arcanamach resta el porcentaje indicado de su probabilidad total de fallo de conjuros. Por ejemplo, un arcanamach de 1.º nivel que vista un camisote de mithril tiene una posibilidad de fallo de conjuros del 5%, no del 10%. Esta aptitud sólo funciona cuando el personaje lanza un conjuro de arcanamach suelio.

Conjuros tenaces (Ex): los conjuros de un arcanamach suelio son especialmente difíciles de disipar; suma 6 a la CD necesaria para disipar sus conjuros.

Impacto disipante (Sb): una vez al día, un arcanamach suelio de 2.º nivel o superior puede intentar un impacto disipante con un ataque normal de cuerpo a cuerpo. Si tiene éxito, inflige el daño normal y, además, la víctima es el objetivo de un *disipar magia mayor* apuntado. La prueba de disipar del arcanamach es 1d20 + nivel de clase + 6. Si realiza un impacto disipante contra una criatura que no tiene efectos ni conjuros que disipar, el impacto disipante no tiene efecto, pero la aptitud ha gastado uno de sus usos.

A 6.º nivel, el arcanamach puede usar este poder dos veces al día, y a 10.º nivel puede usarlo hasta tres veces.

Fuerza sortílega prolongada (Ex): empezando en el 3.º nivel, el arcanamach suelio sabe cómo prolongar la duración de los conjuros que lanza sobre sí mismo. La duración de cualquiera de sus conjuros de arcanamach suelio del que sea él mismo objetivo se dobla, como si estuviera afectado por la dote Prolongar conjuro (pero sin ningún ajuste al nivel efectivo ni al tiempo de lanzamiento del conjuro). Por ejemplo, el conjuro *fuerza de toro* lanzado por un arcanamach suelio sobre sí mismo tiene una duración de 6 minutos en vez de sólo 3.

Los conjuros que tienen varios objetivos son afectados por este poder, pero el arcanamach es el único que obtiene la duración prolongada. Por ejemplo, un arcanamach de 5.º nivel que lance *acelerar* estará acelerado durante 10 saltos, mientras que sus aliados sólo se beneficiarán del efecto durante 5.

Los conjuros que no tienen la entrada Objetivo no son afectados por este poder, aunque el arcanamach sea el único receptor.

EJEMPLO DE ARCANAMACH SUELIO

Cahlo Sheebrehl: humano Gue 7/Ams 4; VD 11; humanoide Mediano; DG 7d10 más 4d8; pg 61; Inic +3; Vel 30'; CA 19, toque 14, desprevenido 16; Atq base +10; Prs +12; Atq +14 c/c (1d8+6/19-20, *espada de dos hojas* +1); Atq completo +12/+7 c/c (1d8+5/19-20, *espada de dos hojas* +1); AE impacto disipante 1/día; CE fuerza sortílega prolongada, ignorar fallo de conjuros 5%, magia tenaz; AL N; TS Fort +6, Ref +9, Vol +7; Fue 14, Des 16, Con 10, Int 12, Sab 8, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +7, Concentración +12 (+16 conjurando a la defensiva), Conocimiento de conjuros +5, Equilibrio +5, Piruetas +18, Saltar +10, Trepar +10; Ataque elástico^A, Combatir con dos armas, Competencia con arma exótica (*espada de dos hojas*), Conjuración en combate, Especialización en armas (*espada de dos hojas*)^A, Esquiva^A, Movilidad, Soltura con un arma (*espada de dos hojas*)^A, Voluntad de hierro.

Idiomas: común, suelio antiguo.

Impacto disipante (Sb): una vez al día, Cahlo puede intentar un impacto disipante junto con un ataque normal de cuerpo a cuerpo. Si golpea inflige daño normal, y la víctima es objetivo de un *disipar magia mayor* apuntado. La prueba de disipar de Cahlo es 1d20 + 10.

Fuerza sortílega prolongada (Ex): la duración de cualquiera de los conjuros de Cahlo que lo tenga a él como objetivo se dobla, como si hubiera sido afectado por la dote Prolongar conjuro (pero sin ningún ajuste al nivel ni al tiempo de lanzamiento del conjuro). Los conjuros que tienen varios objetivos son afectados por este poder, pero Cahlo es el único que obtiene la duración prolongada. Los conjuros que no tienen la entrada Objetivo no son afectados por este poder, aunque Cahlo sea el único receptor.

Magia tenaz (Ex): suma 6 a la CD necesaria para disipar los conjuros de arcanamach de Cahlo.

Conjuros de arcanamach suelen conocidos (3/3/1 al día; 4.º nivel de lanzador; 5% de posibilidad de fallo de conjuros arcanos): 1.º: retirada expeditiva, escudo; 2.º: resistencia del oso, fuerza de toro; 3.º: acelerar.

Pertenencias: camisote de mithril +2, anillo de protección +1, espada de dos hojas +1/+1, capa de Carisma +2, poción de curar heridas graves, 23 po.

BUSCADOR DE LA CANCIÓN (BDC)

Más allá de la magia, del sonido, del bien o del mal, se encuentra una música tan profunda y poderosa que incluso las deidades tiemblan ante ella. Esta música primigenia, de origen desconocido y sin límite de poder, es incomprensible para el oído mortal. Para aquellos que consiguen oír un fragmento de esta música, se convierte en la encarnación de la belleza y dedican la vida a su investigación. Estos buscadores manejan el poder de la música de un modo que asombra incluso a los bardos más hábiles.

Los buscadores de la canción, unidos únicamente por su búsqueda, tienen motivaciones y metas muy diversas. Algunos buscadores de corazón oscuro saben que esta música primigenia es poderosa, y la buscan ansiosamente para atacar a sus muchos enemigos. Otros buscan la música para traer alegría y paz al mundo, pero la mayoría tienen aspiraciones más moderadas y buscan la música porqué les conmueve. Sean cuales sean sus metas, los buscadores de la canción raramente están enfrentados, y todos esperan que los demás descubran otro fragmento de la música primigenia y lo compartan con el resto.

La canción nunca abandona a un buscador, y su poder puede tener efectos extraños sobre las almas de estos personajes. Algunos se retiran de la sociedad, buscando el silencio de monasterios lejanos o cimas montañosas desde donde concentrarse mejor en la música que una vez oyeron. Otros no sufren un cambio aparente, pero la música permanece en el fondo de su mente en todo momento. Algunos hablan a quien quiera escucharles sobre la importancia y belleza de la música primigenia, mientras que otros no consiguen encontrar las palabras adecuadas para expresar lo que la música significa para ellos o para el mundo.

Todos los buscadores de la canción deben tener al menos un nivel de bardo, pero aparte de esto, sus historias y carreras

pueden ser totalmente diferentes. Muchos empiezan su carrera de aventuras como bardos, atraídos por la música desde la niñez, mientras que otros llegan a la clase después de ir de aventuras como guerreros, pícaros, clérigos o miembros de otras clases durante la mayor parte de su carrera, sin saber en ningún momento que la música primigenia se convertirá en su senda. Aunque hay buscadores de todas las clases, pocos magos o hechiceros se dedican a la canción; es más probable que los miembros de estas clases quieran continuar con el lanzamiento de conjuros tradicional que seguir la extraña atracción de la música primigenia.

Adaptación: la clase de prestigio buscador de la canción presenta un poderoso nuevo conjunto de aptitudes de bardo, yendo mucho más allá de la música de bardo básica que aparece en el *Manual del jugador*. Muchas campañas pueden beneficiarse de explorar esta faceta del juego, pero quizá algunos DMs no quieran introducir la idea de la música primigenia en la cosmología de su campaña. En este caso, los buscadores de la canción pueden convertirse en discípulos de una lejana escuela de bardos. A ojos de otros bardos, esta escuela es extremista, ya que descarta la idea de los bardos como gente errante y hábil en muchos aspectos, y se concentra en la música como una fuerza de la magia, a exclusión de cualquier otra.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en buscador de la canción.

Habilidades: Saber (arcano) 13 rangos, Interpretar (cualquiera) 13 rangos.

Dotes: Soltura con una habilidad (Interpretar [cualquiera]).

Especial: aptitud música de bardo.

Especial: debe haber sido testigo de la música primigenia oyendo a otro buscador de la canción usar sus aptitudes.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del buscador de la canción (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saltar (Fue), Tregar (Fue).

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

TABLA 2-9: EL BUSCADOR DE LA CANCIÓN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Música de buscador
1.º	+0	+0	+0	+2	Éxtasis de la canción (+2 a CA), música de buscador	Melodía ardiente
2.º	+1	+0	+0	+3	Combinar canciones	Canción de deshacer
3.º	+2	+1	+1	+3		<i>Endecha contra la gelidez</i>
4.º	+3	+1	+1	+4	Éxtasis de la canción (+2 a TS)	Canción de la vida
5.º	+3	+1	+1	+4	Subvocalizar	<i>Antifona de truenos y dolor</i>
6.º	+4	+2	+2	+5		Himno contra conjuros
7.º	+5	+2	+2	+5	Éxtasis de la canción (RD 2/—)	<i>Balada del renacer de la agonía</i>
8.º	+6	+2	+2	+6		Aria de cualquier lugar
9.º	+6	+3	+3	+6		Endecha contra canciones
10.º	+7	+3	+3	+7	Éxtasis de la canción (<i>libertad de movimiento</i>)	Nota de soledad

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del buscador de la canción.

Competencia con armas y armadura: los buscadores de la canción no obtienen competencia con ningún arma ni armadura.

Éxtasis de la canción (Sb): el buscador de la canción está tan sintonizado con el poder de la música primigenia que obtiene una introspección especial, fortaleza física y resistencia a la magia mientras interpreta su canción. El buscador obtiene un bonificador +2 introspectivo en la CA siempre que usa sus aptitudes música de bardo, música de buscador o similares.

A 4.º nivel y superior, el buscador también obtiene un bonificador +2 introspectivo en los TS siempre que usa sus aptitudes música de bardo, música de buscador o similares.

A 7.º nivel o superior, el buscador también obtiene RD 2/— siempre que usa sus aptitudes música de bardo, música de buscador o similares.

A 10.º nivel, el buscador obtiene estas aptitudes y también actúa como si estuviera afectado por el conjuro *libertad de movimiento* siempre que usa sus aptitudes de música de bardo, música de buscador o similares.

Música de buscador: el buscador de la canción puede usar música o poesía para producir efectos mágicos. La música de buscador sigue las mismas reglas que la música de bardo (consulta la página 29 del *Manual del jugador*). La activación de esta aptitud cuesta un uso diario de música de bardo. Los niveles de buscador de la canción se apilan con los de bardo en relación a determinar cuántos usos diarios de música de bardo y música de buscador tiene el personaje.

Algunos efectos de la música de buscador incluyen un efecto secundario, llamado *estribillo*. En cualquier asalto, mientras el buscador se concentra en un efecto de música de bardo y gasta un uso de música de bardo, puede activar el *estribillo* asociado con tal efecto. Usar un *estribillo* es una acción rápida (consulta la página 86) que no provoca ataques de oportunidad. Los efectos originales de la canción no terminan; el buscador puede mantener la canción y activar el *estribillo* simultáneamente.

Melodía ardiente (Sb): un buscador de la canción que tenga 14 o más rangos en una habilidad de Interpretar puede reunir una pizca del poder de la música primigenia para obtener cierto control sobre el fuego. Mientras el buscador canta esta canción, él y todos los aliados en un radio de 30' que puedan oírle obtienen RE 15 (fuego). Los aliados se benefician de este efecto mientras puedan oír cantar al buscador.

Melodía ardiente, estribillo: cuando usa el *estribillo* con su melodía ardiente, el buscador dispara un cono de fuego de 30' desde las puntas de sus dedos. El cono inflige 6d6 puntos de daño a todas las criaturas del área. Salvar contra Reflejos (CD 10 + los rangos del buscador en la habilidad de Interpretar) reduce el daño a la mitad.

Canción de deshacer (Sb): a 2.º nivel y superior, un buscador que tenga 15 o más rangos en una habilidad de Interpretar puede usar un fragmento de la música primigenia en contra de los constructos.

Puede gastar un uso de música de bardo y realizar una prueba de Interpretar para infligir 1d8 puntos de daño por nivel de buscador a todos los constructos en un radio de 30' (sin salvación).

Endecha contra la gelidez (Sb): un buscador de la canción de 3.º nivel o superior que tenga 16 o más rangos en una habilidad de Interpretar puede acumular el poder de la música primigenia para obtener control sobre el frío. Mientras canta esta canción, él y todos los aliados en un radio de 30' que puedan oírle obtienen RE 15 (frío). Los aliados se benefician de este efecto mientras puedan oír cantar al buscador.

Endecha contra la gelidez, estribillo: cuando usa el *estribillo* con su endecha contra la gelidez, el buscador dispara una línea de 60' de energía fría desde la punta de sus dedos. La línea inflige 10d6 puntos de daño por frío a cualquier criatura que golpee y hace que todas las criaturas que sufran daño queden fatigadas. Salvar contra Fortaleza (CD 10 + los rangos del buscador en la habilidad de Interpretar) reduce el daño a la mitad y niega el efecto.

Canción de la vida (Sb): un buscador de la canción de 4.º nivel o superior que tenga 17 o más rangos en una habilidad de Interpretar puede usar fragmentos de la música primigenia para proteger y sanar a sus aliados. Mientras el buscador canta esta canción, él y los aliados en un radio de 30' que puedan oírle obtienen inmunidad al veneno y la enfermedad. Los aliados se benefician de este efecto mientras puedan oír cantar al buscador.

Canción de la vida, estribillo: cuando usa el *estribillo* con su canción de la vida, un buscador de la canción puede realizar una prueba de Interpretar para curar un número de pg igual al resultado de la prueba a una criatura viva (hasta el total normal de pg de la criatura). Para usar esta aptitud debe tocar al aliado afectado. El toque es una acción estándar, aunque activar el *estribillo* se sigue considerando una acción rápida. Este *estribillo* no tiene efectos obre muertos vivientes o criaturas no vivas.

Antifona de truenos y dolor (Sb): un buscador de la canción de 5.º nivel o superior con 18 rangos en una habilidad de interpretar,



Maralea Bosqueocaso,
una buscadora de la canción

puede reunir el poder de la música primigenia y obtener cierto control sobre la energía eléctrica. Mientras canta esta canción, él y todos los aliados en un radio de 30' que puedan oírle obtienen RE 15 (electricidad). Los aliados se benefician de este efecto mientras puedan oír cantar al buscador.

Antífona de truenos y dolor, estribillo: cuando usa el estribillo con su antífona de truenos y dolor, un buscador dispara un rayo de electricidad desde las puntas de sus dedos. El rayo tiene un alcance de 20' y requiere un ataque de toque a distancia para golpear. El rayo inflige 10d6 puntos de daño eléctrico a la criatura que golpee. Después el buscador puede hacer que la electricidad se dirija hacia otros enemigos, todos los cuales deben encontrarse en un radio de 20' de la primera criatura golpeada. Cada rayo secundario requiere otro ataque de toque a distancia para golpear e inflige la mitad de daño que el original. El buscador puede crear un rayo secundario por cada tres niveles de clase (uno cuando obtiene la aptitud a 5.º nivel, dos a 6.º nivel, y tres a 9.º nivel). Ninguna criatura puede ser afectada por más de un arco en un solo asalto.

Himno contra conjuros (Sb): un buscador de la canción de 6.º nivel o superior que tenga 19 rangos o más en una habilidad de Interpretar puede usar el poder de la música primigenia contra los efectos mágicos. Cualquier criatura que pueda oír al buscador debe realizar una prueba de Concentración enfrentada a la prueba de Interpretar del buscador para poder lanzar un conjuro. Si la prueba de Concentración falla, el conjuro se pierde y no tiene efecto. Si se supera, el sortilegio se lanza normalmente. El himno contra conjuros es una aptitud enajenadora.

Himno contra conjuros, estribillo: cuando usa el estribillo con su himno contra conjuros, el buscador puede intentar disipar magia. Esta aptitud funciona igual que la versión de área del sortilegio *disipar magia*, excepto en que el efecto se centra en el buscador. Si lo desea, puede excluirse a sí mismo y a sus aliados del efecto, pero sigue centrado en él. El buscador realiza una prueba de nivel igual que si fuera un lanzador de conjuros usando *disipar magia*, contando el total de sus niveles de bardo y de buscador de la canción como modificador de la prueba.

Balada del renacer de la agonía (Sb): un buscador de la canción de 7.º nivel o superior que tenga 20 o más rangos en una habilidad de Interpretar puede reunir el poder de la música primigenia para obtener control sobre la energía del ácido. Mientras el buscador canta esta canción, él y todos los aliados en un radio de 30' que puedan oírle obtienen RE 15 (ácido). Los aliados se benefician de este efecto mientras puedan oír cantar al buscador.

Balada del renacer de la agonía, estribillo: cuando usa el estribillo con su balada del renacer de la agonía, el buscador dispara un rayo de ácido desde la punta de sus dedos. El rayo tiene un alcance de 60' y requiere un ataque de toque para golpear. Inflige 10d6 puntos de daño por ácido a la criatura que golpee, y otros 10d6 de daño por ácido 1 asalto más tarde.

Aria de cualquier lugar (Sf): un buscador de la canción de 8.º nivel o superior que tenga 21 o más rangos en una habilidad de Interpretar puede atraer el poder de la música primigenia hacia sí mismo y desplazarse a distancias cortas instantáneamente. Puede gastar un uso de música de bardo o música de buscador para transportarse instantáneamente hasta un lugar situado a 25' + 5'/nivel. Esta

aptitud funciona como el conjuro *puerta dimensional*, excepto en que el buscador no puede transportar a otras criaturas.

Endecha contra canciones (Sb): un buscador de la canción de 9.º nivel o superior que tenga 22 o más rangos en una habilidad de Interpretar puede reunir el poder de la música primigenia para obtener cierto control sobre la energía sónica. Mientras el buscador canta esta canción, él y todos los aliados en un radio de 30' que puedan oírle obtienen RE 15 (sonido). Los aliados se benefician de este efecto mientras puedan oír cantar al buscador.

Además, mientras el buscador esté cantando una endecha contra canciones, cualquier otra criatura que se encuentre en un radio de 30' no puede usar fácilmente su música de bardo, música de buscador o aptitudes similares. Para usar una de tales aptitudes, la criatura debe realizar una prueba de Interpretar enfrentada a la prueba de Interpretar del buscador. Si tiene éxito, la criatura puede usar la aptitud tal como pretendía. Si falla, la aptitud no tiene efecto, pero el uso diario se gasta normalmente.

Endecha contra canciones, estribillo: cuando usa el estribillo con su endecha contra canciones, el buscador dispara un rayo de energía sónica desde la punta de sus dedos. El rayo tiene un alcance de 60' y requiere un ataque de toque a distancia para golpear. Inflige 15d6 puntos de daño sónico a la criatura que golpee.

Nota de soledad (Sb): al alcanzar el 10.º nivel, un buscador de la canción que tenga 23 o más rangos en una habilidad de Interpretar puede usar el poder de la música primigenia para cortar temporalmente los lazos de algunas criaturas con otros planos. Las criaturas extraplanarias en un radio de 60' de un buscador que active esta aptitud deben salvar contra Voluntad (CD 10 + los rangos del buscador en la habilidad de Interpretar). Las criaturas afectadas por esta aptitud obtienen un bonificador igual a sus DG en el TS, y si no consiguen salvar son enviados de vuelta a su plano natal. A diferencia de otras aptitudes y efectos musicales, una nota de soledad tiene duración instantánea y no puede mantenerse, aunque el buscador puede volverla a activar en asaltos posteriores gastando otro uso de música de bardo o música de buscador.

Combinar canciones (Ex): un buscador de la canción de 2.º nivel o superior puede combinar dos tipos de música de bardo o música de buscador para conseguir ambos beneficios. Elige dos aptitudes de música y las activa usando la misma acción estándar. Si una o las dos requieren concentración, puede mantener la concentración de ambas usando una acción estándar en cada asalto para concentrarse. Las reglas normales para apilar bonificadores se aplican a las aptitudes musicales combinadas con esta aptitud.

Subvocalizar (Ex): a 5.º nivel y superior, un buscador de la canción puede iniciar una nueva música de bardo o música de buscador como acción rápida (consulta la página 86). El buscador sólo puede usar esta aptitud si ya tiene una (y solo una) aptitud de música de bardo o música de buscador activa. También puede usar esta aptitud junto a la de combinar canciones para empezar una segunda canción y después mantenerlas ambas con una acción estándar en cada asalto (igual que si hubiera usado esa aptitud).

Ex buscadores de la canción

Igual que un miembro de cualquier otra clase de prestigio, el buscador de la canción puede adquirir niveles en otras clases tras iniciar su avance en ésta, pero los buscadores tienen una restric-

ción especial. Un buscador de la canción que adquiere niveles en otra clase tras avanzar niveles en esta clase, ya no puede seguir avanzando como buscador, aunque conserva las aptitudes que ya ha conseguido. El camino del buscador requiere una atención y devoción constantes. Si un personaje adopta esta clase de prestigio debe seguirla en exclusión de cualquier otra carrera, y una vez se aparta del camino ya no puede volver.

EJEMPLO DE BUSCADOR DE LA CANCIÓN

Maralea Bosqueocaso: semielfa Brd 10/Bdc 2; VD 12; humanoide Mediano (elf); DG 12d6+12; pg 56; Inic +5; Vel 30'; CA 19, toque 13, desprevenida 18; Atq base +8; Prs +7; Atq +8 c/c (1d6/18-20, *estoque +1 de acero frío*) o +9 toque a distancia (varita); Atq completo +8/+3 c/c (1d6/18-20, *estoque +1 de acero frío*) o +9 toque a distancia (varita); AE música de buscador (melodía ardiente, canción de deshacer); CE conocimiento de bardo 10, música de bardo 12/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor +2, inspirar grandeza, *sugestión*), combinar canciones, rasgos de semielfo, visión en la penumbra, *éxtasis de la canción*; AL N; TS Fort +6, Ref +8, Vol +12; Fue 8, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 20.

Habilidades y dotes: Avistar +3, Buscar +1, Concentración +16, Diplomacia +22, Escuchar +18, Interpretar (cantar) +23, Reunir información +7, Saber (arcano) +13, Usar objeto mágico +18; Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Interpretar [cantar]).
Idiomas: común, elfo.

Música de buscador: Maralea puede gastar un uso diario de música de bardo para activar un efecto especial de música de bardo. Mientras el efecto está activo, puede gastar otro uso diario para activar el estribillo de la canción, si lo tiene, con una acción rápida.

Melodía ardiente (Sb): mientras Maralea canta esta canción, ella y todos sus aliados en un radio de 30' que puedan oírla obtienen RE 15 (fuego). Los aliados se benefician de este efecto mientras puedan oír cantar a Maralea.

Melodía ardiente, estribillo: cuando usa el estribillo con su melodía ardiente, Maralea dispara un cono de fuego de 30' desde la punta de sus dedos. El cono inflige 6d6 puntos de daño por fuego a las criaturas del área (Reflejos CD 33 mitad).

Canción de deshacer (Sb): cuando activa este efecto, Maralea puede realizar una prueba de Interpretar para causar 2d8 puntos de daño a todos los constructos en una explosión de 30' (sin salvación)

Combinar canciones (Ex): Maralea puede activar dos aptitudes de música de bardo o música de buscador usando la misma acción estándar. Si una o ambas requieren concentración, Maralea puede mantenerla para la las dos con una acción estándar en cada asalto.

Contraoda (Sb): usa la música o la poesía para contrarrestar efectos mágicos que dependen del sonido.

Fascinar (St): usa la música o la poesía para hacer que una o más criaturas queden fascinadas con ella.

Rasgos de semielfo: los semielfos son inmunes a los efectos mágicos de dormir. Para todos los efectos relacionados con la raza, un semielfo se considera un elfo.

Inspirar gran aptitud (Sb): usa la música o la poesía para ayudar a un aliado en una tarea.

Infundir valor (Sb): usa la música o la poesía para reforzar a sus aliados contra el miedo y mejorar sus aptitudes de combate.

Éxtasis de la canción (Sb): Maralea obtiene un bonificador +2 introspectivo a la CA siempre que usa música de bardo, música de buscador o aptitudes similares.

Sugestión (St): usa música o poesía para implantar una *sugestión* (como el conjuro) sobre una criatura que ya esté fascinada.

Conjuros conocidos de bardo (3/5/4/3/1 al día; 10.º nivel de lanzador): 0: *cuchichear mensaje, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano del mago, sonido fantasma* (CD 15); 1.º: *disfrazarse, quitar el miedo, sirviente invisible, terribles carcajadas de Tasha* (CD 16); 2.º: *don de lenguas, gracia felina, explosión de sonido* (CD 17), *imagen múltiple*; 3.º: *acelerar, confusión* (CD 18), *curar heridas graves, ver lo invisible*; 4.º: *invisibilidad mayor, libertad de movimiento*.

Pertenencias: *camisote de mallas +2, anillo de protección +2, capa de Carisma +2, estoque +1 de hierro frío, varita de rayo abrasador (20 cargas), varita de rayo de debilitamiento (25 cargas), varita de luz abrasadora (10 cargas), rollo de pergamino de curar heridas críticas, poción de resistencia del oso, 27 pp.*

DOBLEGAMENTES (DBM)

Los doblegamentes buscan el control de los pensamientos y los sueños de los demás. Desde muy niños, los destinados a caminar por este sendero aprenden pequeños trucos de manipulación para abrirse camino. Después, se convierten en lanzadores de conjuros para mejorar sus ya impresionantes aptitudes para el engaño, la intimidación y para utilizar a la gente en beneficio propio. La magia contiene la promesa de la dominación total de las mentes ajenas, y el doblegamentes la aprovecha con espectacularidad.

Los lanzadores que adquieran esta clase de prestigio dejan de avanzar niveles de lanzador, pero en su lugar obtienen una aptitud más potente para alterar y finalmente dominar la voluntad de los demás. Cualquiera que está dispuesto a sacrificar la magia por la manipulación es un candidato apropiado.

Los doblegamentes no se llevan bien los unos con los otros, pues cada uno intenta imponer su control sobre los demás. No resulta extraño que un doblegamentes controle en secreto a otro, lo cual resulta una tapadera perfecta. Poseer el poder de controlar la mente de los demás no asegura la inmunidad a un trato similar.

La mayoría de doblegamentes PNJs son de alineamiento neutral o maligno. Usar la magia para esclavizar la voluntad de otros raramente se considera un acto bondadoso, especialmente si el doblegamentes no tiene intención de recompensar a su servidor o liberarlo en el futuro. Los doblegamentes PNJs, por lo tanto, suelen encontrarse en posiciones donde sus aptitudes de encantamiento les permiten amasar una gran cantidad de riquezas e influencia, gobernando pequeñas villas o fortalezas aisladas como el poder tras el trono, unos señores secretos que no toleran ninguna rivalidad en sus dominios.

Adaptación: la adaptación más directa para esta clase es convertirla en psiónica e impidiendo por completo que la adopte un arcanista. En este caso, elimina el prerrequisito de lanzamiento de conjuros y sustitúyelo por: "Psiónica: aptitud para manifestar poderes psiónicos, entre ellos al menos un poder de telepatía de 3.º nivel o superior". La columna de Conjuros al día de la clase deberá convertirse a Poderes al día.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en doblegamentes.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Habilidades: Averiguar intenciones 4 rangos, Diplomacia 4 rangos, Engañar 4 rangos, Intimidar 4 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar *hechizar persona*, usar *hechizar persona* como una aptitud sortiliga o usar la invocación *hechizo*.

Conjuros o aptitudes sortilegas: 5.º nivel de lanzador arcano.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase de un doblegamentes (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Intimidar (Car), Oficio (Sab) y Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente) (Int).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del doblegamentes.

Competencia con armas y armaduras: los doblegamentes no obtienen competencia con ningún arma o armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en cada nivel impar de doblegamentes, el personaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (como las dotes adicionales que consiguen los magos en ciertos niveles), excepto

el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en doblegamentes, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Telepatía (Sb): un doblegamentes desencadena uno de los elementos básicos de su arte mental en el 1.º nivel, obteniendo la aptitud sobrenatural de comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que hable un idioma y esté a menos de 100'.

Impulso de habilidad (Ex): el doblegamentes es un estudiante consumado de la manipulación, sea mágica o mundana. Empezando a 2.º nivel, añade la mitad de su nivel de clase como bonificador de capacidad en las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar e Intimidar.

Empujar la mente débil (St): a 2.º nivel y superior, el doblegamentes puede influenciar las acciones de una criatura viva de tamaño Grande o menor una vez al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *sugestión*, excepto en que el alcance es de 100' y la duración de 5 horas más 1 hora por nivel de clase. El doblegamentes puede comunicar el curso de acción sugerido telepáticamente si lo desea, lo que le permite usar el efecto sin importar qué idiomas conozca el objetivo. Salvar contra Voluntad (CD 13 + modificador principal de lanzamiento de conjuros) niega el efecto (la característica principal es Inteligencia para magos, Carisma para hechiceros y brujos arcanos, Sabiduría para clérigos, etcétera).

Un doblegamentes puede usar esta aptitud una vez más al día por cada tres niveles de clase que obtenga (dos veces al día en el 5.º nivel y tres veces al día en el 8.º).

Leer la mente (St): a 3.º nivel y superior, el doblegamentes puede leer los pensamientos superficiales de una criatura viva.



Kal Brandric, un doblegamentes, y su esclavo ogro

TABLA 2-10: EL DOBLEGAMENTES

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+2	+0	+2	Telepatía	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+3	+0	+3	<i>Empujar la mente débil</i> 1/día, impulso de habilidad	—
3.º	+1	+3	+1	+3	<i>Leer la mente</i> 2/día	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+4	+1	+4	<i>Hechizo eterno</i> (1)	—
5.º	+2	+4	+1	+4	<i>Empujar la mente débil</i> 2/día	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6.º	+3	+5	+2	+5	Encantamientos poderosos +2, <i>hechizo eterno</i> (2)	—
7.º	+3	+5	+2	+5	<i>Dominar, leer la mente</i> 4/día	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8.º	+4	+6	+2	+6	<i>Hechizo eterno</i> (3), <i>empujar la mente débil</i> 3/día	—
9.º	+4	+6	+3	+6	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10.º	+5	+7	+3	+7	Encantamientos poderosos +4, <i>hechizo eterno</i> (4), esclavizar	—

Se trata de una aptitud enajenadora que requiere una acción estándar. El doblegamiento debe ser capaz de ver al objetivo; salvar contra Voluntad (CD 12 + el modificador principal de lanzamiento de conjuros) niega el efecto. Las criaturas con inteligencia animal (Int 1 ó 2) sólo tienen pensamientos sencillos e instintivos.

Mantener el efecto requiere concentración; la duración máxima es de 10 minutos. La aptitud puede penetrar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal común, una fina capa de plomo, o 3' de madera o tierra la bloquean. Este efecto es el equivalente de un conjuro de 2.º nivel.

Un doblegamiento puede usar esta aptitud dos veces al día en el 3.º nivel y cuatro veces al día en el 7.º.

Hechizo eterno (St): a 4.º nivel y superior, un doblegamiento puede *hechizar* a una única criatura viva Grande o de menor tamaño. Salvar contra Voluntad (CD 14 + modificador principal de lanzamiento de conjuros) niega el efecto. La duración es permanente, pero sólo puede tener a una criatura *hechizada* de este modo en cualquier momento. Si intenta usar su poder sobre una criatura mientras tiene a otra *hechizada*, el primer *hechizo* se rompe automáticamente (tanto si el segundo intento tiene éxito como si no). El efecto también se rompe si el doblegamiento o uno de sus aliados hieren al objetivo. *Disipar magia* no tiene efecto sobre un *hechizo eterno*, aunque *romper encantamiento* libera a la víctima (para este propósito considera que el nivel de lanzador del doblegamiento es 5 + su nivel de clase).

A 6.º nivel y superior, el doblegamiento puede tener a un máximo de dos criaturas afectadas por este poder en cualquier momento; si intenta *hechizar* a una tercera, la víctima anterior que ha estado más tiempo bajo su influencia queda liberada. A 8.º nivel, puede controlar hasta a tres criaturas con esta aptitud, y a 10.º nivel hasta a cuatro.

Encantamientos poderosos (Ex): a 6.º nivel y superior, el doblegamiento lanza conjuros de encantamiento más poderosos: añade 2 a su nivel de lanzador cuando lanza cualquier conjuro de encantamiento. Este incremento mejora a 4 en el 10.º nivel.

Dominar (St): a 7.º nivel, el doblegamiento puede dominar a una criatura viva Grande o de menor tamaño en un radio de 100' (como *dominar monstruo*) una vez al día. Salvar contra voluntad (CD 19 + modificador principal de lanzamiento de conjuros) niega el efecto. La duración es de 24 horas.

Esclavizar (Sb): a 10.º nivel, la maestría del doblegamiento llega a su cumbre. Puede elegir convertir la duración de su aptitud *dominar* (ver arriba) en permanente, pero sólo contra un objetivo a la vez. Si un doblegamiento elige *dominar* a otra criatura y convertir el efecto en permanente, el esclavo anterior queda liberado del efecto.

EJEMPLO DE DOBLEGAMENTES

Kal Brandric: mediano Hcr 6/Dbm 4; VD 10; humanoide Pequeño; DG 10d4+10; pg 36; Inic +2; Vel 20'; CA 15, toque 13, desprevenido 13; Atq base +5; Prs -1; Atq/Atq completo +5 c/c (1d6-2/×3, lanza de gran calidad) o +10 distancia (1d6-2/×3, lanza de gran calidad); AE *hechizo eterno, empujar la mente débil* 1/día; CE rasgos de mediano, *leer la mente* 2/día, telepatía; AL N; TS Fort +5*, Ref +6*, Vol +10*; Fue 6, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 19.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +10, Concentración +13, Diplomacia +21, Disfrazarse +7 (+9 en actuar), Engañar +17, Esconderse +6, Escuchar +2, Intimidar +15, Moverse sigilosamente +4, Saltar -6, Tregar +0; Conjuros penetrantes, Esquiva, Soltura con una aptitud (*empujar la mente débil*), Soltura con una escuela de magia (encantamiento).

Idiomas: común, gigante, gnomo, mediano.

Hechizo eterno (St): Kal puede *hechizar* a una única criatura viva Grande o de menor tamaño que se encuentre a menos de 100' (como *hechizar monstruo*) una vez al día. Salvar contra Voluntad (CD 18) niega el efecto. La duración es permanente, pero Kal sólo puede tener a una criatura *hechizada* de este modo en cualquier momento.

Actualmente, Kal tiene *hechizado* a un ogro llamado Toro (trátalo como el ogro de la página 207 del *Manual del jugador*). Toro tiene una *poción de curar heridas graves*.

Empujar la mente débil (St): una vez al día, Kal puede usar *sugestión*, como el conjuro, sobre una criatura viva Grande o de menor tamaño en un radio de 100'. La duración es de 9 horas. Kal puede comunicar el curso de acción sugerido telepáticamente si lo desea, lo que le permite usar el efecto sin tener en cuenta el idioma del objetivo. Salvar contra Voluntad (CD 19) niega el efecto.

Rasgos de mediano: *los medianos tienen un bonificador +2 racial en los TS contra miedo.

Leer la mente (Sb): dos veces al día, Kal puede leer los pensamientos superficiales de una criatura viva en un radio de 100'.

Debe ser capaz de ver al objetivo; salvar contra Voluntad (CD 16) niega el efecto.

Telepatía (Sb): Kal puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma en un radio de 100'.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/6/4 al día; 8.º nivel de lanzador): 0: atontar (CD 15), *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *marca arcana*, *sonido fantasma* (CD 14); 1.º: *disfrazarse*, *grasa* (CD 15), *hechizar persona* (CD 16), *proyectil mágico*, *retirada expeditiva*; 2.º: *convocar plaga*, *fuerza de toro*, *invisibilidad*; 3.º: *furia*, *inmovilizar persona* (CD 18); *confusión* (CD 19).

Pertenencias: *brazales de armadura* +2, *lanza de gran calidad*, *capa de carisma* +2, *ceño de persuasión*, *varita de resistencia del oso* (17 cargas), 95 pp.

ERUDITO ARGÉNTEO (ERA)

De todas las energías convocadas o modeladas por la magia, la fuerza quizá es la más pura. En el mundo físico no existe ninguna analogía de este poder, sino que únicamente llega a la existencia mediante conjuros, por lo que representa una profunda perfección que se contradice con la imperfección del mundo siempre cambiante y sus elementos mutables. El erudito argénteo, a veces llamado "mágico de la fuerza", considera que los conjuros que evocan o aplican fuerza mágica son los más nobles y fascinantes que existen, y procura incrementar su comprensión y control de este poder místico siempre que puede.

La mayoría de eruditos argénteos son evocadores o abjuradores, o hechiceros que eligen varios conjuros de fuerza a medida que avanzan de nivel. Sin cierta facilidad por la manipulación de la fuerza mágica, ningún lanzador de conjuros puede introducirse en los estudios secretos del erudito argénteo.

Los eruditos argénteos PNJs a veces se unen a grupos que quieren atacar a un hechicero o mago poderoso que ha protegido su hogar con poderosas custodias de fuerza. Aquellos que tienen el poder suficiente pueden disolver los efectos de fuerza creados por otros.

Adaptación: un modo de hacer que el erudito argénteo sea diferente es modificar su concentración en la manipulación de la energía a una que no sea la fuerza: ácido, electricidad, frío, fuego o sonido. Por ejemplo, un erudito argénteo del fuego obtendría un bonificador +2 de capacidad en las tiradas de ataque con conjuros de fuego y un bonificador +2 en la CA cuando lance cualquier conjuro defensivo gracias a un halo de llamas protectoras. Los conjuros de fuego con una duración mayor que instantáneo durarán más, podría restar su nivel de clase a cualquier daño por fuego que sufriera, y podría disipar otros conjuros de fuego.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en erudito argénteo.

Habilidades: Saber (arcano) 6 rangos, Conocimiento de conjuros 12 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar cinco conjuros con el descriptor "fuerza", al menos uno de los cuales debe ser de 5.º nivel o superior.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio erudito argénteo.

Competencia con armas y armadura: los eruditos argénteos no obtienen ninguna competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en cada nivel de erudito argénteo a partir del primero, el personaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (como las dotes adicionales que consiguen los magos en ciertos niveles), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en erudito argénteo, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Especialización en la fuerza: el erudito argénteo obtiene un bonificador +2 de capacidad en las tiradas de ataque con sus conjuros de fuerza. También añade un bonificador +1 en cada dado de daño infligido por conjuros con el descriptor "fuerza". Si el conjuro de fuerza no inflige un daño expresado en dados, sólo añade un +1 al daño total.

Por ejemplo, un *proyectil mágico* lanzado por un mago de 9.º nivel/erudito argénteo de 1.º infligirá 1d4+2 puntos de daño por proyectil. Un mago de 9.º nivel/erudito argénteo de 4.º inflige 4d6+7 puntos de daño por fuera con el conjuro *espada de Mordekainen*.

Armadura de fuerza (Ex): a partir del 2.º nivel, un erudito argénteo obtiene más beneficios de los conjuros defensivos de fuerza que cualquier otro personaje. Si lanza un conjuro de fuerza que proporciona un bonificador de armadura o de escudo a la CA, incrementa el bonificador de armadura normal del conjuro en 2. Por ejemplo, *armadura de mago* normalmente añade un bonificador +4 a la CA del personaje, pero un erudito argénteo con esta aptitud que lance el sortilegio añadirá un bonificador +6.

Fuerza persistente (Ex): los conjuros de fuerza lanzados por un erudito argénteo de 3.º nivel o mayor permanecen durante más tiempo de lo normal, y también son más difíciles de contrarrestar o disipar. La duración de un conjuro de fuerza lanzado por el erudito se dobla, igual que si le hubiera aplicado la dote Prolongar conjuro. No obstante, el nivel de conjuro y el tiempo de lanzamiento no se modifican. Los conjuros afectados por la fuerza persistente tienen las mismas restricciones que aquellos afectados por la dote Prolongar conjuro. Además, la CD necesaria para contrarrestar o disipar los conjuros de fuerza del erudito argénteo se incrementa en 4.

Cortar la fuerza (Ex): gracias a su mejor comprensión de la fuerza mágica, un erudito argénteo de 4.º nivel o superior puede evitar que la fuerza le dañe. Resta su nivel de clase al daño infligido por un conjuro o efecto de fuerza. Un sortilegio de fuerza que produce ataques múltiples, como *proyectil mágico*, se considera un único ataque en relación a este propósito; se debe restar el nivel del erudito al daño total infligido por el conjuro, no al daño infligido por cada proyectil individual.

Desunir la fuerza (Sb): en el 5.º nivel, un erudito argénteo aprende a destejer los efectos o conjuros de fuerza y a liberar su energía mágica. Con una acción estándar, puede intentar disipar un único conjuro o efecto de fuerza en un radio de 60' (incluso aquellos normalmente inmunes a *disipar magia*, como *muro de fuerza*). Si tiene éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 11 + nivel del otro lanzador), el efecto de fuerza se desune. Esto disipa inmediatamente el efecto e inflige 1d6 puntos de daño por fuerza por cada nivel del sortilegio disipado a todas las criaturas y objetos en un radio de 10'. Por ejemplo, si un erudito argénteo desune el *muro de fuerza* de otro lanzador de conjuros, la energía liberada infligiría 5d6 puntos de daño por fuerza a cualquiera que se encuentre en un radio de 10' del lugar donde se encontraba el muro.

EJEMPLO DE ERUDITO ARGÉNTEO

Silveth

Agreimal:

elfa

Hcr 10/Era 2;

VD 12; humanoide

Mediano; DG 12d4; pg 31;

Inic +3; Vel 30'; CA 22*, toque 16,

desprevenida 19*; Atq base +6; Prs

+6; Atq +7 c/c (1d8/19-20, espada

larga de gran calidad) o +9 toque a

distancia (según conjuro); Atq com-

pleto +7/+2 c/c (1d8/19-20, espada larga

de gran calidad) o +9 toque a distancia

(según conjuro); AE especialización en

la fuerza; CE rasgos de elfo, armadura de

fuerza, visión en la penumbra; AL N; TS Fort

+5, Ref +8, Vol +11 (+13 contra encantamientos);

Fue 10, Des 16, Con 10, Int 13, Sab 8, Car 18.

*Incluye un bonificador +6 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Avistar +1, Buscar +3, Concentración

+13, Conocimiento de conjuros +17 (+19 para descifrar conjuros

de rollos de pergamino), Escuchar +1, Saber (arcano) +7, Usar

objeto mágico +13 (+15 usando rollos de pergamino); Aptitudes

mágicas, Conjuros penetrantes, Dividir rayos†, Pericia en combate,

Potenciar conjuro.

†Nueva dote descrita en la página 78.

Idiomas: común, dracónico, elfo.

Especialización en la fuerzan: Silveth obtiene un bonificador +2 de capacidad en las tiradas de ataque con sus conjuros de fuerza. También añade un bonificador +1 en cada dado de daño infligido por conjuros con el descriptor "fuerza". Si el conjuro de fuerza no inflige un daño expresado en dados, sólo añade un +1 al daño total.

Rasgos de elfo: los elfos tienen inmunidad a los efectos del sueño mágico. Un elfo que simplemente pase a 5' de una puerta secreta u oculta tiene derecho a realizar una prueba de Buscar como si la estuviera buscando activamente.

Armadura de fuerza (Ex): Si Silveth lanza un conjuro de fuerza que proporciona un bonificador de armadura a la CA, incrementa el bonificador de armadura normal del conjuro en 2.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/7/4 al día; 11.º nivel de lanzador): 0: *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *detectar veneno*, *leer magia*, *luces danzantes*, *luz*, *marca arcana*, *salpicadura de ácido* (+9

toque a

distancia), *sonido*

fantasma; 1.º:

armadura de mago

(aplicado), *escudo*,

proyectil mágico, *rayo*

de debilitamiento

(+9 toque a distancia),

serviente invisible; 2.º:

esplendor del águila, *flecha*

ácida de Melf (+9 de

toque a distancia),

gracia felina, *rayo*

abrasador (+9 toque

a distancia), *ver lo invisible*; 3.º:

acelerar, *disipar magia*, *protección*

contra la energía, *rayo agotador* (+9

toque a distancia); 4.º:

esfera elástica

de Otiluke, *orbe de fuerza*† (+9 toque a distancia), *puerta dimensional*;

5.º: *cono de frío* (CD 19), *mano interpuesta de Bigby*.

†Nuevo conjuro descrito en la página 119.

Pertenencias: espada larga de gran calidad, *capa de resistencia* +2, *anillo de caída de pluma*, *anillo de protección* +3, *poción de curar heridas graves*, *rollo de pergamino de piel robliza* (6.º nivel de lanzador), 120 pp.



Silveth Agreimal, una erudita argénteo

TABLA 2-11: EL ERUDITO ARGÉNTEO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Especialización en la fuerza	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Armadura de fuerza	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Fuerza persistente	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Cortar la fuerza	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Desunir la fuerza	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

ERUDITO ELEMENTAL (ERE)

Los eruditos elementales estudian los fundamentos de la existencia (aire, tierra, fuego y agua) aprendiendo a sacar partido de sus poderes. Al final trascienden su forma mortal y se convierten en seres elementales.

Los eruditos elementales a menudo se inician en su carrera como individuos intrigados por uno o todos los elementos clásicos. Antes de que puedan adquirir niveles en la clase de prestigio, estos lanzadores de conjuros suelen sentirse atraídos por sortilegios de un tipo de energía concreta. Estos lanzadores encuentran satisfacción en la pureza que liberan las formas de energía elementales, y se convierten en eruditos elementales para acercarse aún más a su elemento predilecto.

La mayoría de eruditos elementales empiezan como magos, aunque tampoco es raro que sean lanzadores de conjuros divinos. Un clérigo con los dominios Agua, Fuego o Sol también podría calificarse para la clase.

Los eruditos elementales PNJs suelen preferir estudiar en solitario, o en compañía de otros eruditos elementales. A veces se reúnen grupos de ellos en lugares donde pueda contemplarse el poder y la majestuosidad de un elemento, como la ladera de un volcán, una isla, o una montaña ventosa.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en erudito elemental.

Habilidades: Saber (arcano) 8 rangos, Saber (los Planos) 4 rangos.

Dotes: Sustitución de energía (ácido, electricidad, frío o fuego).

Conjuros: aptitud para lanzar como mínimo tres conjuros que tengan uno de los siguientes descriptores en común: ácido, electricidad, frío o fuego. Uno de los conjuros debe ser de 3.º nivel o superior.

Especial: debe haber entrado en contacto pacíficamente con un elemental o con un ajeno que sea del subtipo elemental (aire, tierra, fuego o agua).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del erudito elemental (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (los Planos) (Int).

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del erudito elemental.

Competencia con armas y armadura: los eruditos elementales no obtienen competencias con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en cada nivel de erudito elemental excepto el 5.º y el 10.º, el personaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (aumento en las posibilidades de controlar o reprimir muertos vivientes, dotes adicionales, etc.), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en alienista, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Especialidad elemental (Ex): el primer paso para trascender la forma mortal requiere que un erudito elemental elija su especialidad. Al entrar en la clase debe elegir un elemento y su tipo de energía asociado (aire = electricidad, agua = frío, fuego = fuego, tierra = ácido).

Esta elección debe corresponder con la dote de Sustitución de energía que el erudito eligió para poder entrar en la clase de prestigio.

Cuando el erudito lanza un conjuro que normalmente inflige daño por energía, su descriptor cambia a su tipo elegido y causa daño de ese tipo de energía en vez del normal.

Por ejemplo, un erudito elemental que elija especializarse en el fuego podría seguir lanzando *fundirse con la piedra*, y su descriptor no cambiaría porque no causa daño por energía.

Sin embargo, si lanza *flecha ácida de Melf*, el conjuro infligiría daño por fuego y tendría el descriptor fuego en vez de causar daño por ácido y tener el descriptor ácido.

Resistencia a la energía (Ex): a medida que el erudito elemental obtiene niveles en esta clase de prestigio, se vuelve más resistente al tipo de energía relacionado con su elemento elegido. A 1.º nivel, obtiene RE 5 contra ese tipo de energía. Esta resistencia aumenta a 10 en el 4.º nivel y a 20 en el 7.º.

Inmunidad a dormir (Ex): en el 2.º nivel, a medida que el erudito elemental sigue trascendiendo de su forma mortal, obtiene inmunidad a los efectos de dormir.

Energía penetrante (Ex): empezando a 3.º nivel, el erudito elemental refina aún más su aptitud para utilizar la energía relacionada con su elemento elegido, cuando lance un conjuro que use ese tipo de energía, obtendrá un bonificador +2 de capacidad en las pruebas de nivel (1d20 + nivel de lanzador) para superar la



Kyevera Luerten, una erudita elemental

RC de una criatura. A 8.º nivel, este bonificador se incrementa a +4. Estos bonificadores se apilan con los concedidos por las dotes Conjuros penetrantes y Conjuros penetrantes mayores.

Soltura con la energía (Ex): desde el 5.º nivel en adelante, un erudito elemental es más capaz de manipular la energía asociada con su elemento elegido. La CD de las salvaciones para cualquier conjuro con ese descriptor de energía se incrementa en 1. A 10.º nivel, estas CD de salvación se incrementan de nuevo en 1 (para un incremento total de 2). Estos incrementos son acumulativos con los concedidos por las dotes Soltura con una escuela de magia y Soltura mayor con una escuela de magia.

Visión en la oscuridad (Ex): a 6.º nivel, un erudito elemental obtiene visión en la oscuridad hasta 60'.

Inmunidad a la parálisis y el veneno (Ex): a medida que un erudito elemental se acerca a la perfección elemental, a 9.º nivel obtiene inmunidad a la parálisis y el veneno.

Perfección elemental: a 10.º nivel, el erudito elemental, mediante una larga asociación con las entidades elementales y un estudio extenso de sus secretos, trasciende por completo su forma normal y se convierte en una criatura elemental. Su tipo cambia a elemental. Ya no necesita comer, dormir ni respirar (aunque todavía debe descansar para recuperar conjuros). Obtiene la inmunidad de una criatura elemental al aturdimiento, y ya no está sujeto al daño adicional de golpes críticos ni al flaqueo. También obtiene todos los modos de velocidad y movimiento, ataques naturales, ataques especiales y cualidades especiales de un elemental Mediano del tipo apropiado a su especialidad, tal como se indica en el *Manual de monstruos*, excepto en que la CD de las salvaciones contra su forma de ataque elemental, si lo tiene (torbellino, quemadura o vórtice) es 20 + su modificador de Con.

Al alcanzar este estado, la apariencia del erudito elemental sufre un cambio físico menor, normalmente en la piel o los ojos. Un erudito elemental de tierra, por ejemplo puede adquirir ojos con forma de gema y piel dura y rugosa. Cualquiera que comparta la predilección del erudito elemental por el estudio del plano que éste ha elegido reconoce inmediatamente su naturaleza trascendente. El erudito obtiene un bonificador +2 de capacidad en todas las pruebas de habilidad y característica basadas en el Carisma cuando se relaciona con criaturas que tengan su subtipo elemental (aire, agua, fuego o tierra) y con otros eruditos elementales que hayan elegido su elemento.

A diferencia de un elemental normal, un erudito elemental conserva el alma separada de su cuerpo, por lo que puede revivir de entre los muertos normalmente para una criatura de su tipo anterior.

Inmunidad a la energía (Ex): a 10.º nivel, el erudito elemental obtiene inmunidad al tipo de energía asociado con su elemento elegido.

EJEMPLO DE ERUDITO ELEMENTAL

Kyevera Luerten: elfa Mgg 6/Ere 4; VD 10; humanoide Mediano; DG 6d6 más 4d4; pg 33; Inic +2; Vel 30'; CA 21, toque 12, desprevendida 19; Atq base +5; Prs +5; Atq/Atq completo +6 c/c (1d8/x3, lanza de gran calidad); AE energía penetrante +2, especialidad con el fuego, filo del mago de guerra; CE mago blindado (ligera), rasgos de elfo, inmunidad a dormir, visión en la penumbra, RE 10 (fuego); AL CB; TS Fort +5, Ref +7, Vol +10 (+12 contra encantamientos); Fue 10, Des 14, Con 11, Int 14, Sab 8, Car 19.

Habilidades y dotes: Avistar +1, Buscar +4, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +11, Escuchar +1, Intimidar +15, Saber (arcano) +15, Saber (los Planos) +6; Conjuros penetrantes, Soltura con una escuela de magia (evocación), Soltura mayor con una escuela de magia (evocación), Sustitución de energía (fuego).

Idiomas: común, dracónico, elfo, ígnaro.

Energía penetrante (Ex): cuando Kyevera lanza un conjuro que tiene el descriptor fuego, obtiene un bonificador +2 de capacidad en las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC de una criatura (además del bonificador procedente de su dote Conjuros penetrantes).

Filo del mágico de guerra (Ex): Kyevera obtiene un bonificador +2 al daño infligido por cualquiera de sus conjuros que causen puntos de daño. Un único conjuro nunca puede obtener este daño adicional más de una vez por lanzamiento.

Rasgos de elfo: los elfos tienen inmunidad a los efectos mágicos de dormir. Un elfo que simplemente pase a menos de 5' de una puerta secreta u oculta tiene derecho a una prueba de Buscar para advertirla como si la estuviera buscando activamente.

Conjuros de mago de guerra conocidos (6/7/7/7/6/3 al día; 10.º nivel de lanzador): 0: *luz*, *perturbar muertos vivientes* (+7 toque a distancia), *rayo de escarcha*^F (+7 toque a distancia), *salpicadura de ácido*^F (+7 toque a distancia); 1.º: *contacto electrizante*^F (+5 toque c/c), *disco flotante de Tenser*, *impacto verdadero*, *lluvia de piedras*[†], *manos ardientes* (CD 17), *orbe menor de ácido*^F (+7 toque a distancia), *orbe*

TABLA 2-12: EL ERUDITO ELEMENTAL

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Especialidad elemental, resistencia a la energía 5	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Inmunidad a dormir	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Energía penetrante +2	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
4.º	+2	+1	+1	+4	RE 10	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Soltura con la energía +1	—
6.º	+3	+2	+2	+5	Visión en la oscuridad	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
7.º	+3	+2	+2	+5	RE 20	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Energía penetrante +4	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Inmunidad a la parálisis y el veneno	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Perfección elemental, soltura con la energía +2, inmunidad a la energía	—

menor de electricidad†^F (+7 toque a distancia), orbe menor de frío†^F (+7 toque a distancia), orbe menor de fuego† (+7 toque a distancia), orbe menor de sonido†^F /+7 toque a distancia), precisión, proyectil mágico, puño de piedra†, toque gélido^F (+5 toque c/c; CD 15); 2.º: cuchilla giratoria^F (hoz de gran calidad +1 c/c, 1d6+4), cuchillas de fuego†, cuchillo de hielo^F (CD 16), esfera llameante (CD 18), estallar^F (CD 18), flecha ácida de Melf^F (+7 toque a distancia), fogonazo† (CD 18), llama continua, pirotecnia (CD 16), rayo abrasador (+7 toque a distancia), trampa de fuego (CD 16); 3.º: anillo de cuchillas†, bola de fuego (CD 19), cubículo de Leomund, escudo de fuego, flecha flamígera, nube apesosa (CD 17), ráfaga de viento (CD 19), rayo relampagueante^F (CD 19), tormenta de aguanieve^F, tormenta de hielo^F, veneno (+5 toque c/c; CD 17); 4.º: alarido^F (CD 20), asesino fantasmal (CD 18), contagio (CD 18), estallido de llamas† (CD 20), muro de fuego, orbe de ácido†^F, orbe de electricidad†^F, orbe de frío†^F, orbe de fuego†, orbe de fuerza†, orbe de sonido†^F, tentáculos negros de Evard; 5.º: arco de relámpago†^F (CD 19), cono de frío^F (CD 21), descarga flamígera (CD 21), escudo de fuego en grupo†, fogonazo mayor† (CD 21), nube aniquiladora (CD 19), rayo prismático† (CD 21).

†Nuevo conjuro presentado en el Capítulo 4.

E: estos conjuros pierden su subtipo de energía normal y obtienen el de fuego, causando daño por fuego en vez de por el tipo de energía normal (si infligen daño).

Pertenencias: camisote de mallas +2, escudo ligero de acero +2, lanza de gran calidad, hoz de gran calidad, capa de Carisma +2, capa de resistencia +2.

GEÓMETRA (GEO)

Las runas, glifos, improntas y símbolos contienen un gran poder mágico. El geómetra es un maestro con la escritura mágica y los conjuros inscritos dentro de un diagrama perfectamente trazado. Los otros lanzadores de conjuros deben registrar sus conjuros en páginas llenas de fórmulas crípticas, pero el geómetra sabe que todos los sortilegios tienen un diseño perfectamente geométrico, una figura cuyos ángulos e intersecciones aluden a los secretos ocultos en la estructura del multiverso.

Los geómetras son casi siempre magos. Muchos se especializan en la escuela de abjuración, ya que los conjuros de geometría arcana a menudo se encuentran entre las defensas mágicas más poderosas. Los hechiceros y bardos no preparan conjuros, y por tanto raramente se cualifican para la clase. En cualquier caso, carecen de la inclinación metódica y estudiosa necesaria para usar la magia mediante la inscripción de laboriosos diagramas.

Los PNJs que adoptan la clase de geómetra celebran frecuentes encuentros en los que numerosos miembros de la profesión

pueden dar a conocer los últimos proyectos e informar al resto de sus nuevas teorías sobre la naturaleza de la geometría.

Adaptación: esta clase de prestigio describe a un geómetra independiente de cualquier lugar, una idea interesante para cualquier campaña que contenga a un geómetra sería la inclusión de un lugar donde haya un poderoso glifo escrito permanentemente, como en la cara de un barranco en la base (o cima) de una montaña. Este glifo especial, quizá llamado la Geometría perfecta, sería importante para los geómetras que lo estudiaran, concediéndoles algunos conocimientos adicionales sobre conjuros o versatilidad en sus sortilegios (quizá tras visitar y estudiar la Geometría perfecta, el geómetra aprende a lanzar otro conjuro relacionado con glifos al día).

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en geómetra.

Habilidades: Buscar 4 rangos, Descifrar escritura 9 rangos, Inutilizar mecanismo 4 rangos, Saber (arcano) 9 rangos.

Dote: Inscribir rollo de pergamino.

Conjuros: aptitud para preparar y lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del geómetra (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Inutilizar mecanismo (Int), Oficio (Sab) y Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente) (Int).

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

Habilidades de clase

Éstos son los rasgos de clase del geómetra.

Competencia con armas y armaduras: los geómetras no obtienen competencias con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en cada nivel de geómetra, el personaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (como las dotes adicionales que consiguen los magos en ciertos niveles), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en geómetra, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

TABLA 2-13: EL GEÓMETRA

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Glifo custodio, dibujar glifo sortilego	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Libro de geometría	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Advertir improntas	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Superar improntas	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Glifo sortilego poderoso, glifo custodio mayor	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Glifo custodio: el geómetra añade *glifo custodio* a su libro de conjuros como un conjuro arcano de 3.º nivel. Puede preparar y lanzar el conjuro igual que cualquier otro que conozca.

Glifo sortilego (Sb): un glifo sortilego es un diagrama arcano que sustituye los componentes verbales y materiales de un conjuro (si los tiene). Cuando el geómetra lanza un conjuro preparado en conjunción con un glifo sortilego inscrito para tal conjuro, puede lanzar el sortilego como si estuviera afectado por la dote Conjurar en silencio. El glifo sortilego sustituye cualquier componente material (excepto los focos) necesario para el conjuro.

El geómetra elige si usa o no un glifo custodio en el momento del lanzamiento. Los glifos sortilegos desaparecen igual que ocurre con cualquier otro componente material.

Los glifos sortilegos suelen inscribirse sobre pergamino, de modo muy parecido a los rollos de pergamino. Preparar uno lleva 1 hora y el uso de tintas raras valoradas en 25 po por nivel de conjuro. Si el sortilego requiere un componente material caro (con un valor superior a 1 po), se deben usar tintas exóticas y tratamientos de un coste equivalente en la preparación del glifo sortilego.

Libro de geometría (Ex): a 2.º nivel o superior, el geómetra usa un sistema único para registrar los detalles de un conjuro que reduce drásticamente el gasto de mantener los libros de conjuros. Cada conjuro que aprende a partir de ese momento solo precisa de una página en su libro de conjuros. Todavía se tardan 24 horas para escribir un sortilego en el libro de conjuros y los materiales cuestan 100 po por página.

El libro de conjuros de un geómetra es más complicado de descifrar y usar para otros. La CD de Conocimiento de conjuros para descifrar o preparar sortilegos del libro de conjuros de un geómetra se incrementa en 5 para los no geómetras (consulta la página 178 del *Manual del jugador*).

Advertir improntas (Ex): un geómetra de 3.º nivel o superior puede usar una prueba de Buscar para encontrar trampas mágicas basadas en runas, glifos, improntas, símbolos y otros tipos de escritura igual que un pícaro. Obtiene un bonificador igual a su nivel de lanzador en todas las pruebas de Buscar para encontrar trampas de este tipo. Un geómetra que meramente se acerque a 10' de una runa, glifo, impronta o símbolo mágicos, o al umbral de peligro para uno de tales mecanismos, tiene derecho a realizar una prueba de Buscar como si estuviera buscando activamente una trampa mágica.

Superar impronta (Sb): empezando en el 3.º nivel, un geómetra puede negar temporalmente custodias mágicas basadas en símbolos escritos, improntas, runas o glifos. Como acción estándar,

el geómetra puede intentar superar una de tales improntas. Debe tener éxito en una prueba de nivel (CD 6 + el nivel de lanzador del creador de la impronta). Si tiene éxito, puede suprimir los efectos del mecanismo mientras mantenga la concentración (lo que puede permitir que otros también superen la impronta a salvo). El geómetra debe ser capaz de ver el mecanismo a superar.

Glifo sortilego poderoso (Ex): cuando un geómetra de 5.º nivel prepara un glifo sortilego para un conjuro, sabe cómo fortalecer el conjuro más allá de sus efectos normales. Su nivel de lanzador se trata como si fuera superior en 1 para cualquier sortilego que lance usando un glifo sortilego.

Glifo custodio mayor: a 5.º nivel, el geómetra añade *glifo custodio mayor* a su libro de conjuros como un sortilego arcano de 6.º nivel. Puede preparar y lanzar el conjuro como cualquier otro que conozca.

EJEMPLO DE GEÓMETRA

Filas Lamean: semielfo Abj 6/Geo 5, VD 11; humanoide Mediano (elfo); DG 11d3+11 más 3; pg 43; Inic +1; Vel 30'; CA 11, toque 11, desprevenido 10; Atq base +5; Prs +4; Atq/Atq completo +4 c/c (1d6-1, bastón) o +6 toque a distancia (según conjuro); AE glifo sortilego poderoso; CE libro de geometría, rasgos de semielfo, visión en la penumbra, superar impronta, advertir impronta, glifo sortilego; AL LN; TS Fort +6, Ref +4, Vol +11 (+13 contra encantamientos); Fue 8, Des 12, Con 13, Int 21, Sab 14, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +3, Buscar +20 (+31 buscando trampas mágicas), Concentración +11, Conocimiento de conjuros +17, Descifrar escritura +14, Diplomacia +2, Escuchar +3, Inutilizar mecanismo +9, Reunir información +2, Saber (arcano) +14; Conjurar en combate, Dureza, Gran fortaleza, Inscribir rollo de pergamino^A, Potenciar conjuro^A, Soltura con una escuela de magia (abjuración).

Idiomas: aurano, acuano, común, dracónico, elfo, gigante, trasgo.

Contingencia: Filas tiene un conjuro de contingencia activo. Si le atacan cuerpo a cuerpo se activa una *imagen múltiple*, creando 1d4+3 imágenes.

Glifo sortilego poderoso (Ex): el nivel de lanzador de cualquier conjuro que Filas lance usando un glifo sortilego se incrementa en 1.

Libro de geometría (Ex): todos los conjuros que Filas aprende sólo ocupan una página en su libro de conjuros. Todavía tarda 24 horas en escribir un sortilego en un libro de conjuros y los materiales cuestan 100 po por página.

Además, la CD de la prueba de Conocimiento de conjuros para que un no geómetra descifre o prepare conjuros del libro de Filas se incrementa en 5 (consulta la página 178 del *Manual del jugador*).



Filas Lamean, un geómetra, practica su arte

Rasgos de semielfo: los semielfos tienen inmunidad a los efectos del sueño mágico. Un semielfo se considera un elfo en relación a todos los efectos relacionados con la raza.

Superar impronta (Sb): Filas puede negar temporalmente custodias mágicas basadas en símbolos escritos, improntas, runas o glifos. Como acción estándar, puede intentar superar una de tales improntas. Debe tener éxito en una prueba de nivel (CD 6 + el nivel de lanzador del creador de la impronta). Si tiene éxito, puede suprimir los efectos del mecanismo mientras mantenga la concentración (lo que puede permitir que otros también superen la impronta a salvo). Filas debe ser capaz de ver el mecanismo a superar.

Advertir improntas (Ex): Filas puede usar una prueba de Buscar para encontrar trampas mágicas basadas en runas, glifos, improntas, símbolos y otros tipos de escritura igual que un pícaro. Obtiene un bonificador igual a su nivel de lanzador en todas las pruebas de Buscar para encontrar trampas de este tipo. Un geómetra que meramente se acerque a 10' de una runa, glifo, impronta o símbolo mágicos, o al umbral de peligro para uno de tales mecanismos, tiene derecho a realizar una prueba de Buscar como si estuviera buscando activamente una trampa mágica.

Glifo sortilego (Sb): Filas puede lanzar conjuros usando glifos sortilegos. Tales sortilegios tienen un componente material especial (el glifo sortilego) que sustituye el componente verbal y el resto de componentes materiales. Cuando Filas lanza un conjuro usando un glifo sortilego, se trata como si estuviera afectado por la dote Conjurar en silencio.

Conjuros de mago preparados (11.º nivel de lanzador; escuelas prohibidas: conjuración y transmutación): 0: *detectar magia*, *marca arcana*, *prestidigitación*, *resistencia*, *toque de fatiga* (+4 toque c/c; CD 15); 1.º: *disfrazarse*, *escudo*, *hechizar persona* (2) (CD 16), *proyector mágico* (2), *rayo de debilitamiento* (+6 toque a distancia); 2.º: *ceguera/sordera* (2) (CD 17), *detectar pensamientos* (CD 17), *imagen múltiple*, *protección contra las flechas*, *ver lo invisible*; 3.º: *bola de fuego* (CD 18), *círculo mágico contra el caos*, *disipar magia*, *muro de viento*^C, *protección contra la energía*^C, *proyector mágico potenciado*; 4.º: *asesino fantasmal*^C (CD 19), *confusión* (2) (CD 19), *energación* (+6 toque a distancia), *piel pétrea*; 5.º: *bola de fuego potenciada* (CD 18), *exorcismo*^C (CD 20), *muro de fuerza*, *olas de fatiga* (CD 20); 6.º: *doble engañoso*^C (CD 20), *rechazo* (CD 21).

G: Cuando se lanza, el glifo sortilego sustituye el componente verbal y los componentes materiales, y el nivel de lanzador es 12.

Libro de conjuros: los de arriba más 0: todos los demás excepto *abrir/cerrar*, *cuchichear mensaje*, *mano del mago*, *remendar*, *salpicadura de ácido*; 1.º: *alarma*, *toque gélido*; 2.º: *cerradura arcana*; 3.º: *glifo custodio*; 4.º: *ancla dimensional*; 5.º: *cono de frío*, *símbolo de sueño*; 6.º: *contingencia*, *glifo custodio mayor*, *globo de invulnerabilidad*, *símbolo de miedo*.

Pertenencias: bastón, *diadema de intelecto* +4, rollo de pergamino de *globo de invulnerabilidad*, rollo de pergamino de *ancla dimensional*, libro de conjuros, glifos sortilegos, polvo de diamante (250 po), estatuilla de marfil de Filas decorada con gemas (1.500 po), diamante en polvo y un ópalo (1.000 po), 17 po.

GUÍA VIAJERO (GVI)

El guía viajero se especializa en perfeccionar sus habilidades de transporte mágico instantáneo. A diferencia de los lanzadores de conjuros de otras asociaciones prestigiosas, un guía viajero no necesita dedicar años de su vida al arte del teletransporte ni centra exageradamente la atención en conseguir la perfección. Aún así, aprende los secretos de la profesión que sólo están disponibles para los empleados de la Unión de viajeros. La Unión es, en el fondo, un servicio de transporte que proporcionan los lanzadores de conjuros especializados a los que pueden pagarlo.

La mayoría de guías viajeros son magos o hechiceros, aunque unos pocos clérigos con acceso al dominio Viaje también han adoptado esta clase. Tales personajes suelen tener uno o dos niveles de bardo, explorador o mago para cumplir los prerrequisitos de Saber con más rapidez.

Las oficinas de la Unión de viajeros suelen encontrarse en grandes ciudades, en donde trabajan guías viajeros que ofrecen un surtido de servicios estándar. A veces se encuentran disponibles guías viajeros PNJs especialmente cualificados, llamados "viajeros de riesgo", para teleportar a los clientes audaces a lugares peligrosos, aunque el precio es proporcionalmente mayor.

Adaptación: esta clase de prestigio es rápida y directa. No obstante, incluso los guías viajeros tienen sus disputas. En tu campaña quizá no exista ninguna Unión de viajeros, sino muchos grupos separados que reclamen zonas geográficas concretas como propias, y compitan amargamente contra el transporte "ilegal" de bienes o viajeros a su territorio por parte de otros grupos.

En este tipo de campaña seguramente existirían aquellos que se dedicaran al contrabando de bienes o viajeros hasta zonas pertenecientes a guías rivales, y también guías viajeros autorizados por el Estado.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en guía viajero.

Habilidades: Saber (arcano) 10 rangos, Saber (geografía) 10 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar *teleportar*.

Especial: un aspirante a guía viajero debe unirse a la Unión de viajeros (aunque después puede abandonarla sin perder los niveles adquiridos previamente).

TABLA 2-14: EL GUÍA VIAJERO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Carga realizada, alcance mejorado	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Teletransporte adicional	—
3.º	+1	+1	+1	+3	Precisión realizada	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del guía viajero (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros, Hablar un idioma (n/a), Oficio (Sab) y Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del guía viajero.

Competencia con armas y armadura: los guías viajeros no obtienen competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/conjuros conocidos: a 1.º y 3.º nivel, el guía viajero consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado (aumento de las posibilidades de controlar o reprimir muertos vivientes, dotes adicionales, etc.) Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en guía viajero, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Carga realizada (Ex): un guía viajero puede transportar material con más eficacia. Cuando lanza cualquier conjuro con el descriptor de "teletransporte" que le permita llevarse consigo a otras criaturas voluntarias, el guía viajero puede transportar a una criatura Mediana voluntaria adicional (con equipo u objetos hasta el máximo de su carga) por nivel de clase y sujeta a las mismas restricciones indicadas en el sortilegio *teleportar*.

Por ejemplo, un mago de 9.º nivel/guía viajero de 2.º puede llevar consigo hasta a cinco otras criaturas Medianas o de menor tamaño (en vez del límite normal de tres criaturas para un lanzador de 11.º nivel).

Alcance mejorado (Ex): un guía

viajero puede desplazarse hasta mayor distancia cuando se teletransporta. Cuando el personaje lanza cualquier conjuro con el descriptor de "teletransporte", la distancia máxima cubierta por el conjuro se incrementa en un 50%.

Por ejemplo, un mago de 9.º nivel/guía viajero de 1.º puede teletransportarse hasta 1.500 millas con un único conjuro de *teleportar* (en vez del límite normal de 1.000 millas para un lanzador de 10.º nivel).

Teletransporte adicional: empezando en el 2.º nivel, el guía viajero tiene un espacio de conjuro de 5.º nivel adicional, que puede usarse sólo con un sortilegio de *teleportar*.

Precisión realizada (Ex): al llegar al 3.º nivel, el guía viajero posee más habilidad para llegar hasta el objetivo. Cuando lanza cualquier conjuro con el descriptor "teletransporte" que tenga posibilidades aleatorias de determinar el lugar de llegada real (como *teleportar*), el guía viajero puede tirar dos veces y elegir el resultado que desee.

EJEMPLO DE GUÍA VIAJERO

Erbera Coryunque: enana Cnj 9/Gvj 3; VD 12; humanoide Mediano; DG 9d4+27 más 3d6+9; pg 70; Inic +5; Vel 20'; CA 19†; Toque 13, desprevendida 18†; Atq base +5; Prs +5; Atq/Atq completo +6 c/c (1d4/19-20, daga de gran calidad); AE —; CE visión en la oscuridad 60', rasgos de enano, precisión realizada,



Erbera Coryunque, una guía viajera

carga realzada, teletransporte adicional, familiar (comadreja), beneficios del familiar (Alerta, vínculo empático, compartir conjuros), alcance mejorado; AL LN; TS Fort +9* (+11 contra veneno), Ref +7*, Vol +10*; Fue 10, Des 13, Con 16, Int 18, Sab 8, Car 10.

†Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Concentración +18, Conocimiento de conjuros +15, Descifrar escritura +8, Saber (arcano) +19, Saber (geografía) +19, Supervivencia +5 (+7 para evitar perderse o evitar peligros); Aguante, Alerta (del familiar), Conjurar en silencio^A, Duro de pelar, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino^A, Maestría en conjuros (*bola de fuego*, *cobijo seguro de Leomund*, *mastín fiel de Mordenkainen*, *teleportar*), Rastrear.

Idiomas: común, enano, gnomo, trasgo, térraro, infracomún.

Rasgos de enano: los enanos tienen afinidad con la piedra, que les concede un bonificador +2 racial en las pruebas de Buscar para advertir mampostería inusual. Un enano que sencillamente pase a 10' de ella, puede realizar una prueba de Buscar como si la estuviera buscando activamente.

Cuando tienen los pies en el suelo, los enanos son excepcionalmente estables y tienen un bonificador +4 en las pruebas de característica realizadas para resistir embestidas y derribos. También tienen un bonificador +1 racial contra orcos y trasgoides, y un bonificador +4 racial en la CA contra gigantes.

*Los enanos tienen un bonificador +2 racial en los TS contra conjuros y efectos sortílegos.

Precisión realzada (Ex): cuando lanza cualquier conjuro con el descriptor "teletransporte" que tenga posibilidades aleatorias de determinar el lugar de llegada real (como *teleportar*), Erbera puede tirar dos veces y elegir el resultado que desee.

Carga realzada (Ex): cuando lanza cualquier conjuro con el descriptor de "teletransporte" que le permita llevarse consigo a otras criaturas voluntarias, Erbera puede transportar a tres criaturas Medianas voluntarias tocadas adicionales (cada una con equipo u objetos hasta el máximo de su carga).

Familiar: el familiar de Erbera es una comadreja llamada Deriko. El familiar usa sus bonificadores base a la salvación o los de Erbera, como sea mejor. Las aptitudes y características de la criatura se resumen a continuación.

Deriko: familiar comadreja; VD —; bestia mágica Menuda; DG 12; pg 35; Inic +2; Vel 20', Tr 20'; CA 23*, toque 14, desprevenida 21*; Atq base +5; Prs -7; Atq/Atq completo +9 c/c (1d3-4, mordisco); Espacio/Alcance 2-1/2'/0'; AE aferrarse; CE transmitir conjuros de toque, evasión mejorada, olfato, comunicarse con su amo, hablar con los mustélidos; AL N; TS Fort +3, Ref +5, Vol +10; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 5.



*Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Avistar +3, Equilibrio +10, Esconderse +11, Moverse sigilosamente +8, Tregar +10; Sutileza con las armas.

Aferrarse (Ex): si golpea con su ataque de mordisco, Deriko puede usar sus poderosas mandíbulas para pegarse al cuerpo del oponente y causar automáticamente daño por mordedura en cada asalto que permanezca aferrado. Cuando está aferrado, Deriko pierde su bonificador de Destreza a la CA y tiene una CA de 21. Para apartar a Deriko, el oponente debe conseguir sujetarla.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Deriko puede transmitir conjuros de toque para Erbera (consulta Familiares, en la página 44 del *Manual del jugador*).

Evasión mejorada (Ex): si Deriko se ve expuesta a cualquier efecto que normalmente le permite salvar contra Reflejos para la mitad de daño, no sufre ningún daño si tiene éxito y la mitad si falla.

Olfato (Ex): puede detectar a enemigos que se acerquen, encontrar a enemigos por el olor y rastrear con el olfato.

Comunicarse con su maestro (Ex): Deriko puede comunicarse verbalmente con Erbera. Las otras criaturas no comprenden la comunicación sin ayuda mágica.

Hablar con los mustélidos (Ex): Deriko puede comunicarse con los animales de aproximadamente el mismo tipo que sí misma (incluidas las variedades terribles).

Beneficios del familiar: Erbera obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Esta criatura concede un bonificador +2 en los TS de Reflejos a Erbera (incluido en las estadísticas).

Alerta (Ex): Deriko concede Alerta a su amo mientras se encuentre a menos de 5'.

Vínculo empático (Sb): Erbera puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia de 1 milla. El amo tiene la misma conexión con un objeto o lugar que el familiar.

Compartir conjuros (Sb): Erbera puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo también afecte a su familiar si éste se encuentra a menos de 5' en ese momento. También puede lanzar un conjuro con "tú" como objetivo a su familiar.

Alcance mejorado (Ex): cuando Erbera lanza cualquier conjuro con el descriptor de "teletransporte", la distancia máxima cubierta por el conjuro se incrementa en un 50%.

Conjuros de mago preparados (11.º nivel de lanzador; escuelas prohibidas: encantamiento y nigromancia): 0: *detectar magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *remendar*, *salpicadura de ácido* (+6 toque a distancia); 1.º: *alarma*, *armadura de mago* (aplicado), *disfrazarse*, *proyector mágico*, *reducir persona* (CD 15), *soportar los elementos*; 2.º: *don de lenguas*, *oscurecer objeto* (CD 16), *resistencia del oso* (2), *telaraña* (2) (CD 16), *viento susurrante*; 3.º: *bola de fuego* (2) (CD 17), *disipar magia*, *encoger objeto* (CD 17), *convocar monstruo III*; 4.º: *cobijo seguro de Leomund*, *puerta dimensional*, *terreno alucinatorio*

(CD 18), tormenta de hielo (2); 5.º: mastín fiel de Mordenkainen, sanctasanctórum privado de Mordenkainen, teleportar (2); 6.º: bruma ácida, disipar magia mayor.

Libro de conjuros: los de arriba más 0: todos los demás excepto atontar, perturbar muertos vivos, toque de fatiga; 1.º: montura; 2.º: truco de la cuerda; 3.º: clarividencia/clarividencia, escritura ilusoria; 4.º: escudriñamiento; 5.º: cono de frío; 6.º: desintegrar.

Pertenencias: amuleto de armadura natural +2, anillo de protección +2, daga de gran calidad, capa de resistencia +2, anillo de protección +2, morral práctico de Heward, polvo de irrastrabilidad (2 pizcas), rollo de pergamino de teleportar, rollo de pergamino de escudriñamiento, varita de levitar (12 cargas), bolsa con componentes de conjuros, espejo foco para escudriñar (de tamaño reducido con encoger objeto), libros de conjuros, 39 po.

INICIADO DE LOS SIETE VELOS (ISV)

Los colores están imbuidos con sus propias propiedades mágicas. Igual que las sustancias exóticas y las palabras místicas tienen el poder de repeler a ciertas criaturas, los colores también albergan propiedades innatas que un mágico entrenado puede extraer, culminando en la perfección del muro prismático o la esfera prismática. Pocos conjuros alcanzan la belleza y el poder de estas poderosas abjuraciones. Son defensas perfectas que simbolizan la unión entre el conocimiento mágico y una profunda comprensión del funcionamiento de la naturaleza.

El iniciado de los siete velos, un maestro de la magia defensiva, se aproxima a la barrera prismática dominando uno de los velos o capas que la forman. Sus hábiles custodias pueden desviar gran parte de los ataques más peligrosos a los que pueden recurrir los lanzadores de conjuros o monstruos enemigos, protegiéndolo a sí mismo y a sus compañeros de cualquier daño. Su profunda comprensión de los secretos definitivos de la abjuración también le permite desmontar con facilidad las defensas de otros, y con el tiempo aprende el ataque mágico más temible: la espectacular y letal *perdición caleidoscópica*.

Los iniciados de los siete velos son una sociedad liberal de compañeros lanzadores de conjuros unidos por la misma obsesión, que se encuentran a intervalos irregulares y no sólo se interesan por los conocimientos relacionados con su especialidad, sino también en los del mundo físico y el entrelazado de los conocimientos mundanos y mágicos. La mayor parte de iniciados son

magos, ya que el estudio cuidadoso de lo mágico y lo mundano es más atrayente para el intelecto de los magos que para la fuerte personalidad de los hechiceros.

Los iniciados de los siete velos van de aventuras por casi las mismas razones que los magos: incrementar y profundizar en sus conocimientos. Sus aptitudes de custodia los convierten en notables duelistas con los conjuros, de modo que muchos iniciados PNJs de alineamiento neutral o bueno dedican su carrera a derrotar a lanzadores de conjuros malignos, ayudando a la gente que no tiene otra defensa contra peligrosos nigromantes o conjuradores sin escrúpulos. Los iniciados PNJs de alineamiento maligno a veces sirven como duelistas de alquiler, con la intención de provocar a magos buenos para que les insulten o les ofendan y poder desafiarlos en duelos letales.

Adaptación: un modo de adaptar esta clase de prestigio sería alterar la premisa de la concentración del iniciado en el color. En vez del color, un iniciado podría intentar comprender una jerarquía filosófica, un texto de siete fábulas, siete palabras de poder, o algo completamente diferente.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en iniciado de los siete velos.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 12 rangos, Saber (arcano) 12 rangos, Saber (naturaleza) 4 rangos.

Dotes: Soltura con una escuela de magia (abjuración), Soltura mayor con una escuela de magia (abjuración), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros).

Conjuros: aptitud para lanzar cinco conjuros de abjuración, incluidos al menos dos de 4.º nivel o superior.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del iniciado de los siete velos (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente) (Int) y Tasación (Int).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del iniciado de los siete velos.

TABLA 2-15: EL INICIADO DE LOS SIETE VELOS

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Custodia 1/día, abjuración sin mácula, velo rojo	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Impacto incontestable +2, velo naranja	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Custodia 2/día, velo amarillo	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Custodia reactiva, velo verde	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Custodia 3/día, velo azul	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Impacto incontestable +4, doble custodia, velo añil	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Perdición caleidoscópica, velo violeta, custodia 4/día	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Competencia con armas y armadura: los iniciados de los siete velos no obtienen competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en cada nivel, el iniciado de los siete velos consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (como las dotes adicionales que consiguen los magos en ciertos niveles), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en iniciado de los siete velos, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Custodia (St): un iniciado de los siete velos puede crear una *custodia*. Elige uno de los velos que conozca (ver más adelante) para imbuirla en la *custodia*. Una *custodia* dura cierta cantidad de tiempo indicada en su descripción, excepto si se deshace (del mismo modo como se deshace un conjuro; consulta la página 176 del *Manual del jugador*). Al crear la *custodia* puede elegir entre tres tipos.

Personal: esta *custodia* es una esfera cuyo diámetro es igual al espacio del iniciado (5' para criaturas Pequeñas o Medianas, 10' para

Grandes, etcétera) y le envuelve por completo. Se mueve con él, pero no puede obligar a ninguna criatura a atravesarla (para intentar apresar a un enemigo, por ejemplo). Si fuerza a una criatura a atravesarla, la *custodia* no tiene efecto sobre esa criatura. Cualquiera que golpee al iniciado con un arma de cuerpo a cuerpo o con ataques naturales recibe el efecto del velo (pero no las criaturas que usen armas de alcance). La *custodia* proporciona ocultación al iniciado, pero él puede ver hacia el exterior sin impedimentos. Dura 1 minuto por nivel o hasta que se deshace.

Área: una *custodia* de área afecta el espacio del iniciado y todas las casillas adyacentes (una esfera de 15' de diámetro para un iniciado Pequeño o Mediano, de 20' de diámetro para uno Grande, etcétera). Cualquier criatura que permanezca adyacente al iniciado obtiene la protección de la *custodia*, incluso si parte de su cuerpo está en el exterior. Salir de la *custodia* (apartándose del iniciado) es completamente seguro, pero cualquiera que intente entrar en la *custodia*, incluso si antes estuvo dentro y se marchó, se convierte en receptor de los efectos del velo elegido. La *custodia* se mueve con el iniciado, pero no puede obligar a otra criatura a atravesarla (moviéndose hasta el lado de un enemigo, por ejemplo). Si obliga a una criatura a atravesarla, la *custodia* no tiene efecto sobre ella. Esta *custodia* proporciona ocultación a quienes estén dentro contra las criaturas del exterior, pero cualquiera en el interior de la *custodia* puede ver hacia el exterior sin impedimentos. Dura 1 minuto por nivel o hasta que se deshace.

Muro: esta *custodia* toma la forma de un muro, de hasta 10' de largo y



Iaryo Felunnda, una iniciada de los siete velos

5' de alto por nivel de clase del iniciado. Por ejemplo, un iniciado de los siete velos de 3.º nivel podría crear un muro de *custodia* de 30' de largo y 15' de alto. El muro puede hacerse más pequeño, pero no es moldeable de ninguna otra forma. Debe iniciarse a menos de 30' del iniciado, pero puede extenderse hasta más allá de esta distancia. Al crearse es inmóvil. Un iniciado puede hacer que cruce desde uno de los lados del muro sea seguro, si así lo desea. En cualquier caso, él puede cruzar su propio muro de *custodia* sin ningún peligro. Esta *custodia* proporciona ocultación a las criaturas de ambos lados. Dura 10 minutos por nivel o hasta que se deshace.

La CD de la salvación para una *custodia* del iniciado es igual a 18 + el modificador de su característica principal de lanzador de conjuros (Inteligencia para magos, Carisma para hechiceros y bardos, etcétera). El nivel de conjuro equivalente de una *custodia* depende de qué velo se le integre.

Velos: cuando un iniciado crea una *custodia*, puede elegir imbuirla con cualquier velo que conozca. Estos velos reproducen las capas de un *muro prismático* y se describen más adelante. El nivel de lanzador de un iniciado para estos velos es igual a su nivel de lanzador de conjuros arcanos.

Velo rojo: el primer velo que aprende un iniciado es el rojo. Una *custodia* imbuida con este velo bloquea todos los proyectiles y ataques a distancia no mágicos. Una criatura que cruce un velo rojo sufre 20 puntos de daño por fuego (Reflejos mitad). Un conjuro o efecto de *cono de frío* destruye una *custodia* con este velo, pero es negado en el proceso. Una *custodia* con este velo es el equivalente de un conjuro de 4.º nivel.

Velo naranja: a 2.º nivel, el iniciado aprende el secreto del velo naranja. Una *custodia* con este velo detiene los ataques a distancia mágicos, incluidos sortilegios que conjuren proyectiles (como *flecha ácida de Melf*) o creen rayos (como *desintegrar* o los rayos oculares de un contemplador) pero no conjuros que no precisen de un ataque de toque a distancia (como *proyectil mágico*). Una criatura que cruce un velo naranja sufre 40 puntos de daño por ácido (Reflejos mitad). Un conjuro o efecto de *ráfaga de viento* destruye una *custodia* con este velo, pero es negado en el proceso. Una *custodia* con este velo es el equivalente de un conjuro de 5.º nivel.

Velo amarillo: un iniciado de 3.º nivel o superior puede crear un velo amarillo. Este velo evita que los gases o las nubes entren en la zona custodiada, y obstruye los ataques de petrificación. Además, un personaje que esté dentro de una *custodia* personal o de área imbuida con un velo amarillo tiene inmunidad al veneno introducido desde el exterior de la *custodia* (como por ejemplo de una criatura con un arma envenenada que golpee a través de la barrera). Una criatura que cruce el velo amarillo sufre 80 puntos de daño por electricidad (Reflejos mitad). El conjuro *desintegrar* destruye el velo amarillo, pero es negado en el proceso. Una *custodia* con este velo es el equivalente de un conjuro de 6.º nivel.

Velo verde: un iniciado de 4.º nivel aprende a dominar el velo verde. Este velo detiene el paso de armas de aliento. Una criatura que cruce un velo verde debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o morirá; si se salva sufre 1d6 puntos de daño a Constitución. Este velo es un efecto de veneno. El conjuro *pasamiento*

destruye un velo verde. Una *custodia* imbuida con este velo es el equivalente de un conjuro de 6.º nivel.

Velo azul: a 5.º nivel, el iniciado aprende a usar el velo azul. Este velo bloquea todas las adivinaciones y los conjuros y efectos enajenadores. Cualquier criatura que cruce un velo azul debe salvar contra Fortaleza o quedará petrificado. El conjuro *proyectil mágico* destruye un velo azul, pero es negado en el proceso. Una *custodia* imbuida con este velo es el equivalente de un conjuro de 6.º nivel.

Velo añil: a 6.º nivel, el iniciado puede crear el poderoso velo añil. Este velo evita el paso de todos los conjuros y aptitudes sortilegas. Cualquier criatura que lo cruce debe salvar contra Voluntad o sufrirá *confusión*, como si fuera afectado por el conjuro *locura*. El conjuro *luz del día* niega y es negado por un velo añil. Una *custodia* con este velo es el equivalente de un conjuro de 7.º nivel.

Velo violeta: a 7.º nivel, un iniciado domina el séptimo y último velo: el velo violeta. Esta barrera destruye todos los objetos y efectos que la crucen, como si se *desintegraran*. Las criaturas vivas que lo crucen deben salvar contra Voluntad o se trasladarán a un lugar y un plano aleatorios (como con el conjuro *desplazamiento de plano*). Un velo violeta es destruido por un conjuro de *disipar magia* ejecutado con éxito. Una *custodia* con este velo es el equivalente de un conjuro de 8.º nivel.

Abjuración sin mácula (Ex): los conjuros de abjuración de un iniciado son especialmente difíciles de derrotar con sortilegios o efectos que los disipen. Un iniciado puede añadir su nivel de clase a la CD para disipar cualquier conjuro o efecto de abjuración que cree.

Impacto incontestable (Ex): gracias a su estudio de las defensas mágicas, el iniciado aprende a derrotarlas más fácilmente. A 2.º nivel y superior obtiene un bonificador +2 en las pruebas de nivel de lanzador para contrarrestar o disipar conjuros de abjuración. A 6.º nivel este bonificador se incrementa a +4.

Custodia reactiva (St): a 4.º nivel, el iniciado aprende a crear una *custodia* (ver arriba) en respuesta a un ataque. Puede levantar una *custodia* como acción inmediata (consulta la página 86), después de que un oponente empiece una acción pero antes de que la complete. Por ejemplo, si ve que un guerrero enemigo carga contra él, puede levantar una *custodia* para protegerse. El contrincante puede decidir si sigue la carga a través de la *custodia* o si se detiene en el exterior.

Doble custodia: a 6.º nivel o superior, el iniciado puede levantar dos velos a la vez en cualquier momento en que cree una *custodia*. Esto sigue contando como un único uso de su aptitud *custodia*. El efecto menos poderoso (empezando desde el rojo y hasta el violeta) siempre se considera "exterior" al efecto más poderoso, así que una doble custodia formada por un velo azul y un velo verde primero aplicará el efecto del velo verde y después del velo azul a cualquier criatura que la cruce. Para negar toda la *custodia*, el velo más exterior debe negarse antes que sea posible negar el interior.

Perdición caleidoscópica (St): a 7.º nivel, el iniciado de los siete velos aprende el secreto de la asombrosa *perdición caleidoscópica*. Una vez al día y como una acción estándar, designa a una criatura situada a menos de 60' y vuelve todos los efectos mágicos

que le estén afectando en su contra. Este efecto funciona como un conjuro apuntado de *disipar magia mayor*, excepto que por cada conjuro o efecto negado sobre el objetivo, el efecto de un velo (ver arriba) se aplica a la víctima como si lo hubiera cruzado. Los velos creados alrededor de la víctima proceden a través del espectro desde el rojo hasta el violeta. Así, una criatura con tres conjuros negados sería el objetivo de los efectos de los velos rojo, naranja y amarillo. El objetivo sigue pudiendo salvar normalmente por cada velo. Esta aptitud es el equivalente de un conjuro de 9.º nivel.

EJEMPLO DE INICIADO DE LOS SIETE VELOS

Iaryo Felunnda: humana Abj 9/Isv 2; VD 11; humanoide Mediano; DG 11d4+11; pg 40; Inic +2; Vel 30'; CA 17*, toque 12, desprevenida 15*; Atq base +5; Prs +4; Atq/Atq completo +4 c/c (1d6-1, bastón); AE impacto incontestable +2; CE familiar (comadreja), beneficios del familiar (Alerta, vínculo empático, compartir conjuros), abjuración sin mácula, *custodia* 1/día; AL N; TS Fort +8, Ref +9, Vol +12; Fue 8, Des 14, Con 12, Int 17, Sab 13, Car 10.

*Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Concentración +15, Conocimiento de conjuros +22, Descifrar escritura +17, Saber (arcano) +17, Saber (historia) +15, Saber (naturaleza) +17, Saber (los Planos) +17; Alerta (del familiar, Gran fortaleza, Inscribir rollo de pergamino^A, Prolongar conjuro^A, Reflejos rápidos, Soltura con una escuela de magia (abjuración), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Soltura mayor con una escuela de magia (abjuración).

Idiomas: celestial, común, dracónico, trasgo.

Impacto incontestable (Ex): Iaryo tiene un bonificador +2 en las pruebas de nivel de lanzador para contrarrestar o disipar conjuros de abjuración.

Familiar: el familiar de Iaryo es una comadreja llamada Fuundark. El familiar usa sus bonificadores base a la salvación o los de Iaryo, como sea mejor. Las aptitudes y características de la criatura se resumen a continuación.

Fuundark: familiar comadreja; VD —; bestia mágica Menuda; DG 11; pg 20; Inic +2; Vel 20', Tr 20'; CA 23*, toque 14, desprevenido 21*; Atq base +5; Prs -7; Atq/Atq completo +9 c/c (1d3-4, mordisco); Espacio/Alcance 2 1/2/0'; AE aferrarse; CE transmitir conjuros de toque, evasión mejorada, olfato, comunicarse con su amo, hablar con los mustélidos; AL N; TS Fort +3, Ref +5, Vol +10; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 5.

Habilidades y dotes: Avistar +3, Equilibrio +10, Esconderse +11, Moverse sigilosamente +8, Tregar +10; Sutileza con las armas.

Aferrarse (Ex): si golpea con su ataque de mordisco, Fuundark puede usar sus poderosas mandíbulas para pegarse al cuerpo del oponente y causar automáticamente daño por mordedura en cada asalto que permanezca aferrado. Cuando está aferrada, Fuundark pierde su bonificador de Destreza a la CA y tiene una CA de 21. Para apartar a Fuundark, el oponente debe conseguir sujetarla.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Fuundark puede transmitir conjuros de toque para Iaryo (consulta Familiares, en la página 44 del Manual del jugador).

Evasión mejorada (Ex): si Fuundark se ve expuesta a cualquier efecto que normalmente le permite salvar contra Reflejos para la mitad de daño, no sufre ningún daño si tiene éxito y la mitad si falla.

Olfato (Ex): puede detectar a enemigos que se acerquen, encontrar a enemigos por el olor y rastrear con el olfato.

Comunicarse con su ama (Ex): Fuundark puede comunicarse verbalmente con Iaryo. Las otras criaturas no comprenden la comunicación sin ayuda mágica.

Hablar con los mustélidos (Ex): Fuundark puede comunicarse con los animales de aproximadamente el mismo tipo que sí misma (incluidas las variedades terribles).

Beneficios del familiar: Iaryo obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Esta criatura concede un bonificador +2 en los TS de Reflejos a Iaryo (incluido en las estadísticas).

Alerta (Ex): Fuundark concede Alerta a su ama mientras se encuentre a menos de 5'.

Vínculo empático (Sb): Iaryo puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia de 1 milla. El ama tiene la misma conexión con un objeto o lugar que el familiar.

Compartir conjuros (Sb): Iaryo puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma también afecte a su familiar si éste se encuentra a menos de 5' en ese momento. También puede lanzar un conjuro con "tú" como objetivo a su familiar.

Abjuración sin mácula (Ex): los conjuros de abjuración de Iaryo son especialmente difíciles de derrotar con conjuros o efectos que los disipen. Puede añadir su nivel de clase a la CD para disipar cualquier sortilegio o efecto de abjuración que haya creado.

Velos: Iaryo conoce los velos rojo y naranja, y puede imbuir cualquier *custodia* que cree con uno de ellos.

Velo rojo: este velo bloquea todos los ataques a distancia y proyectiles no mágicos. Una criatura que lo cruce sufre 20 puntos de daño por fuego (Reflejos CD 17 mitad).

Custodia (St): Iaryo puede crear una *custodia* personal (afecta a su espacio), una *custodia* de área (afecta a su espacio y todas las casillas adyacentes), o una *custodia* de muro (30' de largo y 15' de alto) una vez al día, imbuyéndola con uno de los dos velos que conoce. Las *custodias* personal y de área tienen una duración de 3 minutos, y la *custodia* de muro de 30 minutos.

Conjuros de mago preparados (11.º nivel de lanzador; escuelas prohibidas: ilusión y nigromancia): 0: *detectar magia*, *detectar veneno*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *resistencia*; 1.º: *alarma*, *hechizar persona* (CD 14), *proyector mágico* (3), *retirada expeditiva*; 2.º: *armadura de mago* prolongada (aplicado), *escudo* prolongado, *gracia felina*, *telaraña* (2) (CD 15), *ver lo invisible*; 3.º: *disipar magia* (2), *nube apesosa* (CD 16), *rayo relampagueante* (CD 16), *sueño profundo* (CD 16), *volar*; 4.º: *globo de invulnerabilidad menor*, *ojo arcano*, *protección contra la energía* prolongado, *tormenta de hielo*; 5.º: *exorcismo* (CD 20), *inmovilizar monstruo* (CD 18), *teleportar*; 6.º: *bruma ácida*, *globo de invulnerabilidad*.

Libro de conjuros: los de arriba más 0: todos los demás excepto *detectar muertos* *vivientes*, *sonido fantasma*, *toque de fatiga*; 1.º: *armadura de mago*, *escudo*; 2.º: *cerradura arcana*, *resistir energía*, *truco de la cuerda*; 3.º: *protección contra la energía*; 4.º: *muro de hielo*, *quitar maldición*, *tentáculos negros de Evard*; 5.º: *debilidad mental*, *mano*

interpuesta de Bigby, sanctasanctórum privado de Mordenkainen, teleportar; 6.º: convocar monstruo VI, disipar magia mayor.

Pertenencias: amuleto de armadura natural +1, capa de resistencia +2, cuenta de fuerza, bastón de abjuración (12 cargas), rollo de pergamino de sanctasanctórum privado de Mordenkainen, rollo de pergamino de convocar monstruo VI, libros de conjuros, bolsa para componentes de conjuros, 27 pp.

MAESTRO DE LA METAMORFOSIS (MAM)

Es posible que ninguno de los magníficos poderes de los lanzadores de conjuros sea tan versátil, útil ni espectacular como la aptitud de cambiar por completo de forma. El maestro de la metamorfosis es un hechicero o un mago que ha elegido especializarse en conjuros que cambian su forma. El conjuro *polimorfarse* y otras transmutaciones de cambio de forma le ofrecen la aptitud de convertirse en un temible juggernaut en el combate físico, un rápido viajero volador o el espía perfecto.

Un personaje debe conseguir un buen nivel de competencia como lanzador de conjuros arcanos para poder entrar en esta clase de prestigio, por lo que casi todos los que eligen esta senda son hechiceros o magos. De ambas clases, los hechiceros son quienes, más probablemente, se sentirán atraídos por la espontaneidad y la inventiva que ofrecen el conjuro *polimorfarse* y otros similares.

Los maestros de la metamorfosis PNJs se deleitan demostrando habilidad con sus formas favoritos, y por eso a veces son los responsables de celebrar espectáculos para reyes, magos u otros maestros de la metamorfosis poderosos.

Adaptación: la aptitud forma predilecta ya proporciona organización a esta clase, pero un método para potenciarla sería decidir que cada tipo de maestro debe elegir a un tipo de criatura, como por ejemplo animales. El maestro de la metamorfosis obtiene sus aptitudes para mejorar el cambio de forma únicamente para las

que pertenezcan a ese tipo de criatura, aunque sigue pudiendo adoptar otras formas, dependiendo del conjuro que lance. Simplemente no tienen las ventajas de esta clase de prestigio con formas diferentes del tipo elegido.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en maestro de la metamorfosis.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Habilidades: Disfrazarse 5 rangos, Engañar 2 rangos.

Dotes: Abstención de materiales.

Conjuros: aptitud para lanzar *alterar el propio aspecto* y *polimorfarse*.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase de maestro de la metamorfosis (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Oficio (Sab) y Saber (arcano) (Int).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del maestro de la metamorfosis.

Competencia con armas y armadura: el maestro de la metamorfosis no obtiene competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/conjuros conocidos: en cada nivel indicado en la tabla 2-15, el maestro de la metamorfosis consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado (como la dote adicional que obtiene un mago en ciertos niveles).

Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en maestro de la metamorfosis, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.



TABLA 2-16: EL MAESTRO DE LA METAMORFOSIS

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Cambio prolongado, forma predilecta	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Manifiestar sentidos	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Maestría en la batalla +2	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Cambio sin esfuerzo	—
5.º	+2	+1	+1	+4	Cambiaformas	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Maestría en la batalla +4	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Cambio reflejo	—
8.º	+4	+2	+2	+6	Manifiestar cualidades	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Maestría en la batalla +6	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Variedad infinita	—

Cambio prolongado (Ex): un maestro de la metamorfosis obtiene el beneficio de la dote Prolongar conjuro sobre cualquier conjuro de transmutación que lance para cambiar en una de sus formas predilectas (ver abajo). Este beneficio no incrementa el nivel del conjuro ni el tiempo de lanzamiento, ni requiere ninguna preparación especial. Entre los sortilegios que se benefician de esta aptitud se encuentran *alterar el propio aspecto*, *polimorfarse*, *polimorfarse cualquier objeto* y *cambiar de forma*.

Forma predilecta (Sb): el maestro de la metamorfosis elige tres formas predilectas en el 1.º nivel. Una forma predilecta es un tipo específico de criatura cuya forma puede adoptar mediante el conjuro *polimorfarse*. No puede elegir a una criatura de su propio tipo (probablemente humanoide) como forma predilecta. Por ejemplo, un humano hechicero de 8.º nivel/maestro de la metamorfosis de 1.º elige las formas de pegaso, mole sombría y dragón de bronce como sus formas predilectas, aunque debido a la restricción de DG sólo se puede convertir en un dragón de bronce muy joven. Un maestro de la metamorfosis obtiene varias ventajas con sus formas predilectas, tal como se indica en las siguientes descripciones de rasgos de clase. En cada nivel impar por encima del 1.º nivel, el maestro de la metamorfosis gana una forma predilecta adicional. Así, en el 3.º nivel tendrá cuatro, en el 5.º cinco, en el 7.º seis y en el 9.º siete. Además, una vez por nivel de maestro de la metamorfosis más allá del 1.º, un personaje puede elegir perder una forma predilecta y elegir otra para sustituirla.

Manifestar sentidos (Sb): a 2.º nivel y superior, el maestro de la metamorfosis obtiene los sentidos de su forma predilecta al adoptarla. Los sentidos incluyen las cualidades especiales extraordinarias como sentido ciego, vista ciega, visión en la oscuridad, visión en la penumbra, olfato y sentido de la vibración.

Maestría en la batalla (Ex): a 3.º nivel, el maestro de la metamorfosis obtiene un bonificador +2 de capacidad en todas las tiradas de ataque que realice mientras tiene una de sus formas predilectas. Este bonificador se incrementa a +4 en el 6.º nivel y a +6 en el 9.º.

Cambio sin esfuerzo (Ex): a 4.º nivel, el maestro de la metamorfosis aprende a cambiar su forma mediante un sencillo acto

de voluntad. Puede aplicar los beneficios de las dotes *Conjurar en silencio* y *Conjurar sin moverse* (aunque no las tenga) a cualquier conjuro de transmutación que lance para cambiar a una de sus formas predilectas. Este beneficio no incrementa el nivel de lanzador ni el tiempo de lanzamiento, ni requiere ninguna preparación especial. Entre los conjuros que se benefician de esta aptitud se encuentran *alterar el propio aspecto*, *polimorfarse*, *polimorfarse cualquier objeto* y *cambiar de forma*.

Cambiaformas (Ex): un maestro de la metamorfosis adquiere el subtipo cambiaformas a 5.º nivel. También obtiene la aptitud de permanecer en una forma durante un tiempo indefinido cuando lanza *alterar el propio aspecto*. Esto funciona exactamente igual que el conjuro *alterar el propio aspecto* excepto en que la duración es permanente. En otras palabras, el maestro de la metamorfosis puede permanecer en la forma que adopte tanto como desee, hasta que elija deshacerla o sea disipado.

Cambio reflejo (Ex): a 7.º nivel y superior, el maestro de la metamorfosis tiene la aptitud de cambiar a una forma predilecta mediante un conjuro de transmutación en respuesta a la acción de un oponente, una vez al día. Si tiene un conjuro apropiado preparado y elige usar esta aptitud, puede cambiar de forma con una acción inmediata (consulta la página 86) en respuesta a las acciones de otra criatura. Por ejemplo, un

maestro de la metamorfosis podría convertirse en dragón tortuga para conseguir una buena CA contra un ataque inminente, o cambiar a la forma de un dragón rojo para obtener inmunidad al daño por fuego del conjuro *tormenta de fuego* de un enemigo. El conjuro se gasta como si el maestro lo hubiera lanzado normalmente, y permanece en su nueva forma hasta que expira el sortilegio o lo deshace. El maestro renuncia a su siguiente acción para poder llevar a cabo un cambio reflejo.

Si un maestro de la metamorfosis está actualmente bajo el efecto del conjuro *cambio de forma* lanzado por sí mismo, puede usar su aptitud de cambio reflejo tantas veces como quiera (aunque nunca más de una vez por asalto). Cada vez que la usa pierde su siguiente acción.

Manifestar cualidades (Ex): a 8.º nivel y superior, un maestro de la metamorfosis tiene todas las cualidades especiales extraordinarias de cualquier forma predilecta que adopte. Por ejemplo,



Mekkbier Saadren, un maestro de la metamorfosis

podría convertirse en troll para usar su aptitud de regeneración, o adoptar la forma de una saga verde para obtener RC 18.

Variación infinita (Sb): a 10.º nivel, un maestro de la metamorfosis gana la aptitud de crear formas completamente imaginarias cuando lanza *polimorfarse*, *polimorfarse cualquier objeto* o *cambiar de forma* sobre sí mismo. Para crear una forma imaginaria elige una de sus formas predilectas como base y después elige un único aspecto de un segundo monstruo cuya forma pueda adoptar con el conjuro que está lanzando, añadiéndolo a la primera criatura. Sus opciones disponibles pueden ser:

- Sustituir el bonificador de armadura natural de la forma base por el de la segunda forma.
- Añadir las modalidades de movimiento de la segunda forma.
- Añadir uno de los tipos de ataque natural de la segunda forma (con el alcance apropiado), si la forma base no posee ya ese tipo de ataque.
- Añadir un ataque especial extraordinario de la segunda forma.
- Añadir una cualidad especial extraordinaria de la segunda forma.
- Sustituir una de las puntuaciones de característica físicas de la forma base, si tanto la forma base como la segunda forma tienen la misma categoría de tamaño.

Por ejemplo, si un dragón rojo joven es la forma base y un pulpo gigante la segunda forma, el maestro de la metamorfosis puede añadir los ocho desgarramientos de los tentáculos (daño 1d4 + bonificador de Fue) a los ataques naturales del dragón.

EJEMPLO DE MAESTRO DE LA METAMORFOSIS

Mekkhier Saadren: humano Hcr 8/Mam 3; VD 11; humanoide Mediano; DG 11d4+22; pg 51; Inic +4; Vel 30'; CA 16*, toque 12, desprevenido 16*; Atq base +5; Prs +4; Atq/Atq completo +4 c/c (1d4-1/19-20, daga) o +5 toque a distancia (según conjuro); AE maestría en la batalla +2; CE forma prolongada, forma predilecta, manifestar sentidos; AL CN; TS Fort +5, Ref +3, Vol +10; Fue 8, Des 10, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 17.

*Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Concentración +16, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +5, Disfrazarse +14 (+16 para actuar), Engañar +17, Intimidar +5; Abstención de materiales, Conjurar en

silencio, Conjuros penetrantes, Conjurar sin moverse, Iniciativa mejorada.

Idiomas: común, dracónico.

Maestría en la batalla (Ex): Mekkhier obtiene un bonificador +2 de capacidad en todas las tiradas de ataque que realice mientras está en una de sus formas predilectas (incluido en las estadísticas).

Cambio prolongado (Ex): siempre que Mekkhier adopta una de sus formas predilectas (ver abajo), la duración se dobla, como si estuviera afectado por la dote Prolongar conjuro.

Forma predilecta (Sb): Mekkhier tiene cuatro formas predilectas: medusa, gelatina ocre, mole sombría y dragón de oro muy joven.

Forma de medusa: como arriba, excepto: humanoide monstruoso Mediano; Inic +6; CA 17, toque 14, desprevenido 15; Prs +5; Atq/Atq completo +8 c/c (1d4+1 más veneno, serpientes); TS Fort +4, Ref +5; Fue 10, Des 15, Con 12.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 11, daño inicial 1d6 a Fue, secundario 1d6 a Fue. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Forma de gelatina ocre: como arriba, excepto: cieno Grande; Inic -1; Vel 10', Tr 10'; CA 6, toque 6, desprevenido 15; Prs +11; Atq/Atq completo +8 c/c (2d4+3 más 1d4 por ácido, golpetazo); Espacio/Alcance 10'/5'; AE ácido, constreñir 2d4+3 más 1d4 por ácido, agarrón mejorado; CE vista ciega 60'; TS Fort +9, Ref -2; Fue 15, Des 1; Con 22.

Forma de mole sombría: como arriba, excepto: aberración Grade; Inic +5; Vel 20', Ec 20'; CA 20, toque 12, desprevenido 19; Prs +15; Atq +14 c/c (2d4+7/2 garras) y +9 c/c (2d8+4, mordisco); Espacio/Alcance 10'/10'; CE visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60'; TS Fort +7, Ref +4; Fue 23, Des 13, Con 19.

Forma de dragón de oro muy joven: como arriba, excepto: dragón Grande (fuego); Vel 60', VI 200' (mala), Nd 60'; Prs +15; Atq +13 c/c (2d6+6, mordisco); Atq completo +13 c/c (2d6+6, mordisco) y +8 c/c (1d8+3, 2 garras) y +8 c/c (1d6+3, 2 alas) y +8 c/c (1d8+8, coletazo); Espacio/Alcance 10'/5' (10' con mordisco); CE visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra (cuatro veces más de lo normal), sentido ciego 60'; TS Fort +6, Fue 21, Con 17.

Manifestar sentidos (Sb): Mekkhier obtiene los sentidos de su forma predilecta cuando adopta su forma (incluido en las estadísticas).

TABLA 2-17: EL MÁGICO DE LA ORDEN ARCANO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Miembro de la cofradía, Reserva de conjuros I	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Dote metamágica adicional	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Idioma adicional	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Reserva de conjuros II	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Conjuro nuevo	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Idioma adicional	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Reserva de conjuros III	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Conjuro nuevo	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Dote metamágica adicional	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Regente	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/5/3 al día; 10.º nivel de lanzador): 0: *detectar magia, detectar veneno, leer magia, luces danzantes, marca arcana, perturbar muertos vivientes* (+5 toque a distancia), *mano del mago, rayo de escarcha* (+5 toque a distancia), *toque de fatiga* (+4 toque c/c; CD 13); 1.º: *armadura de mago* (aplicado), *escudo, proyectil mágico, rayo de debilitamiento* (+5 toque a distancia), *retirada expeditiva*; 2.º: *alterar el propio aspecto, contorno borroso, falsa vida, fuerza de toro*; 3.º: *disipar magia, heroísmo, toque vampírico* (+4 toque c/c); 4.º: *piel pétrea, polimorfarse*; 5.º: *polimorfarse funesto* (CD 18).

Pertenencias: *daga, amuleto de puños poderosos +1, anillo de protección +2, varita de gracia felina* (33 cargas), *poción de curar heridas graves, 2 pociones de piel robliza* (+3), *rollo de pergamino de invisibilidad mayor, bolsa para componentes de conjuros, polvo de diamante* (1.000 po), 30 pp.

MÁGICO DE LA ORDEN ARCANA (MOA)

También llamado "mágico cofrade", se trata de un lanzador de conjuros miembro de una academia y cofradía conocida como la Orden arcana. En las conversaciones informales se la llama "la Orden", o a veces "la Academia de hechicería". Es tanto una escuela para lanzadores de conjuros novatos como una cofradía para los de poder y saber avanzados.

Los estatutos de la academia tienen dos principios fundamentales. El primero es avanzar en el saber mágico mediante la investigación continua y el estudio arqueológico de las disciplinas arcanas perdidas. Una gran parte de la investigación

se centra en elucidar la "gramática arcana" del gran poder que existía en eras pasadas, y esta investigación ha dado un fruto maravilloso: las dotes metamágicas. Su segundo principio es dar apoyo y manutención a los miembros de la Orden, primero mediante la escolarización arcana, y más tarde a través de la asociación, los recursos, el alojamiento y acceso a la Reserva de conjuros (consulta la barra lateral de esta página). Aunque los no magos pueden beneficiarse de algún modo de lo que la Orden ofrece, su énfasis en la magia disuade a la mayoría de candidatos. De hecho, la Orden casi no tiene a hechiceros, bardos ni otros personajes con talento como lanzadores de conjuros espontáneos entre sus filas.

Los mágicos cofrades a menudo se unen a compañías de aventureros no lanzadores de conjuros y que no están afiliados a la Orden. Por tanto, se les puede encontrar en cualquier lugar en el que haya aventuras. No obstante, los miembros al corriente de cuotas de la Orden vuelven cuando pueden al campus, pagan los tributos necesarios, y hacen su aportación para el mantenimiento de la Reserva de conjuros.

Adaptación: esta clase de prestigio puede ajustarse cambiando la premisa de la Reserva de conjuros. En vez de un almacén de conjuros que debe rellenarse siempre o se incurre en una deuda (ver más adelante), quizá la Orden consiguió subyugar y encadenar a un semidiós de la antigüedad bajo su fortaleza. Los que los miembros de la Orden hacen cuando llaman conjuros de la "Reserva de conjuros", quizá sin que lo sepan, es consumir lentamente la esencia de este ser.

Dado de golpe: d4.

LA RESERVA DE CONJUROS

Existe un depósito mágico de energía de conjuros, unido a una matriz especial, en una bóveda del nivel inferior de la sede de la Orden. Usando su foco de la cofradía, un mágico de la Orden arcana puede "pedir" conjuros de este recurso común si lo necesita.

Cómo pedir un conjuro: se puede pedir un sortilegio de la Reserva de conjuros desde cualquier lugar, pero el lanzador debe tener disponible un espacio de conjuro sin usar del nivel apropiado. Los magos que estén preparando los conjuros para el día deciden en ese momento si dejarán algunos espacios de conjuro libres. El lanzador sólo puede pedir conjuros de un nivel que normalmente pueda ejecutar. Puede pedir una cantidad de conjuros al día de modo que la suma de sus niveles sea igual o menor a la mitad de su nivel de lanzador (mínimo uno). Por ejemplo, Tural Edemont, un mago de 5.º nivel/mágico de la Orden arcana de 4.º puede pedir un conjuro de 4.º nivel al día, dos de 2.º nivel al día, o cualquier combinación de conjuros cuyo nivel no exceda de cuatro, siempre que tenga espacios de conjuro disponibles y su deuda a la Reserva de conjuros no sea demasiado elevada (ver a continuación).

Cuando el lanzador pide un conjuro, emplea una acción de asalto completo para concentrarse en su foco (lo cual causa ataques de oportunidad). El conjuro aparece en su mente al comienzo del siguiente asalto en su turno, y puede usarse de inmediato. No obstante, si no lo lanza en menos de 1 minuto por nivel de lanzador, se desvanecerá de su mente como si lo hubiera lanzado. Los magos no pueden aprender el conjuro pedido, a pesar de su presencia temporal, aunque por supuesto más tarde podrían intentar aprender ese mismo conjuro de la manera normal.

Disponibilidad del conjuro: existen tres etapas de acceso a la Reserva de conjuros. Un miembro recién entrado en al Orden obtiene los privilegios de la Reserva de conjuros I, que le permite acceder a los conjuros de 1.º a 3.º nivel. La Reserva de conjuros II permite acceder a los sortilegios de 4.º a 6.º nivel, y la Reserva de conjuros III a los de 7.º a 9.º nivel. No hay disponibles conjuros de nivel 0, pero la Reserva de conjuros puede proporcionar cualquier otro sortilegio de la lista de conjuros de magos/hechiceros del *Manual del jugador*, así como cualquier conjuro adicional que permita el DM.

Deuda a la reserva de conjuros: cada vez que un lanzador de conjuros pide un sortilegio, queda en deuda. Debe devolver un "paquete de energía" a la Reserva de conjuros: un conjuro que haya preparado (o que pueda lanzar, si es un hechicero) del mismo nivel que el que pidió, o un número de sortilegios cuya suma conjunta de niveles sea el nivel del conjuro pedido. Por ejemplo, la deuda a la Reserva de conjuros para un sortilegio de 5.º nivel es 5 niveles, que podrían pagarse con otro sortilegio de 5.º nivel, o con cualquier combinación de conjuros cuya suma de niveles sea 5. Devolver un conjuro es una acción de asalto completo, igual que pedir un conjuro, y gasta un espacio de conjuro preparado, o utiliza un espacio de conjuros de ese día, como si se hubiera lanzado el sortilegio.

La deuda debe devolverse en un número de días igual al nivel de clase del personaje; si no, el acceso a la Reserva de conjuros queda suspendido automáticamente. Una vez se ha devuelto la deuda, un lanzador suspendido recupera el acceso a la Reserva de conjuros inmediatamente, excepto si no se paga la deuda en el plazo de un año, lo que resulta en la expulsión del lanzador de conjuros de la Orden. Un mágico no puede tener un "balance positivo" con la Reserva de conjuros y pagar una deuda antes de adquirirla.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en mágico de la orden arcana.

Habilidades: Saber (arcano) 8 rangos.

Dotes: Conjuros cooperativos y cualquier otra dote metamágica.

Conjuros: aptitud para preparar y lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel.

Especial: se debe pagar una cuota de inscripción de 750 po.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase de un mágico de la Orden arcana (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Hablar un idioma (n/a), Oficio (Sab) y Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente) (Int).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del mágico de la Orden arcana.

Competencia con armas y armadura: los mágicos de la Orden arcana no obtienen competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en cada nivel, el mágico de la Orden arcana consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (como las dotes adicionales que consiguen los magos en ciertos niveles), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en mágico de la Orden arcana, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Miembro de la cofradía: un mágico de la Orden arcana con el estatus de 'cofrade' paga tributos monetarios y acepta distintas tareas como pago por los beneficios que obtiene. Los tributos son de 30 po al mes. Las tareas pueden incluir hacer acto de presencia en la academia como mínimo cada seis meses, y aceptar cualquier encargo especial que le hagan los miembros superiores. Un cofrade que no cumpla sus obligaciones durante más de tres meses deja de ser miembro y pierde el acceso a la Reserva de conjuros. Reintegrarse como miembro es difícil, pero los ex miembros no pierden ninguno de los

conjuros o dotes metamágicas que obtuvieron mientras estaban de alta.

Un miembro al corriente de cuotas puede alojarse en el campus de la Orden arcana entre aventuras, pagando sólo 5 pp al día por alimentos y alojamiento de calidad corriente. En su tiempo libre puede hojear la muy respetada biblioteca de la Orden, en la que hay almacenados tomos de saber mundano y arcano (aunque aquí no pueden encontrarse conjuros). Igualmente, puede usar las instalaciones del laboratorio común para crear un objeto mágico menor o intermedio (aunque los costes materiales deben salir de su bolsillo). Además, tiene libertad para leer y escribir notas en el "tablón de anuncios", un medio mundano mediante el que los miembros de la Orden se pasan información, anuncian su interés en un tema de investigación o aventura, o intentan vender alguna rareza, mágica o no. Por último, pero no menos importante, los miembros forman lazos profesionales con sus compañeros magos, que posiblemente se conviertan en buenas amistades o aliados.

Reserva de conjuros (St): los mágicos de la Orden arcana pueden pedir conjuros de una fuente común: la Reserva de conjuros. Cada nuevo miembro recibe un foco especial (una pequeña baratija elegida por él mismo, como un anillo, broche, pañuelo, u otro objeto portátil) en el momento de su iniciación. El foco permite el acceso a la Reserva de conjuros y sólo funcionará para su dueño. Si éste pierde el foco, debe ser iniciado de nuevo. El intervalo de conjuros disponibles



Ilustración de J. Miragola

Turial Edemont, un mágico de la Orden arcana

aumenta en los niveles 4 y 7. Consulta la barra lateral de la página 54 para los detalles.

Dote metamágica adicional: a 2.º nivel y de nuevo en el 9.º, un mágico de la Orden arcana obtiene comprensión repentina de la reconstrucción de la escritura en antiguos grimorios mágicos. Obtiene una dote metamágica de su elección como dote adicional. Sigue debiendo cumplir los prerrequisitos para la dote.

Idioma adicional: a 3.º nivel y de nuevo en el 6.º, el acceso del mágico cofrade a la soberbia biblioteca de la Orden y a sus recursos le permiten aprender un idioma nuevo.

Conjuro nuevo: cuando alcanza el 5.º nivel, y de nuevo en el 9.º, un compañero mago le permite copiar un sortilegio de su libro de conjuros (elegido por el jugador y sujeto a la aprobación del DM). No necesita realizar una prueba de Conocimiento de conjuros, aunque los magos especialistas siguen sin poder aprender conjuros de escuelas prohibidas. Los lanzadores de conjuros que no usan libros de conjuros no obtienen ningún beneficio de esta aptitud.

Regente: un mágico de la Orden arcana de 10.º nivel alcanza el estatus de 'regente'. Un regente obtiene un modificador +2 de capacidad en todas las pruebas de interacción basadas en el Carisma cuando se dirige a los miembros de menor nivel de la orden.

Los regentes establecen las normas y políticas de la Orden arcana, reuniéndose cada mes en el Consejo de regentes. Cada regente debe asistir a seis reuniones del Consejo al año o será expulsado de él y perderá su estatus de regente (no pierde ningún otro beneficio de ser miembro de la cofradía, ni tampoco un nivel). Para promulgar nuevas políticas o erradicar las antiguas, se necesita el voto favorable de las 3/5 partes.

En general, el Consejo crea comités para que los mágicos de la Orden arcana de nivel bajo trabajen en ellos en beneficio de la cofradía. Un regente individual también puede organizar un grupo especial de miembros de nivel bajo para que cumplan un objetivo específico, como investigar un crimen cometido usando magia, emprender una excavación arqueológica en una antigua zona de magia, o alguna otra tarea.

EJEMPLO DE MÁGICO DE LA ORDEN ARCANA

Turial Edemont: humano Mag 5/Moa 4; VD 9; humanoide Mediano; DG 9d4+18 más 3; pg 45; Inic +1; Vel 30'; CA 16*, toque 12, desprevenido 15*; Atq base +4; Prs +3; Atq/Atq completo +3 c/c (1d6-1, bastón) o +5 toque a distancia (según conjuro); AE Reserva de conjuros II; CE miembro de la cofradía, familiar (cuervo), beneficios del familiar; AL N; TS Fort +4, Ref +3, Vol +8; Fue 8, Des 13, Con 14, Int 19, Sab 10, Car 12.

*Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Concentración +14, Conocimiento de conjuros +18 (+20 a descifrar conjuros en rollos de pergamino), Descifrar escritura +11, Saber (arcano) +16, Saber (historia), Tasación +9; Alerta (del familiar), Conjuros cooperativos, Conjuros penetrantes, Dureza, Intensificar conjuro, Inscribir rollo de pergamino^A, Potenciar conjuro^A, Soltura con una habilidad (Usar objeto mágico).

Idiomas: celestial, común, dracónico, elfo, gnomo, gigante.

Reserva de conjuros (Sb): si Turial deja los espacios de conjuro del nivel apropiado abiertos, puede pedir un número de conjuros al día de la Reserva de conjuros de la Orden arcana cuyo total de niveles sea igual o inferior a cuatro (uno de 4.º nivel, dos de 2.º o uno de 2.º y dos de 1.º). Debe pagar cualquier deuda acumulada mediante el uso de esta habilidad en cuatro días.

Familiar: el familiar de Turial es un cuervo llamado Zakar. El familiar usa sus bonificadores base a la salvación o los de Turial, como sea mejor. Las aptitudes y características de la criatura se resumen a continuación.

Zakar: familiar cuervo; VD —; bestia mágica Menuda; DG 9; pg 22; Inic +2; Vel 10', Vl 40' (regular); CA 21*, toque 14, desprevenido 19*; Atq base +4; Prs -8; Atq/Atq completo +8 c/c (1d2-5, garras); Espacio/Alcance 2-1/2/0'; AE —; CE transmitir conjuros de toque, evasión mejorada, visión en la penumbra, comunicarse con su amo; AL N; TS Fort +2, Ref +4, Vol +10; Fue 1, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 14, Car 6.

*Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escuchar +3; Sutileza con las armas.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Zakar puede transmitir conjuros de toque para Turial (consulta Familiares, en la página 44 del *Manual del jugador*).

Evasión mejorada (Ex): si Zakar se ve expuesto a cualquier efecto que normalmente le permite salvar contra Reflejos para la mitad de daño, no sufre ningún daño si tiene éxito y la mitad si falla.

Olfato (Ex): puede detectar a enemigos que se acerquen, encontrar a enemigos por el olor y rastrear con el olfato.

Comunicarse con su maestro (Ex): Zakar puede comunicarse verbalmente con Turial. Las otras criaturas no comprenden la comunicación sin ayuda mágica.

Beneficios del familiar: Turial obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Esta criatura concede un bonificador +3 en las pruebas de Tasación a Turial (incluido en las estadísticas).

Alerta (Ex): Zakar concede Alerta a su amo mientras se encuentra a menos de 5'.

Vínculo empático (Sb): Turial puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia de 1 milla. El amo tiene la misma conexión con un objeto o lugar que el familiar.

Compartir conjuros (Sb): Turial puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo también afecte a su familiar si éste se encuentra a menos de 5' en ese momento. También puede lanzar un conjuro con "tú" como objetivo a su familiar.

Miembro de la cofradía: como miembro de la Orden arcana, Turial obtiene todos los beneficios de pertenecer a la cofradía, incluido un lugar donde quedarse y comer a precio reducido, acceso a la biblioteca de la orden, espacio en el laboratorio y acceso a la Reserva de conjuros del grupo.

Conjuros de mago preparados (9.º nivel de lanzador): 0: *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *mano del mago*, *prestidigitación*; 1.º: *armadura de mago* (aplicado), *bruma de obscurecimiento*, *escudo*, *proyectil mágico*, *rayo de debilitamiento* (+5 toque a distancia); 2.º: *contorno borroso*, *flecha ácida de Melf* (2) (+5 toque a distancia), *telaraña* (CD 16), *ver lo*

invisible; 3.º: bola de fuego (CD 17), disipar magia, protección contra la energía, proyectil mágico potenciado; 4.º: bruma sólida, invisibilidad mayor, orbe de frío; 5.º: inmovilizar monstruo.

Pertenencias: anillo de protección +1, bastón, diadema de intelecto +2, capa de resistencia +2, rollo de pergamino divino de augurio, rollo de pergamino de bola de fuego, rollo de pergamino de inmovilizar monstruo, rollo de pergamino de tormenta de hielo, rollo de pergamino de teleportar, foco de la Reserva de conjuros (anillo con granate, 100 po), libros de conjuros, bolsa de componentes para conjuros, 11pp.

MÁGICO SALVAJE (MCS)

La magia es una de las fuerzas naturales o sobrenaturales más impredecibles del universo. Cualquier intento de codificar el lanzamiento de conjuros mediante fórmulas arcanas, o de imponer el orden en la magia mediante la fuerza de voluntad, es, en esencia, inútil; o así lo creen los mágicos salvajes. En su lugar, aquellos que realmente quieren dominar la magia deben olvidar lo que saben y abandonar su control voluntario sobre ella. Es en esta paradoja donde reside el asombroso poder de la magia salvaje.

Los mágicos salvajes intentan lanzar conjuros sin estructura. Aceptan el riesgo de incluir un elemento aleatorio, desdeñando la segura predecibilidad de otros lanzadores de conjuros arcanos. Este riesgo les permite obtener más poder que otros lanzadores; también el riesgo es mayor, pero: ¿qué es la magia sino riesgo? El caos es fuerte y su magia a menudo lo transporta a cimas de poder inalcanzables para otros lanzadores, pero también es caprichoso, y sus conjuros a veces no alcanzan las expectativas esperadas. Además, de vez en cuando sus conjuros desarrollan espectaculares oleadas indómitas que pueden resultar catastró-

ficas para el mágico salvaje y sus compañeros. El mágico salvaje lo acepta como el precio de sus convicciones.

Los hechiceros se sienten naturalmente atraídos por el estudio de la magia salvaje. Para muchos de ellos acto de liberar sus conjuros de las salvaguardas y el control imbuidos en las fórmulas tradicionales es muy tentador. Se podría suponer que pocos magos querrían la espontaneidad e impredecibilidad de la magia salvaje, pero de hecho hay muchos que se convierten en mágicos salvajes y se dedican a la exploración y el dominio del poder del caos.

Los mágicos salvajes suelen ser innovadores solitarios, con poco contacto con sus compañeros lanzadores de conjuros, ya que en realidad no pueden aprender nada de ellos. Existen rumores persistentes sobre la llamada Cábala prismática, una organización de mágicos salvajes que se han encerrado en las profundidades del Limbo para experimentar el poder del caos directamente.

Los mágicos salvajes PNJs, poderosos y de carácter caprichoso, actúan de modo muy similar a los magos y hechiceros caóticos. Algunos son héroes que se unen a grupos aventureros que luchan contra la tiranía y el mal, mientras que otros son villanos que se deleitan con el caos de la destrucción y el desastre. Unos pocos mágicos salvajes (generalmente de alineamiento no bueno) creen que el poder de su magia se incrementa junto con la cantidad de caos e incertidumbre del mundo que les rodea, y por tanto se esfuerzan en instigar catástrofes de todo tipo.

Adaptación: una variación de esta clase podría incluir el concepto de que los mágicos salvajes no intentan explotar la inestabilidad de la magia, sino que ellos mismos crean tal inestabilidad con su técnica sesgada. La proliferación de este método para el lanzamiento de conjuros podría tener consecuencias geográficas



Revena Callordin, una mágica salvaje

TABLA 2-18: EL MÁGICO SALVAJE

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+2	+0	Magia salvaje	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+0	+3	+0	Deflector aleatorio 1/día	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+3	+1	Estudiante del caos	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+4	+1	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+1	+4	+1	Deflector aleatorio 2/día	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6.º	+3	+2	+5	+2	Mente caótica	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7.º	+3	+2	+5	+2	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8.º	+4	+2	+6	+2	Deflector aleatorio 3/día	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9.º	+4	+3	+6	+3	Magia temeraria	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10.º	+5	+3	+7	+3	Impacto salvaje	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

o ecológicas que, como mínimo, serían extrañas o, en el peor de los casos, pasos hacia el desastre.

Dado de golpe: d4

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en mágico salvaje.

Alineamiento: cualquiera caótico.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 8 rangos, Saber (los Planos) 4 rangos, Usar objeto mágico 4 rangos.

Dotes: Aptitudes mágicas, cualquier dote metamágica.

Conjuros o aptitudes sortilégas: 1.º nivel de lanzador arcano.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del mágico salvaje (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Con), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente) y Usar objeto mágico (Car).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del mágico salvaje.

Competencia con armas y armadura: los mágicos salvajes no obtienen competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en cada nivel, el mágico salvaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros cono-

cidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (como las dotes adicionales que consiguen los magos en ciertos niveles), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en alienista, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Magia salvaje: un mágico salvaje lanza conjuros de un modo diferente a otros lanzadores de conjuros arcanos. Reduce su nivel de lanzador en 3 para cualquier conjuro que lance de ahora en adelante. No obstante, cada vez que lanza un conjuro, su uso de la magia salvaje añade 1d6 a su nivel de lanzador ajustado. Por ejemplo, un hechicero de 8.º nivel/mágico salvaje de 1.º tiene un nivel de lanzador base de 6.º, no de 9.º, pero su nivel de lanzador real varía desde el 7.º al 12.º en cada conjuro que lanza. El nivel de lanzador afecta a todas las variables de un sortilegio basadas en el nivel, incluidas las pruebas de penetración de conjuros.

Deflector aleatorio (Sb): a 2.º nivel y superior, un mágico salvaje tiene la aptitud de protegerse de ciertos ataques. Usar esta aptitud es una acción inmediata (consulta la página 86), lo que significa que un mágico salvaje la activa cuando no es su turno. Al activarse, el deflector aleatorio dura hasta el inicio del siguiente turno del mágico salvaje.

El deflector aleatorio desvía ataques a distancia, ataques de toque a distancia y conjuros con objetivo individual (aquellos que designan al mágico salvaje como único objetivo, pero no los conjuros de área en los que resulta ser el único objetivo), de modo que ataca o afecta a un objetivo aleatorio situado a 20' o menos del mágico salvaje. El propio mágico salvaje y sus aliados se encuentran entre los posibles nuevos objetivos. Cualquier criatura que



MÁGICOS SALVAJES EN FAERÛN

Los mágicos salvajes son especialmente adeptos a explotar zonas de magia salvaje, y es mucho menos probable que sufran efectos nocivos mientras lanzan conjuros en tales zonas. Los mágicos salvajes pueden tirar dos veces en la tabla 2-1: efectos de la magia salvaje, en el Capítulo 2 del *Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS* y elegir el resultado que prefieran. Por ejemplo, un mágico salvaje que saque un resultado de 37 (no sucede nada) y otro de 57 (el conjuro funciona normalmente), elegiría el segundo resultado.

sea objetivo de un desvío es atacada o afectada normalmente, de modo que una tirada de ataque se realiza normalmente contra la CA del nuevo objetivo, éste puede intentar salvar si el conjuro o efecto lo permite, etcétera. Un mágico salvaje puede usar esta aptitud una vez al día en el 1.º nivel, dos veces en el 5.º y tres veces en el 8.º.

Estudiante del caos (Ex): siempre que un mágico salvaje de 3.º nivel o superior usa un objeto mágico que ofrece un efecto determinado de modo aleatorio (como una *bolsa de trucos* o un *cetno de las maravillas*), puede tirar dos veces y elegir entre los dos resultados. Si sólo se realiza una tirada aleatoria para determinar la naturaleza o contenido de un objeto (como ocurre con una *túnica de objetos útiles* o un *frasco de hierro*), el mágico salvaje no obtiene ninguna ventaja especial.

Mente caótica (Sb): cuando un mágico salvaje alcanza en 6.º nivel, el poder del caos está implantado en su mente. Obtiene inmunidad a los conjuros y efectos de *confusión* y *locura*, y está protegido por un efecto continuo de *indetectabilidad* (como el conjuro).

Magia temeraria (Sb): a 9º nivel y superior, el mágico salvaje sabe cómo convertir espontáneamente su propia energía de conjuros en un resultado aleatorio e impredecible. Como acción estándar, puede eliminar un sortilegio o espacio de conjuro preparado de al menos 1.º nivel para crear un efecto similar al de la activación de un *cetno de las maravillas*. La aptitud de su aptitud estudiante del caos (ver arriba) se aplica cuando usa la de magia temeraria. Consulta la página 237 de la *Guía del Dungeon master* para conocer los detalles sobre el *cetno de las maravillas*.

Impacto salvaje (St): a 10º nivel, el mágico salvaje obtiene la aptitud de crear un *impacto salvaje* una vez al día. Un *impacto salvaje* afecta a una única criatura en un radio de 60', rodeándola con una brillante aura de todos los colores del arco iris durante 2d6 asaltos. La resistencia a conjuros se aplica, pero el objetivo no tiene derecho a ningún TS. Una criatura afectada por el *impacto salvaje* que intente lanzar un conjuro, no lo conseguirá el 50% de las veces. En su lugar, la criatura tira como si hubiera activado un *cetno de las maravillas* (consulta la página 237 de la *Guía del Dungeon master*).

EJEMPLO DE MÁGICO SALVAJE

Revena Callordin: semielfa Hcr 5/Mcs 6; VD 11; humanoide Mediano (elfo); DG 11d4+11; pg 40; Inic +2; Vel 30'; CA 14, toque 13, desprevenida 12; Atq base +5; Prs +5; Atq/Atq completo +6 c/c (1d4/19-20, daga de gran calidad o +8 distancia (1d8/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE deflector aleatorio 2/día, magia salvaje; CE mente caótica, rasgos de semielfo, visión en la penumbra, estudiante del caso; AL CN; TS Fort +4; Ref +8, Vol +4; Fue 10, Des 14, Con 12, Int 13, Sab 8, Car 17.

Habilidades y dotes: Avistar +0, Buscar +2, Concentración +10 (+14 conjurando a la defensiva), Conocimiento de conjuros +11 (+23 para descifrar conjuros de rollos de pergamino), Diplomacia +5, Escuchar +0, Reunir información +5, Saber (los Planos) +5, Usar objeto mágico +16 (+18 con rollos de pergamino); Aptitudes mágicas, Conjuración en combate, Maximización espontánea†, Potenciar conjuro.

†Nueva dote descrita en la página 81.

Idiomas: común, elfo, trago.

Deflector aleatorio (Sb): Revena puede usar una acción inmediata para protegerse de ataques a distancia, ataques de toque a distancia y conjuros que la tengan a ella como objetivo. El ataque se desvía de modo aleatorio hacia alguien que esté a 20' o menos de ella (los posibles objetivos pueden ser ella misma o sus aliados). Cualquier criatura que sea objetivo de un desvío es atacada o afectada normalmente, de modo que una tirada de ataque se compara con la CA del nuevo objetivo, o éste puede intentar salvar si el conjuro o efecto lo permite. El deflector aleatorio dura hasta el inicio del siguiente turno de Revena.

Magia salvaje: el nivel de lanzador de Revena es tres puntos más bajo de lo que indicaría su nivel. No obstante, cada vez que lanza un conjuro, tira 1d6 y suma el resultado a su nivel de lanzador para determinar su nivel de lanzador ajustado para ese sortilegio.

Mente caótica (Sb): Revena tiene inmunidad a los conjuros y efectos de *confusión* y *locura*, y está protegida continuamente por un efecto de *indetectabilidad*.

Rasgos de semielfo: los semielfos tienen inmunidad a los efectos del sueño mágico. Un semielfo se considera un elfo en relación a todos los efectos relacionados con la raza.

Estudiante del caos (Ex): siempre que Revena usa un objeto que ofrece un resultado determinado de modo aleatorio (como una *bolsa de trucos* o un *cetno de las maravillas*), puede tirar dos veces y elegir uno de los resultados.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/6/4 al día; 8.º nivel de lanzador): 0: *abrir/cerrar*, *atontar* (CD 13), *detectar magia*, *leer magia*, *mano del mago*, *perturbar muertos vivientes* (+7 toque a distancia), *prestidigitación*, *salpicadura de ácido* (+7 toque a distancia), *sonido fantasma* (CD 13); 1.º: *armadura de mago*, *grasa* (CD 14), *protección contra la ley*, *proyector mágico*, *retirada expeditiva*; 2.º: *estallar* (CD 15), *falsa vida*, *imagen múltiple*, *partículas rutilantes* (CD 15), *resistir energía*; 3.º: *disipar magia*, *intermitencia*, *nube apesosa* (CD 16), *volar*; 4.º: *confusión* (CD 17), *puerta dimensional*, *tentáculos negros de Evard*; 5.º: *cono de frío* (CD 18), *telecinesis*.

Pertenencias: daga de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad con 20 virotes, *amuleto de armadura natural* +1, *anillo de protección* +1, *cetno de las maravillas*, *rollo de pergamino de teleportar*, *varita de gracia felina* (25 cargas), 43 pp.

MAGUS DE SANGRE (MGS)

La muerte es el mayor riesgo al que los lanzadores de conjuros, igual que todos los aventureros, deben enfrentarse. A algunos el final les llega antes de que tengan la oportunidad de conocer la verdadera gloria; otros sólo encuentran la verdadera paz en la otra vida; y aún otros son traídos de vuelta de la muerte mediante los poderosos recursos mágicos capaces de llevar a cabo tal milagro. Para unos pocos de estos arcanistas, el viaje hasta el gran más allá y de regreso les concede una nueva iluminación, la comprensión del cuerpo y de sus partes individuales que trasciende la de aquellos que no han sufrido la muerte y han vuelto para contarla.

Al revivir, estos lanzadores de conjuros dicen que el primer sonido que oyen al regresar a la vida es el latir del líquido vital en

sus venas. Para estos pocos afortunados, este fluir de la sangre por sus venas es una dulce música: la música de la vida. Pueden sentir como da energía a todas las partículas de su cuerpo, apartando a la muerte y proporcionando vida a su paso, notando su densidad y calor, y la acogen ansiosamente.

Tales lanzadores de conjuros arcanos se convierten en magus de sangre: lanzadores de conjuros que han muerto y que, después de regresar a la vida, logran comprender la importancia de su sangre como legado de su íntima llamada. Aprenden a evocar magia a partir del fluido vital que sustenta sus vidas. Un magus de sangre no puede aprender a serlo, a causa de la naturaleza inusual de su iluminación, y es muy posible que sea hechicero.

Resulta raro encontrar a magus de sangre PNJs en grupo, sino que están dispersos entre la población de lanzadores de conjuros.

Adaptación: el magus de sangre presentado aquí podría modificarse para estar relacionado con alguna deidad o entidad. Siempre que el magus de sangre usa su magia de sangre, también sacrifica sangre a la deidad o entidad, y su tutor sangriento es quien le concede poder para su magia.

DG: d6.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en magus de sangre.

Alineamiento: cualquiera excepto legal bueno.

Habilidades: Concentración 4 rasgos.

Dotes: Dureza, Gran fortaleza.

Conjuros o aptitudes sortílegas: 5.º nivel de lanzador arcano.

Especial: el personaje debe haber muerto y después vuelto a la vida.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del magus de sangre (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car) y Sanar (Sab).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio magus de sangre.

Competencia con armas y armadura: los magus de sangre no obtienen competencia adicional con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/conjuros conocidos: en cada nivel de magus de sangre excepto el 5.º y el 10.º, el personaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado (como la dote adicional que obtiene un mago en ciertos niveles). Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en magus de sangre, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Componente de sangre (Sb): el magus de sangre puede sustituir una gota de su propia sangre por un componente material de un conjuro, si lo tiene, y con ello aumenta su poder. Pincharse o cortarse con un pequeño cuchillo para sacar la sangre necesaria es una acción gratuita (igual que usar componentes materiales) que se convierte en una parte normal del lanzamiento del conjuro. Usar esta aptitud inflige 1 punto de daño al magus de sangre pero incrementa el nivel de lanzador en 1. La RD, si el personaje la tuviera, no se aplica a este daño.

Si un conjuro tiene un componente material caro (mayor de 1 po), el componente debe usarse igualmente. Si un conjuro no tiene componente material, el magus de sangre puede seguir usando esta habilidad para mejorarlo.

Lanzamiento duradero (Ex): el magus de sangre tiene maña para poder concentrarse en el lanzamiento de conjuros y mantenerlos a pesar de recibir daño en el proceso. En relación a realizar pruebas de concentración para lanzar, concentrarse o dirigir un conjuro cuando puede ser distraído por el daño, un magus de sangre resta su nivel de cualquier daño que le inflija un ataque durante la acción (o siempre que esté sujeto a una fuente de daño continuo, como una *flecha ácida de Melf*). Un magus de sangre sigue sufriendo todo el daño que le infligen, pero es menos probable que afecte su aptitud para lanzar, concentrarse o dirigir conjuros con éxito.

TABLA 2-19: EL MAGUS DE SANGRE

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+2	+0	+0	Componente de sangre, lanzamiento duradero, restañar	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+3	+0	+0	Escarificación	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+3	+1	+1	<i>Campanas fúnebres</i>	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+4	+1	+1	Dosis de sangre	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+4	+1	+1	Homúnculo	—
6.º	+3	+5	+2	+2	Conjuro buscasangre	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7.º	+3	+5	+2	+2	Más espesa que el agua	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8.º	+4	+6	+2	+2	Despertar sangre	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9.º	+4	+6	+3	+3	Infusión	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10.º	+5	+7	+3	+3	Caminar por la sangre	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Por ejemplo, un magus de sangre de 1.º nivel puede "ignorar" 1 punto de daño de cada fuente que le hiera mientras lanza un conjuro en relación a determinar la CD de su prueba de Concentración para lanzarlo correctamente. Si le golpean y sufre 5 puntos de daño mientras lanza un conjuro, deberá realizar una prueba de Concentración para conseguir el lanzamiento, pero la CD será de sólo 10+4 (el daño infligido menos 1) + el nivel del conjuro. Un magus de sangre de 5.º nivel podría ignorar hasta 5 puntos de daño infligidos de cada fuente que le hiera durante el lanzamiento (y así ni siquiera tendría que realizar una prueba de Concentración si recibe 5 puntos de daño o menos).

Gracias a esta aptitud, el daño que un magus de sangre se inflige al usar su sangre con las aptitudes componente de sangre y su conjuro buscasangre nunca significa que deba realizar una prueba de Concentración para terminar el conjuro que está lanzando.

Restañar (Ex): el magus de sangre estabiliza sus heridas automáticamente cuando sus pg descienden por debajo de 0. Fallece igualmente si alcanza los -10 pg o menos.

Escarificación (Ex): a 2.º nivel, el magus aprende a inscribir conjuros sobre su propia piel para usarlos más tarde. Este implica arañar profundamente la piel (no causa daño pero suele dejar cicatrices). Los arañazos permanecen frescos hasta que se lance el conjuro inscrito, momento en el cual la herida se cura como siempre. En realidad, el magus de sangre obtiene la dote de Inscribir rollo de pergamino (consulta la página 99 del *Manual del jugador*) usando un medio alternativo.

Todas las reglas, costes en PX y gastos que se aplican a Inscribir rollo de pergamino también se aplican a esta aptitud. Igualmente, para "leer" una cicatriz se siguen las mismas normas que para leer un rollo de pergamino, pero sólo el magus puede descifrar sus propias heridas. La piel deja una cantidad limitada de espacio para inscribir con facilidad y poder "leer" después las cicatrices. Así, un magus de sangre puede tener sólo seis cicatrices activas en cada momento.

Campanas fúnebres (St): a 3.º nivel, el magus de sangre obtiene la aptitud sortilega de utilizar *campanas fúnebres* igual que el conjuro una vez al día.

Dosis de sangre (Ex): a 4.º nivel, el magus de sangre aprende cómo acumular en su propia sangre conjuros de hasta 3.º nivel. En realidad, obtiene la dote Elaborar poción (consulta la página 96 del *Manual del jugador*) usando un medio alternativo. Todas las reglas, costes en PX y gastos que se aplican a Elaborar poción también se aplican a esta aptitud, con las siguientes excepciones.

Una vez "elaborada", una dosis de sangre permanece en circulación dentro del cuerpo del magus. La cantidad máxima de dosis almacenadas a la vez equivale a su nivel como magus de sangre + su puntuación de Con, pero si el magus muere todas se estropearán, incluso si regresa posteriormente a la vida. Las dosis de sangre nunca se pierden accidentalmente por pérdidas masivas de sangre o por ataques que consuman sangre.

Para consumir la dosis, el magus se pincha la piel, desencadenando automáticamente el efecto deseado. Esta es una acción estándar que causa un ataque de oportunidad, como si bebiera una poción. Otros pueden tomar también una dosis de sangre de otro (si tienen un estómago fuerte) bebiéndose 1 oz. de sangre

como una acción de asalto completo. El magus de sangre debe tener una herida abierta para compartir los efectos de una dosis de sangre con obra criatura; si no tiene una, la criatura puede infligir una herida que cause 1 punto de daño como parte de la acción de consumir la dosis. El magus de sangre no puede almacenar su sangre en un recipiente para compartirla más tarde. La dosis de sangre debe tomarse fresca de su cuerpo o pierde su potencia en 1 asalto.

Homúnculo (Sb): desde el 5.º nivel en adelante, un magus de sangre puede usar su sangre para dar vida a una nueva criatura compañera: un homúnculo (consulta la página 156 del *Manual de monstruos*). El magus no debe cumplir ninguno de los prerrequisitos habituales para crear a un homúnculo, pero debe sacrificar permanentemente 1 punto de golpe como parte del proceso de creación. El proceso dura 1 hora.

El magus de sangre tiene un vínculo más fuerte de lo normal con su homúnculo. Al tocarlo puede transferir sus heridas a la criatura (hasta 1 pg por nivel con cada toque). Esto es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad.

Cada vez que el magus de sangre adquiere un nuevo nivel, su homúnculo avanza 1 DG, tal como se describe en la página 290 del *Manual de monstruos*, y obtiene todos los beneficios normales de este nuevo DG (ataque base y salvaciones incrementados, etc.). El homúnculo puede avanzar hasta un máximo de 6 DG cuando el magus de sangre alcanza el 9.º nivel.

Si su homúnculo es destruido, el magus de sangre sufre 2d10 puntos de daño, tal como se indica en el *Manual de*



Un magus de sangre usa su aptitud caminar por la sangre para entrar en un osgo...

monstruos. La muerte del magus de sangre causa también la muerte de su homúnculo.

Un magus de sangre sólo puede tener un único homúnculo en cualquier momento.

Conjuro buscasangre: empezando en el 6.º nivel, un magus de sangre puede imbuir sus conjuros con la aptitud de sacar sangre de sus enemigos. Para usar esta aptitud, el magus de sangre debe herirse a sí mismo; esto es una acción libre que le inflige 3 puntos de daño a sí mismo y se convierte en una parte normal del conjuro. La RD, si el magus la tiene, no se aplica a este daño.

Un conjuro buscasangre inflige 1d6 puntos de daño adicionales a todos los objetivos que sufran daño del conjuro. Este daño adicional sólo se aplica a los sortilegios que infligen puntos de daño, no a los que causan daño a características, consunción de características u otras formas de daño. Los constructos, elementales, cienos, plantas, muertos vivientes y cualquier criatura que carezca de sangre es inmune a este efecto.

Más espesa que el agua (Sb): a 7.º nivel, los fluidos vitales del magus están parcialmente bajo su control. Cuando sea herido, su sangre se retirará de la herida, evitando parte del daño que habría sufrido. Esta aptitud otorga RD 1/contundente al magus de sangre.

Despertar sangre (Sb): a partir del 8.º nivel, el magus de sangre puede otorgar consciencia momentánea a la sangre de un oponente. Si golpea a un enemigo con un ataque de toque c/c, toda la sangre del oponente intenta liberarse a la vez. La presión hidrostática desgarrar los tejidos de la víctima, infligiendo 10d10 puntos de daño. Est aptitud puede utilizarse sólo una vez al día, pero un magus de sangre puede usarla más tarde si su intento anterior ha fallado. El efecto es instantáneo.

Los constructos, elementales, cienos, plantas, muertos vivientes y cualquier criatura sin sangre o una sustancia similar dentro de su cuerpo es inmune a este efecto.

Infusión (Ex): al alcanzar el 9.º nivel, el magus de sangre prepara una destilación especial de un solo uso a partir de su propia sangre. Al tomar esta infusión, gana permanentemente 2 puntos de Constitución.

Caminar por la sangre (Sb): a 10.º nivel, el magus está en sintonía con la melodía de la sangre. Obtiene la aptitud sobrenatural de transportarse a grandes distancias mediante la sangre de criaturas vivas. Una vez al día, como acción estándar que provoca ataques de oportunidad, puede entrar en cualquier criatura viva (excepto un elemental, cieno, planta, muerto viviente u otras criaturas sin sangre o un fluido similar) cuyo tamaño igual o exceda el suyo propio, sin rasgarla, y atravesar cualquier distancia hasta otra criatura viva en un solo asalto, sin importar la distancia que las separe. El magus simplemente designa una dirección y una distancia ("una criatura viva a 20 millas al oeste de aquí") y es transportado hasta una criatura lo más cerca posible del lugar deseado. No puede especificar como punto de destino a un individuo conocido a menos que haya obtenido previamente una muestra de la sangre de esa criatura, conservada en un pequeño vial que el magus debe llevar consigo.

Las criaturas de entrada y destino no tienen por qué ser familiares del magus de sangre. El magus de sangre no puede usarse a sí mismo como criatura de entrada. Si la pretendida criatura de entrada se resiste, se la debe golpear mediante un ataque de toque cuerpo a cuerpo para poder entrar (fallar uno de tales ata-



...y después salir explosivamente de otro

ques de toque no gasta ningún uso de la aptitud para ese día). Cuando sale de una criatura, el magus elige un cuadro adyacente en el que aparecer. Entrar y salir de una criatura no resulta doloroso, a no ser que el magus quiera otra cosa (ver a continuación). No obstante, en la mayoría de los casos la criatura de destino encuentra la experiencia bastante inquietante.

Si lo desea, el magus puede intentar una "salida sangrienta" de la criatura destino. Surge explosivamente del cuerpo de la criatura, infligiéndole 16d6 puntos de daño excepto si se salva contra Fortaleza (CD 10 + nivel de clase del magus de sangre + modificador de Con del magus de sangre). El magus debe tener a su vez éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o quedará aturdido durante 1 asalto por la conmoción de su salida.

EJEMPLO DE MAGUS DE LA SANGRE

Cotter Maggin: humano Hcr 6/Mgs 2; VD 8; humanoide Mediano; DG 6d4+12 más 2d6+4 más 3; pg 42; Inic +1, Vel 30'; CA 16*; toque 12, desprevenido 15*; Atq base +4; Prs +5; Atq/Atq completo +6 c/c (1d4+1/19-20, daga de gran calidad); AE —; CE componente de sangre, lanzamiento duradero, familiar (víbora Menuda), beneficios del familiar (Alerta, vínculo empático, compartir conjuros), escarificación, restañar; AL N; TS Fort +9, Ref +3, Vol +5; Fue 12, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 19.

*Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Concentración +13, Diplomacia +6, Disfrazarse +4 (+6 en actuar), Engañar +18, Intimidar +6; Alerta (del familiar), Dureza, Esquiva, Gran fortaleza, Soltura con una escuela de magia (evocación).

Idioma: común.

Componente de sangre (Sb): Cotter puede sustituir una gota de su propia sangre por un componente material de un conjuro (si no cuesta más de 1 po) como una acción libre. Usar esta aptitud inflige 1 punto de daño al magus de sangre pero incrementa el nivel de lanzador en 1. La RD no se aplica a este daño.

Lanzamiento duradero (Ex): Cotter resta 2 de la CD de las pruebas de Concentración realizadas para lanzar, concentrarse en, o dirigir conjuros cuando sufre daño (o por una fuente de daño continuo).

Familiar: el familiar de Cotter es un sapo llamado Agrippa. El familiar usa sus bonificadores base a la salvación o los de Cotter, como sea mejor. Las aptitudes y características de la criatura se resumen a continuación.

Agrippa: familiar víbora Menuda; VD —; bestia mágica Menuda; DG 8; pg 21; Inic +3; Vel 15; CA 24*, toque 15, desprevenido 21*; Atq base +4; Prs -7; Atq +9 c/c (1 más veneno, mordisco); Atq completo +9 c/c (1 más veneno, mordisco); Espacio/Alcance 2-1/2/0; AE veneno; CE transmitir conjuros de toque, evasión mejorada, olfato, comunicarse con su amo; AL N; TS Fort +9, Ref +3, Vol +5; Fue 12, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 19.

*Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Escondarse +15, Escuchar +6, Nadar +5, Trepar +11; Sutileza con las armas.

Veneno (Ex): Agrippa tiene una mordedura venenosa que inflige un daño inicial y secundario de 1d6 Con. La CD de la salvación es 10.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Agrippa puede transmitir conjuros de toque para Cotter (consulta Familiares, en la página 44 del *Manual del jugador*).

Evasión mejorada (Ex): si Agrippa se ve expuesto a cualquier efecto que normalmente le permite salvar contra Reflejos para la mitad de daño, no sufre ningún daño si tiene éxito y la mitad si falla.

Olfato (Ex): puede detectar a enemigos que se acerquen, encontrar a enemigos por el olor y rastrear con el olfato.

Comunicarse con su maestro (Ex): Agrippa puede comunicarse verbalmente con Cotter. Las otras criaturas no comprenden la comunicación sin ayuda mágica.

Beneficios del familiar: Cotter obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Esta criatura concede un bonificador +3 en las pruebas de Engañar a Cotter (incluido en las estadísticas). **Alerta (Ex):** Agrippa concede Alerta a su amo mientras se encuentre a menos de 5'.

Vínculo empático (Sb): Cotter puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia de 1 milla. El amo tiene la misma conexión con un objeto o lugar que el familiar.

Compartir conjuros (Sb): Cotter puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma también afecte a su familiar si éste se encuentra a menos de 5' en ese momento. También puede lanzar un conjuro con "tú" como objetivo a su familiar.

Escarificación (Ex): Cotter puede inscribir conjuros sobre su propia piel para usarlos más tarde como si usara la dote Inscribir rollo de pergamino. Actualmente tiene los siguientes conjuros inscritos en su piel: *invisibilidad*, *imagen múltiple*, *puerta dimensional*, *quitar maldición*, *volar* y cualquier otro conjuro a elección del DM.

Restañar (Ex): Cotter estabiliza sus heridas automáticamente cuando sus pg descienden por debajo de 0. Fallece igualmente si alcanza los -10 pg o menos.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/6/4 al día; 8.º nivel de lanzador): 0: *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *leer magia*, *llamarada*, *luz*, *mano del mago*, *perturbar muertos vivientes* (+5 toque a distancia), *salpicadura de ácido* (+5 toque a distancia); 1.º: *alarma*, *armadura de mago* (aplicado), *montura*, *proyector mágico*, *toque gélido* (+5 toque a distancia; CD 15); 2.º: *contorno borroso*, *resistencia del oso*, *ver lo invisible*; 3.º: *bola de fuego* (CD 18), *volar*; 4.º: *enervación* (+5 toque a distancia).

Pertenencias: anillo de protección +1, daga de gran calidad, *capa de Carisma* +2, *poción de curar heridas graves*, *varita de gracia felina* (22 cargas), amuleto de oro (600 po), 10 pp.

MAESTRO DE LAS EFIGIES (MTE)

El maestro de las efigies, fascinado por la fuerza vigorizante de la propia vida, es un experto en la imitación de vida. Gracias a extensos estudios y experimentos ha aprendido a infundir una pseudovida a sus creaciones que es mucho más duradera y energética que las creaciones de otros lanzadores de conjuros. El maestro de las efigies trae a la vida a esculturas hechas de arcilla, nieve, cera o barro, y usa esta aptitud para crear guardianes, defensas e incluso compañeros y allegados. Al mismo tiempo sigue estudiando los secretos de la magia, aunque a un ritmo más lento.

Los maestros de las efigies a menudo son magos que buscan el conocimiento de impartir vida a elementos que carecen de

TABLA 2-20: EL MAESTRO DE LAS EFIGIES

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Fabricar efigie	—
2.º	+1	+0	+0	+3	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Efigie mejorada	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
4.º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Vínculo con efigie	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente

ella como medio para crear esbirros leales que no precisen de demasiado mantenimiento. Los hechiceros también se convierten a veces en maestros de las efigies, aunque generalmente no avanzan demasiado en la clase.

Los maestros de las efigies PNJs son individuos inusuales. Algunos venden sus servicios a señores o mercaderes ricos que desean séquitos de guardianes completamente leales y que no puedan ser hechizados ni comprados. Otros son experimentadores que se entregan al proceso de creación de pseudovida para satisfacer su propia curiosidad y sed de conocimientos. Unos pocos son solitarios amargados que se deleitan creando burlas de los vivos o quieren obtener poder sustituyendo a aquellos que tienen lo que el maestro de las efigies quiere.

Adaptación: quienes realmente disfrutan del concepto del maestro de las efigies quizá querrían que la clase de prestigio ofreciera más de 5 niveles de avance. Extender la clase cinco niveles más, siguiendo su progreso en todas las áreas, no sería complicado. Esto significa que la clase debería obtener una aptitud en el 7.º y 9.º nivel, al menos, y quizá otra en el 10.º. La aptitud del 7.º nivel podría permitir crear nuevas efigies a un coste menor. La del 9.º nivel podría mejorar aún más el ataque, daño y TS de la efigie en un +1 adicional. La aptitud final (a cambio de no obtener el +1 nivel de lanzador en el 10.º nivel) puede permitir que el maestro de las efigies posea a una efigie una vez al día durante 10 minutos, de modo similar al conjuro *transmigración*.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes prerrequisitos para convertirse en maestro de las efigies.

Habilidades: Artesanía (curtido, metalurgia o carpintería) 10 rangos, Conocimiento de conjuros 5 rangos, Saber (arcano) 5 rangos, Usar objeto mágico 2 rangos.

Dotes: Fabricar objeto maravilloso.

Especial: debe tener el conjuro *simulacro* en una lista de conjuros de clase, sea o no capaz de lanzarlo.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del maestro de las efigies (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Oficio (Sab) y Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente) (Int).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del maestro de las efigies.

Competencia con armas y armadura: el maestro de las efigies no obtiene competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en cada nivel de maestro de las efigies a partir del primero, el personaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (como las dotes adicionales que consiguen los magos en ciertos niveles), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes

Ilustración de F. Vobruinkel



Fenlun Herlental, un maestro de las efigies, se construye un guardaespaldas

de convertirse en maestro de las efigies, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Fabricar efigie (Sb): el maestro de las efigies puede crear unos constructos conocidos como efigies (consulta la página 151). A diferencia de otros creadores, no necesita poseer la dote Fabricar constructo para completar esta tarea, ni tampoco necesita la dote ni rangos en Saber (arquitectura e ingeniería) para reparar las efigies que crea (consulta la página 153 para ver los detalles sobre reparar una efigie). El maestro de las efigies puede añadir su nivel de clase a su nivel de lanzador para determinar el máximo de DG de efigies que puede crear.

Para fabricar una efigie se necesita un cuerpo de madera, cuero, metal y alambres, lo que requiere una prueba de Artesanía (carpintería, curtido o metalurgia) contra CD 15. Las po y los PX necesarios para crear la efigie dependen de su tamaño, tal como se describe en la página 153.

Efigie mejorada (Ex): un maestro de las efigies de 3.º nivel o superior puede mejorar sus creaciones, concediéndoles un bonificador +2 de capacidad permanente en las tiradas de ataque, tiradas de daño y TS. Mejorar una efigie lleva un día de trabajo y cuesta 100 po de suministros por DG de la efigie que quiere mejorarse, pero no tiene coste en PX.

Vínculo con efigie (Sb): a 5.º nivel, el maestro de las efigies puede crear un vínculo sobrenatural entre él mismo y una de sus efigies mediante un ritual que dura 1 hora. A partir de entonces puede sentir la condición de la efigie (igual que si le hubiera lanzado *situación*), y puede escudriñar a la efigie (como si lanzara el conjuro *escudriñar*) una vez al día.

Además, un maestro de las efigies obtiene un bonificador +1 de moral en los TS y en las pruebas de nivel de lanzador mientras se encuentre a menos de 5' de la efigie vinculada.

El maestro de las efigies sólo puede estar vinculado a una única efigie en cualquier momento. Si esta efigie es destruida, o si quiere forjar un nuevo vínculo, puede crear un vínculo con una nueva efigie (y eliminar el antiguo) llevando a cabo el ritual con otra efigie.

EJEMPLO DE MAESTRO DE LAS EFIGIES

Fenlun Herlental: gnomo Ilus 7/Mte 1; VD 8; humanoide Pequeño; DG 8d4+16 más 3; pg 40; Inic +1; Vel 20'; CA 12, toque 12, desprevenido 11; Atq base +3; Prs -2, Atq/Atq completo +3 c/c (1d3-1/19-20, daga) o +5 distancia (1d6/19-20, ballesta ligera); AE aptitudes sortilegas; CE fabricar efigie, familiar (rata), beneficios del familiar (Alerta, vínculo empático, compartir conjuros), rasgos de gnomos, visión en la penumbra; AL LN; TS Fort +4*, Ref +3*, Vol +6*; Fue 8, Des 12, Con 15, Int 17, Sab 8, Car 14.

Habilidades y dotes: Artesanía (metalurgia) +14, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +13 (+15 para descifrar conjuros de rollos de pergamino), Escuchar +1, Saber (arcano) +14, Tasación +3 (+5 con metalurgia), Usar objeto mágico +1 (+11 con rollos de pergamino); Alerta (del familiar), Aptitudes mágicas, Conjuración en silencio^A, Dureza, Fabricar objeto maravilloso, Inscribir rollo de pergamino^A.

Idiomas: común, dracónico, enano, gnomos, terrero.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *hablar con los animales* (sólo con mamíferos que vivan en madrigueras, 1 minuto de duración), *luces danzantes*, *prestidigitación*, *sonido fantasma* (CD 12).

Fabricar efigie (Sb): Fenlun ha creado una efigie de león terrible. La criatura usa las estadísticas y aptitudes de la efigie de león terrible descrita en la página 152 de este libro.

Familiar: el familiar de Fenlun es una rata llamada Goli. El familiar usa sus bonificadores base a la salvación o los de Fenlun, como sea mejor. Las aptitudes y características de la criatura se resumen a continuación.

Goli: familiar rata; VD —; bestia mágica Menuda; DG 8; pg 20; Inic +2; Vel 15', Tr 15', Nd 15'; CA 19, toque 14, desprevenido 16; Atq base +3; Prs -9; Atq/Atq completo +7 c/c; Espacio/Alcance 2-1/2/0'; AE —; CE transmitir conjuros de toque, evasión mejorada, olfato, comunicarse con su amo, hablar con los roedores; AL N; TS Fort +2, Ref +4, Vol +8; Fue 2, Des 15, Con 10, Int 9, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Equilibrio +10, Escondarse +14, Moverse sigilosamente +10, Nadar +10, Trepar +12; Sutileza con las armas.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Goli puede transmitir conjuros de toque para Fenlun (consulta Familiares, en la página 44 del *Manual del jugador*).

Evasión mejorada (Ex): si Goli se ve expuesta a cualquier efecto que normalmente le permite salvar contra Reflejos para la mitad de daño, no sufre ningún daño si tiene éxito y la mitad si falla.

Olfato (Ex): puede detectar a enemigos que se acerquen, encontrar a enemigos por el olor y rastrear con el olfato.

Comunicarse con su maestro (Ex): Goli puede comunicarse verbalmente con Fenlun. Las otras criaturas no comprenden la comunicación sin ayuda mágica.

Hablar con los roedores (Ex): Goli puede comunicarse con los animales de aproximadamente el mismo tipo que sí misma (incluidas las variedades terribles).

Beneficios del familiar: Fenlun obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Esta criatura concede un bonificador +2 en los TS de Fortaleza a Fenlun (incluido en las estadísticas).

Alerta (Ex): Goli concede Alerta a su amo mientras se encuentre a menos de 5'.

Vínculo empático (Sb): Fenlun puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia de 1 milla. El amo tiene la misma conexión con un objeto o lugar que el familiar.

Compartir conjuros (Sb): Fenlun puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo también afecte a su familiar si éste se encuentra a menos de 5' en ese momento. También puede lanzar un conjuro con "tú" como objetivo a su familiar.

Rasgos de gnomos: un bonificador +1 racial en las tiradas de ataque contra kóbolds y trasgoides, bonificador +4 racial a la CA contra gigantes.

*Los gnomos tienen un bonificador +2 racial en los TS contra ilusiones.

Conjuros de mago preparados (7.º nivel de lanzador; escuelas prohibidas: encantamiento y nigromancia): 0: *detectar magia*, *luces*

danzantes, mano del mago, resistencia, sonido fantasma (CD 14); 1.º: escudo, disfrazarse, niebla de oscurecimiento, proyectil mágico, rociada de color (CD 15), sirviente invisible; 2.º: convocar monstruo II, imagen menor, imagen múltiple, invisibilidad, pauta hipnótica (CD 16); 3.º: desplazamiento, imagen múltiple en silencio, indetectabilidad (CD 16), protección contra la energía; 4.º: invisibilidad mayor, pauta iridiscente (CD 18).

Libro de conjuros: los de arriba más 0: todos los demás excepto atontar, perturbar muertos vivos, toque de fatiga; 1.º: imagen silenciosa, protección contra el caos; 2.º: gracia felina, truco de la cuerda; 3.º: ralentizar, volar; 4.º: convocar monstruo IV.

Pertenencias: daga, ballesta ligera con 10 virotes, botas de levitación, varita de astucia del zorro (10 cargas), rollo de pergamino de convocar monstruo IV, 300 po.

PUÑO ILUMINADO (PÑI)

No todos los monjes buscan la perfección metafísica excluyendo cualquier otro tipo de estudio. Algunos combinan una rigurosa disciplina del estudio académico con las artes marciales y el desarrollo del cuerpo. Para estos monjes, ese estudio incluye la práctica de la magia y la aplicación de ciertos trucos arcanos en sus estilos de combate sin armas. Estos puños iluminados dominan el uso de los conjuros de toque, creando nuevas formas de combate en las que sus puños golpean con velocidad cegadora, poder asombroso y energía mágica.

La mayor parte de puños iluminados son monjes/hechiceros o monjes/magos. Algunos se concentran mucho en una u otra clase, mientras que otros intentan mantener el equilibrio entre su entrenamiento arcano y físico.

Los miembros de esta clase son más comunes en zonas metropolitanas, donde el entrenamiento mágico está disponible y se convierte en un componente esencial de la vida monástica. Los puños iluminados PNJs a menudo viven en comunidades junto con monjes normales, practicando la magia principalmente como medio para perfeccionarse.

Adaptación: en el mundo de Eberron, los puños iluminados están por todo Khorvaire. Son más comunes en Aundair, donde abundan los colegios arcanos.

Algunos puños iluminados podrían surgir de trasfondos divinos. En tales casos, los prerrequisitos de la clase cambiarían de Saber (arcano) a Saber (religión) y precisarían que el personaje fuera

capaz de lanzar conjuros divinos de 2.º nivel (en vez de arcanos). Sin embargo, puesto que los conjuros divinos suelen ser mejores en mejorar a un personaje en el cuerpo a cuerpo, la progresión de nivel de lanzador indicada en la tabla debe modificarse. En vez de ganar +1 nivel de lanzador en cada nivel excepto el 1.º y el 6.º, el puño iluminado divino obtendría +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente sólo en los niveles 2.º, 4.º, 6.º, 8.º y 10.º.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en puño iluminado.

Habilidades: Concentración 8 rangos, Conocimiento de conjuros 5 rangos, Saber (arcano) 5 rangos.

Dotes: Conjurar en combate, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor.

Conjuros o aptitudes sortílegas: 3.º nivel de lanzador arcano.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del puño iluminado (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Preparar (Fue).

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

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del puño iluminado.

Competencia con armas y armadura: los puños iluminados no obtienen competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en cada nivel de puño iluminado excepto el 1.º y el 6.º, el personaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (como las dotes adicionales que

TABLA 2-21: EL PUÑO ILUMINADO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+2	+2	Impacto <i>ki</i> (mágico), aptitudes de monje	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Puño de energía	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+2	+1	+3	+3	Puño arcano	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+3	+1	+4	+4	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+3	+1	+4	+4	Rejuvenecimiento arcano	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6.º	+4	+2	+5	+5	Puño de energía (explosión)	—
7.º	+5	+2	+5	+5	Mantener rayo	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8.º	+6	+2	+6	+6	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9.º	+6	+3	+6	+6	Alma diamantina	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10.º	+7	+3	+7	+7	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

consiguen los magos en ciertos niveles), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en puño iluminado, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Impacto ki (Sb): los ataques sin armas de un puño iluminado están potenciados con el ki. Sus ataques sin armas se tratan como armas mágicas en relación a infligir daño a criaturas con RD.

Aptitudes de monje: un puño iluminado añade su nivel de clase al nivel de monje para determinar el bonificador en la CA, el daño sin armas, el bonificador a la velocidad sin armadura y el número de intentos al día de su dote Puño aturridor, basados en la clase. Si no tiene niveles de monje, obtiene el bonificador en la CA, el daño sin armas, el bonificador a la velocidad sin armadura de un monje cuyo nivel es igual a su nivel de puño iluminado, pero no puede añadir su bonificador de Sabiduría a la CA.

Un puño iluminado no tiene en cuenta sus niveles de clase para determinar cuándo obtiene cualquier otro rasgo de clase del monje, como la reducción de los penalizadores para las tiradas de ataque de la ráfaga de golpes, dotes adicionales, evasión u otras aptitudes especiales.

Puño de energía (Sb): una vez por asalto como una acción libre, un puño iluminado de 2.º nivel o superior puede gastar uno de sus intentos diarios de aturdir para imbuir sus impactos sin armas con energía de electricidad o fuego. El puño iluminado elige el tipo de energía en cada activación. Durante 1 asalto, todos los impactos sin armas que golpeen infligen 1d6 puntos de daño adicionales (por electricidad o fuego, tal como elija).

A 6.º nivel y superior, el puño iluminado puede hacer que sus impactos sin armas imbuidos con energía exploten en llamas o relámpagos con un golpe crítico. Además de infligir 1d6 de daño adicional por energía, sus ataques sin armas causan 1d10

puntos de daño adicionales por energía con un crítico acertado. Si el multiplicador de su impacto sin arma es de $\times 3$, añade 2d10 puntos de daño por energía adicionales en vez de sólo 1, y si el multiplicador es $\times 4$, 3d10. Un puño iluminado con niveles de monje puede usar esta aptitud para canalizar energía a través de las armas de monje que empuñe, igual que hace a través de sus ataques sin armas.

Puño arcano (Sb): empezando en el 3.º nivel, un puño iluminado puede gastar uno de sus intentos diarios de aturdir para lanzar y transmitir un conjuro de toque como parte de una acción de ataque sin armas completo. Puede transmitir el conjuro de toque con cualquiera de los impactos sin armas que realice durante la acción.

Rejuvenecimiento arcano (Sb): un puño iluminado de 5.º nivel o superior puede canalizar energía arcana para sanar sus propias heridas. Como acción estándar, puede sacrificar uno de sus conjuros preparados o espacios de conjuros in utilizar; consiguiendo sanar un número de puntos de daño igual al nivel del conjuro.

Mantener rayo (Ex): a 7.º nivel o superior, un puño iluminado puede lanzar cualquier sortilegio que produzca un efecto de rayo como si fuera un conjuro de toque. El alcance del conjuro se reduce a toque y su entrada de Efecto se sustituye por "Objetivo: criatura tocada". Puede transmitir el conjuro con un ataque de toque o con un ataque normal, y puede mantener la carga como con un conjuro de toque normal. También puede combinar esta aptitud con puño arcano (ver arriba) para transmitir un sortilegio de rayo como parte de una acción de ataque sin armas completo.

Alma diamantina (Ex): a 9.º nivel, un puño iluminado obtiene una resistencia a conjuros igual a 10 + el total de sus niveles de monje y de puño iluminado.

Nota para hacerse multiclase: un monje que se convierta en puño iluminado puede seguir avanzando como monje. Además, los niveles de clase del personaje en cualquier clase que conceda la aptitud de lanzar conjuros arcanos (como hechicero o mago de guerra) no evitan que siga avanzando como monje.



Sberis Liaday, un puño iluminado, derrota a un azotamentes

EJEMPLO DE PUÑO ILUMINADO

Sheris Liaday: humana Mnj 1/Hcr 4/Pñi 3; VD 8; humanoide Mediano; DG 1d8+1 más 4d4+4 más 3d8+3; pg 39; Inic +8; Vel 40'; CA 21*, toque 17, desprevenida 17*; Atq base +4; Prs +4; Atq +8 c/c (1d8+1, impacto sin armas) o +8 distancia (como el conjuro); Atq completo +6/+6 c/c (1d8+1, ráfaga de golpes) o +8 toque a distancia (según conjuro); AE puño arcano, puño de energía, ráfaga de golpes, impacto *ki* (mágico), impacto sin armas; CE —; AL LN; TS Fort +5, Ref +10, Vol +11; Fue 10, Des 19, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 13.

*Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Concentración +10 (+14 conjurando a la defensiva), Conocimiento de conjuros +6, Equilibrio +6, Piruetas +14, Saltar +15, Saber (arcano) +4. Conjurar en combate, Impacto sin armas mejorado^A, Iniciativa mejorada, Puño aturridor^A, Sutiliza con las armas.

Idioma: común.

Puño de energía (Sb): una vez por asalto como una acción libre, Sheris puede gastar uno de sus intentos diarios de aturdir para imbuir sus impactos sin armas con energía de electricidad o fuego. Ella elige el tipo de energía en cada activación. Durante 1 asalto, todos los impactos sin armas que golpeen infligen 1d6 puntos de daño adicionales (por electricidad o fuego, tal como elija).

Puño arcano (Sb): Sheris puede gastar uno de sus intentos diarios de aturdir para lanzar y transmitir un conjuro de toque como parte de una acción de ataque sin armas completo. Puede elegir transmitir el conjuro de toque con cualquiera de los impactos sin armas que realice durante la acción.

Puño aturridor: 5/día; Fortaleza CD 16 niega.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/5/3 al día; 6.º nivel de lanzador): 0: *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *leer magia*, *luz*, *perturbar muertos vivientes* (+8 toque a distancia), *rayo de escarcha* (+8 toque a distancia), *toque de fatiga* (+4 toque c/c; CD 11); 1.º: *armadura de mago* (aplicado), *contacto electrizante* (+4 toque c/c), *rayo de debilitamiento* (+8 de toque a distancia), *retirada expeditiva*; 2.º: *falsa vida*, *rayo abrasador* (+8 toque a distancia); 3.º: *acelerar*.

Pertenencias: *guantes de Destreza* +2, *anillo de protección* +1, *poción de curar heridas graves*, *rollo de pergamino de resistencia del oso* y *volar*, *varita de fuerza de toro* (20 cargas), 35 pp, 50 po.

TEJEDOR DEL DESTINO (TDD)

Algunas personas tienen suerte. Otras, no. Y unas pocas construyen su propia suerte. Un tejedor del destino (también llamado "mágico de los múltiples destinos") echa a un lado el velo de la oportunidad, las circunstancias y el caos, para vislumbrar una verdad más profunda: la probabilidad. Cuando ocurre un suceso, hay innumerables posibles que no suceden, a medida que el universo busca ciegamente el equilibrio. Mediante su saber, el tejedor

del destino satisface ese impulso inconsciente, pero con reservas. Puede incrementar la probabilidad de los sucesos a su favor.

Cualquier lanzador de conjuros arcanos que maldiga su mala suerte es candidato a esta clase de prestigio. ¿Quién no ha lanzado un conjuro, deseando fervientemente pero con impotencia un resultado en particular, o no ha sufrido la asombrosa suerte de un enemigo que resiste un sortilegio tras otro? El tejedor del destino intenta tener algún control sobre estos aparentes caprichos de la posibilidad; fortuna para sí, infortunio para los enemigos.

Los tejedores del destino PNJs suelen ocupar posiciones de poder y autoridad, tal como se espera de quienes son capaces de afectar directamente su destino. Otros recorren el mundo, perfeccionando sus poderes y buscando la fortuna definitiva.

Adaptación: adaptar esta clase a otros sistemas de juego puede tener en cuenta la idea de consumir suerte de los PNJs, y usar la suerte consumida como tejido acumulado. Sin embargo, determinar un sistema por el que se consume la suerte que no permita al tejedor del destino tener en todo momento un método para recuperar el tejido es problemático. Este efecto podría estar relacionado con la aptitud de la caprichosa mano del destino; si un tejedor del destino usa esta aptitud con éxito, obtiene 1 punto adicional de tejido que debe usar en 1 asalto (no puede acumularlo). Esta aptitud sólo debería poder usarse una vez al día.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para convertirse en tejedor del destino.

Habilidades: Oficio (jugador) 5 rangos, Saber (arcano) 10 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 4.º nivel, incluido al menos algún sortilegio de adivinación de 1.º nivel o superior.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del tejedor del destino (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros, Juego de manos (Des), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int) y Tasación (Int).

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del tejedor del destino

Competencia con armas y armadura: los tejedores del destino no obtienen competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/Conjuros conocidos: en cada nivel de tejedor del destino excepto el 5.º, el personaje consigue nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si hubiera ganado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios

que hubiera logrado por subir en aquella clase (aumento en las posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes adicionales, etc.), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en alienista, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros al día.

Tejer el destino (Ex): el mágico de los múltiples destinos comprende que la "posibilidad" es menos aleatoria de lo que muchos creen, y puede ajustar la probabilidad de ciertos sucesos aplicando una fuerza que los tejedores del destino llaman "tejido". Cada día puede usar un número de puntos de tejido igual a su nivel de clase.

Como acción libre, un tejedor del destino puede usar tejido acumulado para aumentar la CD de la salvación de un conjuro que lance, añadiendo todo o parte de su tejido a la CD, en una relación de punto por punto. Por ejemplo, un mago de 5.º nivel/tejedor del destino de 3.º que lance *bola de fuego* puede aumentar la CD del conjuro en 1, 2 ó 3 puntos. Cuando ha usado su tejido de ese día, su aptitud de jugar con la probabilidad se ha agotado momentáneamente.

El tejido se renueva siempre que el personaje consigue recuperar sus conjuros del día (ya sea mediante descanso, meditación o plegaria).

La caprichosa mano del destino (Ex): a 2.º nivel, un tejedor del destino gana la aptitud de afectar la suerte de los demás. Una vez al día, como una acción inmediata (consulta la página 86), puede obligar a cualquier criatura, ya sea amiga o enemiga, a repetir una tirada que acabe de realizar. El tejedor del destino debe tener línea de visión con la criatura a ser afectada. La

criatura debe aceptar el resultado de la segunda tirada, ya sea mayor o peor que la original.

Tejer el sino (Ex): empezando en el 3.º nivel, un tejedor del destino comprende más claramente la matriz de la realidad y puede usar el tejido acumulado para ajustar otros sucesos aleatorios. El método es idéntico al de incrementar la CD de salvación de un conjuro, pero ahora puede añadir tejido para aumentar cualquier prueba de habilidad, tirada de ataque, o salvación que intente en una relación de punto por punto. No obstante, el tejido que utiliza procede de la misma reserva limitada de karma acumulado que le permite ajustar la CD de sus conjuros. Debe aplicar el bonificador antes de realizar la tirada.

Rechazar el destino (Ex): a 4.º nivel, un tejedor del destino tiene más capacidad para vencer a la probabilidad en caso de que quede inconsciente o moribundo. Una vez al día, en la primera ocasión en la que un tejedor del destino deba realizar una prueba para estabilizarse al estar moribundo, ésta tiene éxito automáticamente. El resto de pruebas que se produzcan durante el mismo periodo de 24 horas deben realizarse normalmente.

Resistir el destino (Ex): un tejedor del destino de 4.º nivel o superior desarrolla una buena suerte extraordinaria. Una vez al día, puede repetir una tirada que acabe de hacer. Debe aceptar el resultado de la nueva tirada, incluso si es peor que la original.

Sellar destino (Sb): a 5.º nivel, el tejedor del destino puede inmiscuirse en el éxito y el fracaso, e incluso en la vida y la muerte, sellando el destino de un amigo o enemigo. Una vez al día, como acción libre, elige a una criatura objetivo a la que pueda ver y que se encuentre a menos de 30' con unos DG iguales o menores a los suyos. La criatura recibe un penalizador -10 o un bonificador +10 en su siguiente TS, tal como decida el tejedor del destino.



Raadi Weskil, un tejedor del destino

Ilustración de G. Kubic

TABLA 2-22: EL TEJEDOR DEL DESTINO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día/Conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Tejer el destino	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+0	+0	+3	La caprichosa mano del destino	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Tejer el sino	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Rechazar el destino, resistir destino	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Sellar destino	—

Si el objetivo elegido tiene más DG que el tejedor, la aptitud no funciona pero el uso de ese día tampoco se gasta. Este efecto sólo dura 1 asalto, de modo que si el objetivo no debe resistirse a ningún conjuro o efecto durante ese asalto, el destino de la criatura ya no está sellado.

EJEMPLO DE TEJEDOR DEL DESTINO

Raadi Weskil: humano Hcr 8/Tdd 2; VD 10; humanoide Mediano; DG 10d4 más 3; pg 29; Inic +7; Vel 30'; CA 19*, toque 14, desprevenido 16*; Atq base +5; Prs +4; Atq/Atq completo +4 c/c (1d6-1, bastón) o +9 toque a distancia (según conjuro); AE la caprichosa mano del destino, tejer el destino; CE familiar (rata), beneficios del familiar (Alerta, vínculo empático, compartir conjuros); AL N; TS Fort +2, Ref +5, Vol +10; Fue 8, Des 16, Con 10, Int 13, Sab 12, Car 19.

*Incluye un bonificador +4 de armadura del conjuro *armadura de mago*.

Habilidades y dotes: Concentración +13 (+17 conjurando a la defensiva), Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +6, Disfrazarse +4 (+6 actuar), Engañar +9, Intimidar +6, Juego de manos +8, Oficio (jugador) +6, Saber (arcano) +14; Alerta (del familiar), Conjurar en Combate, Contraconjuro mejorado, Dureza, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (conjuro a distancia).

Idiomas: común, orco.

La caprichosa mano del destino (Ex): una vez al día, como una acción inmediata (consulta la página 86), Raadi puede obligar a cualquier criatura, ya sea amiga o enemiga, a repetir una tirada que acabe de realizar. Raadi debe tener línea de visión con la criatura a ser afectada. La criatura debe aceptar el resultado de la segunda tirada, ya sea mayor o peor que la original.

Tejer el destino (Ex): como acción libre, Raadi puede usar tejido acumulado para aumentar la CD de la salvación de un conjuro que lance, añadiendo todos o parte de sus 2 puntos de tejido a la CD, en una relación de punto por punto.

Familiar: el familiar de Raadi es una rata llamada Yorghan. El familiar usa sus bonificadores base a la salvación o los de Raadi, como sea mejor. Las aptitudes y características de la criatura se resumen a continuación.

Yorghan: familiar rata; VD —; bestia mágica Menuda; DG 10; pg 14; Inic +2; Vel 15'; Tr 15'; Nd 15'; CA 22*, toque 14, desprevenida 20*; Atq base +5; Prs -7; Atq/Atq completo +9 c/c (1d3-4, mordisco); Espacio/Alcance 2-1/2'/0'; AE —; CE transmitir conjuros de toque, evasión mejorada, visión en la penumbra, olfato, comunicarse con su amo, hablar con los roedores; AL N; TS Fort +2, Ref +4, Vol +10; Fue 2, Des 15, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Equilibrio +10, Esconderse +14, Moverse sigilosamente +10, Nadar +10, Trepar +12; Sutileza con las armas.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Yorghan puede transmitir conjuros de toque para Raadi (consulta Familiares, en la página 44 del *Manual del jugador*).

Evasión mejorada (Ex): si Yorghan se ve expuesta a cualquier efecto que normalmente le permite salvar contra Reflejos para la mitad de daño, no sufre ningún daño si tiene éxito y la mitad si falla.

Olfato (Ex): puede detectar a enemigos que se acerquen, encontrar a enemigos por el olor y rastrear con el olfato.

Comunicarse con su maestro (Ex): Yorghan puede comunicarse verbalmente con Raadi. Las otras criaturas no comprenden la comunicación sin ayuda mágica.

Hablar con los roedores (Ex): Yorghan puede comunicarse con los animales de aproximadamente el mismo tipo que si misma (incluidas las variedades terribles).

Beneficios del familiar: Raadi obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Esta criatura concede un bonificador +2 en los TS de Fortaleza a Raadi (incluido en las estadísticas).

Alerta (Ex): Yorghan concede Alerta a su amo mientras se encuentre a menos de 5'.

Vínculo empático (Sb): Raadi puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia de 1 milla. El amo tiene la misma conexión con un objeto o lugar que el familiar.

Compartir conjuros (Sb): Raadi puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo también afecte a su familiar si éste se encuentra a menos de 5' en ese momento. También puede lanzar un conjuro con "tú" como objetivo a su familiar.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/6/3 al día; 10.º nivel de lanzador): 0: *detectar magia, detectar veneno, leer magia, llamarada* (CD 14), *luces danzantes, marca arcana, rayo de escarcha* (+4 toque c/c), *toque de fatiga* (+4 toque c/c; CD 14); 1.º: *armadura de mago* (aplicado), *comprensión idiomática, hechizar persona* (CD 15), *impacto verdadero, orbe menor de fuego*†; 2.º: *flecha ácida de Melf* (+9 toque a distancia), *imagen múltiple, resistir energía, visión en la oscuridad*; 3.º: *clariaudiencia/clarividencia, disipar magia, rayo agotado* (+9 toque a distancia); 4.º: *confusión* (CD 18), *puerta dimensional*; 5.º: *muro de fuerza*.

†Nuevo conjuro descrito en la página 120.

Pertenencias: bastón, *capa de Carisma* +2, *guantes de Destreza* +2, *amuleto de armadura natural* +2, *anillo de protección* +1, *poción de curar heridas graves*, 2 *rollos de pergamino de rayo relampagueante* (10.º nivel), *varita de invisibilidad* (10 cargas), *broche de oro* (800 pp), 45 pp.

Ilustración de M. Cavotta

Más que el poder de los propios sortilegios, la parte más importante del arsenal de poder arcano de un lanzador de conjuros es la metodología del lanzamiento. Gracias al uso de dotes para mejorar algún elemento del lanzamiento de conjuros, un lanzador astuto puede producir resultados mucho mayores que el propio poder de los sortilegios que emplea.

INVOCACIONES Y APTITUDES SORTILEGAS

Muchas dotes útiles para los lanzadores de conjuros lo son igualmente para aquellos personajes o criaturas que emplean invocaciones o aptitudes sortilegas en vez de sortilegios. Las aptitudes sortilegas representan un talento mágico innato que forma parte de la naturaleza esencial de la criatura, una expresión de voluntad o una acción mental que se asemejan a un conjuro en casi todos los aspectos.

Aprender a manejar una aptitud sortilega requiere el mismo nivel de entrenamiento o esfuerzo que aprender una tarea física, como por ejemplo nadar, y lo corriente es que cualquier personaje o criatura que tenga una aptitud sortilega se considere completamente hábil con ella en el mismo momento de adquirirla. Usar una aptitud sortilega requiere concentración (posiblemente provocando ataques de oportunidad) y, en el caso de aquellas que sólo puedan usarse un cierto número de veces al día, que

el usuario recurra a una reserva de poder mágico que debe recuperarse antes de estar disponible de nuevo.

Las invocaciones también son aptitudes sortilegas. La única diferencia entre las invocaciones y el resto de aptitudes sortilegas es que precisan de ciertos gestos somáticos, y por lo tanto están sujetas al fallo de conjuros arcanos (consulta la clase brujo arcano, en el Capítulo 1).

Las siguientes dotes pueden ser de utilidad para los brujos arcanos y otras criaturas con aptitudes sortilegas.

Conjurar en combate: esta dote funciona igual de bien con conjuros, invocaciones o aptitudes sortilegas.

Conjuros penetrantes: Conjuros penetrantes y Conjuros penetrantes mayores tienen el mismo efecto con invocaciones y aptitudes sortilegas que con los conjuros.

Dotes de armas sortilegas: un personaje que use invocaciones o aptitudes sortilegas puede ser capaz de aprovecharse de dotes como Soltura con un arma o Disparo preciso, tal como se describe en Dotes y armas sortilegas, más adelante (la explosión sobrenatural del brujo arcano es un arma sortilega).

Dotes metamágicas espontáneas: estas dotes metamágicas no obligan a modificar espacios de conjuros, por lo que funcionan tan bien con invocaciones o aptitudes sortilegas como con conjuros (aunque debido a que las aptitudes sortilegas no tienen componentes verbales ni

somáticos, Conjuro silencioso espontáneo no se aplica y Conjuro sin moverse espontáneo sólo se aplica a las invocaciones).

Las criaturas con aptitudes sortílegas que tengan el nivel suficiente verán que las dotes metamágicas espontáneas son menos útiles que las dotes relacionadas Potenciar aptitud sortilega y Apresurar aptitud sortilega (consulta las páginas 303 y 304 del *Manual de monstruos*), así como la dote Maximizar aptitud sortilega que se presenta en este capítulo.

Otras dotes metamágicas: excepto en lo ya indicado, las dotes metamágicas no suelen poder usarse para modificar aptitudes sortílegas o invocaciones.

NIVEL DE LANZADOR

En el contexto del prerrequisito de una dote o una clase de prestigio, el nivel de lanzador (nivel de lanzador 5.º, por ejemplo) mide la aptitud del personaje para canalizar una mínima cantidad de poder mágico. Para las dotes o clases de prestigio que requieren un nivel de lanzador mínimo, las criaturas que usan aptitudes sortílegas o invocaciones usan su nivel de lanzador total o su nivel de clase para determinar si se cualifican. Por ejemplo, Fabricar objeto maravilloso tiene un prerrequisito de nivel de lanzador 3.º, así que tanto un brujo arcano de 3.º nivel como un nixi (4.º nivel de lanzador para su aptitud sortilega de *hechizar persona*) lo cumplen.

NIVEL DE LANZAMIENTO

Más allá de los límites del poder mágico un prerrequisito de nivel de lanzamiento mide el tamaño y la complejidad de los conjuros que caben en la mente de un personaje. A medida que los sortilegios incrementan su nivel, se convierten en exponencialmente más complicados, requiriendo una disciplina de pensamiento y una comprensión imposible de alcanzar para los personajes de nivel bajo. Los magos dominan estos principios avanzados mediante el estudio; los hechiceros y otros lanzadores espontáneos arcanos intuyen lo que necesitan saber a medida que crece su experiencia con el lanzamiento de conjuros.

Los personajes o criaturas que usan aptitudes sortílegas o invocaciones nunca aprenden los circunloquios arcanos de entrenamiento lógico y mental necesarios para el lanzamiento de conjuros arcanos. En sí mismo, los prerrequisitos para dotes y clases de prestigio basados en niveles específicos de conjuros ("Aptitud para lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel", por ejemplo) no pueden ser cumplimentados por aptitudes sortílegas e invocaciones; ni siquiera aquellas que permitan usar un conjuro arcano específico del nivel apropiado o superior.

CONJUROS ESPECÍFICOS

Un prerrequisito basado en un conjuro específico mide si el personaje o la criatura en cuestión es capaz de producir el efecto necesario y, en este caso, las invocaciones y aptitudes sortílegas que generan el efecto concreto cumplen el prerrequisito de conocer el conjuro específico. Por ejemplo, un brujo arcano que elija *oscuridad* como una de sus invocaciones o cualquier criatura con *oscuridad* como aptitud sortilega, cumplen el prerrequisito de una clase de prestigio que tenga "Debe conocer (o aptitud para lanzar) *oscuridad*" entre sus criterios.

DOTES Y ARMAS SORTÍLEGAS

Cualquier conjuro que precise una tirada de ataque e inflija daño funciona como un arma en ciertos aspectos. En este caso se pueden usar varias dotes que mejoran el rendimiento de las armas para mejorar las armas sortílegas.

ARMAS SORTÍLEGAS

En relación a aplicar dotes que mejoren el combate, las armas sortílegas se dividen en dos categorías: conjuros a distancia y conjuros de toque.



Morthos usa una explosión sobrenatural de forma efectiva

Conjuros a distancia: los conjuros a distancia incluyen aquellos que requieren una tirada de ataque a distancia, como efectos de rayos o proyectiles disparados (entre ellos *flecha ácida de Melf* y *orbe menor de ácido*, descrito en la página 120). Esta categoría también incluye a conjuros generadores de efectos que actúan como armas a distancia y requieren tiradas de ataque a distancia (pero no de toque a distancia), como *pañuelo decapitador* o *shuriken de fuego* (descritos en las páginas 121 y 126, respectivamente).

Conjuros de toque: los conjuros de toque incluyen a cualquier sortilegio con un alcance de toque.

DOTES ELEGIBLES

Las siguientes dotes pueden elegirse para mejorar el rendimiento de las armas sortílegas en combate (para los detalles completos de cada dote consulta el Capítulo 5 del *Manual del jugador*).

Crítico mejorado: elige una categoría de armas sortílegas (conjuros a distancia o conjuros de toque). Cuando uses un sortilegio de la categoría elegida, su rango de amenaza se dobla, de modo que un conjuro que normalmente produce una amenaza de

crítico con una tirada de 20 tiene un rango de amenaza de 19-20. Puedes adquirir esta dote por segunda vez, eligiendo una categoría diferente de armas sortilegas.

Disparo a bocajarro: consigues un bonificador +1 en las tiradas de ataque y tiradas de daño con conjuros a distancia que causen puntos de daño en alcances de hasta 30'. Los sortilegios que sólo inflijan daño a características, otorguen penalizadores en puntuaciones de característica, o consuman energía obtienen un bonificador +1 en las tiradas de ataque, pero ningún bonificador al daño.

Disparo preciso: puedes disparar un conjuro a distancia a un contrincante que esté luchando cuerpo a cuerpo sin sufrir el penalizador -4 usual en tu tirada de ataque.

En caso que el impacto sin armas produzca un golpe crítico, el daño del conjuro no se multiplica.

Impacto sin armas mejorado: puedes añadir el daño de tu impacto sin armas al daño de un conjuro de toque al transmitir el conjuro con un ataque de cuerpo a cuerpo normal en vez de con un ataque de toque cuerpo a cuerpo.

El defensor tiene el beneficio completo de la armadura y el escudo, pero si el ataque acierta, el impacto sin armas causa daño normal y además se descarga el conjuro. Si el ataque sin armas falla, el conjuro no se descarga.

Puño aturridor: cuando usas tu impacto sin arma para transmitir un conjuro de toque con un ataque de cuerpo a cuerpo acertado (tal como se describe en Impacto sin arma mejorado, arriba), también dejas aturrido a cualquier objetivo que no consiga salvar contra Fortaleza (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab).

Soltura con un arma: eliges una categoría de armas sortilegas (conjuros a distancia o conjuros de toque) y obtienes un bonificador +1 en todas las tiradas de ataque realizadas con esos sortilegios. Puedes adquirir esta dote por segunda vez, eligiendo una categoría de armas sortilegas diferente.

Sutileza con las armas: puedes tratar los conjuros de toque como armas ligeras y usar tu modificador de Destreza (en vez del de Fuerza) en tus tiradas de ataque de toque con tales sortilegios.

DESCRIPCIONES DE LAS DOTES

Las dotes descritas en la siguiente sección complementan a las del *Manual del jugador*. La tabla 3-1 resume los prerrequisitos

y beneficios de todas estas dotes e indica las que los guerreros pueden adquirir como dotes adicionales.

DOTES DRAGONILES

Las dotes dragoniles sólo pueden ser adquiridas por hechiceros y les proporcionan ciertas aptitudes afines a las que poseen sus antepasados dragoniles. Algunas incrementan las capacidades físicas de un personaje, otorgándole ataques de garras o convirtiéndole en más resistente a los ataques, mientras que otras le permiten canalizar sus aptitudes en una potente arma de aliento o proporcionarle afinidad con el tipo de energía del arma de aliento de su progenitor dragonil.

ALIENTO DRAGONIL [DRAGONIL]

Puedes convertir tus conjuros arcanos en un arma de aliento.

Prerrequisitos: Herencia dragonil.

Beneficio: como acción estándar, puedes convertir energía de conjuros arcanos en un arma de aliento del tipo de energía de tu Herencia dragonil. El arma de aliento es un cono de 30' (fuego o frío) o una línea de ácido de 60' (ácido o electricidad) que inflige 2d6 puntos de daño por nivel del conjuro que se haya gastado para crear el efecto. Cualquier criatura del área puede salvar contra Reflejos (CD 10 + nivel del conjuro usado + tu modificador de Car) para la mitad de daño. Esta es una aptitud sobrenatural.



ALMA DEL NORTE

Posees una noción mágica sobre la naturaleza del frío.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortilegas como un lanzador de 1.º nivel: 1/día: *rayo de escarcha*, *resistencia* y *toque helado*. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

APRESURAMIENTO ESPONTÁNEO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar un conjuro en un momento sin ninguna preparación especial.

TABLA 3-1: DOTES

Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficio
Alma del norte	—	Usar <i>rayo de escarcha</i> , <i>resistencia</i> y <i>toque gélido</i> como aptitudes sortilegas 1/día
Asesino de mágicos	Conocimiento de conjuros 2 rangos, ataque base +3	Bonificador +1 en las salvaciones de Voluntad; los lanzadores de conjuros a quienes amenaces no pueden conjurar a la defensiva
Comunicador	—	Uso de <i>comprensión idiomática</i> , <i>cuchichear mensaje</i> y <i>marca arcana</i> como aptitudes sortilegas 1/día
Conjuro adicional ³	Nivel de lanzador 3.º	Aprender un conjuro adicional de hasta un nivel inferior al máximo actual
Conjuro innato ²	Apresurar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse	Usar un conjuro como aptitud sortilego una vez por asalto
Secreto de conjuro adicional ³	Aptitud de clase secreto de conjuro, aptitud para lanzar conjuros de 2.º nivel	Permite ampliar, prolongar, silenciar o lanzar sin moverse permanentemente un conjuro
Defensa arcana ²	Soltura con una escuela de magia en una escuela específica	Bonificador +3 en las salvaciones contra la escuela de magia específica
Empuñar dos varitas	Fabricar varita, Combatir con dos armas	Activar una segunda varita gastando 2 cargas adicionales
Empuñar varita con audacia	Fabricar varita, Usar objeto mágico 1 rango	Incrementa el nivel de lanzador de una varita gastando una carga adicional
Espacio adicional ³	Nivel de lanzador 4.º	Obtener un espacio de conjuro adicional de hasta un nivel inferior al máximo actual
Especialización en conjuros a distancia ²	Soltura con un arma (conjuros a distancia), 4.º nivel de lanzador	Bonificador +2 en las tiradas de daño con conjuros a distancia
Especialización en conjuros de toque	Soltura con un arma (conjuros de toque), 4.º nivel de lanzador	Bonificador +2 en las tiradas de daño con conjuros de toque
Espíritu guardián	Aptitud de clase espíritu vigilante	Repetir la tirada de iniciativa dos veces al día, repetir cualquier TS 1/día
Filo adicional	Mágico de guerra de 4.º nivel	Bonificador +1 en la aptitud filo del mágico de guerra, más 1/4 niveles de mágico de guerra
Impacto con varita	Usar objeto mágico 4 rangos	Realizar ataques de toque con una varita para infligir 1d6 de daño y aplicar el conjuro a la criatura
Intensificar aptitud sortilega ²	Aptitud sortilega a 6.º nivel de lanzador o superior	Usar aptitud sortilega a un nivel mayor hasta 3/día
Intuitivo	—	Usar <i>detectar magia</i> , <i>detectar puertas secretas</i> y <i>leer magia</i> como aptitudes sortilegas 1/día
Invocación adicional ³	Aptitud para usar invocaciones menores	Aprender una invocación adicional de un grado menor al máximo actual
Lanzador de batalla	Aptitud para ignorar el fallo de conjuros arcanos procedente de la armadura	Ignorar el fallo de conjuros arcanos de una armadura más pesada
Lanzador de conjuros veterano ²	Conocimiento de conjuros 4 rangos	Incrementa el nivel de lanzador en +4
Maestría arcana	Aptitud para lanzar conjuros arcanos, usar invocaciones, o usar aptitudes sortilegas	Posibilidad de elegir 10 en las pruebas de nivel de lanzador
Mano conjuradora	—	Usar <i>abrir/cerrar</i> , <i>disco flotante de Tenser</i> y <i>mano del mago</i> como aptitudes sortilegas 1/día
Maximizar aptitud sortilega	Aptitud sortilega a 6.º nivel de lanzador o superior	Maximizar las variables numéricas de la aptitud sortilega hasta 3/día
Nacido en una necrópolis	—	Usar <i>causar miedo</i> , <i>sonido fantasma</i> y <i>toque de fatiga</i> como aptitudes sortilegas 1/día
Noctámbulo	—	Usar <i>luces danzantes</i> , <i>prestidigitación</i> y <i>sirviente invisible</i> como aptitudes sortilegas 1/día
Obtener familiar	Saber (arcano) 4 rangos, 3.º nivel de lanzador arcano	Obtener un familiar igual que un mago o un hechicero
Preparación arcana	Aptitud para lanzar conjuros arcanos sin preparación	Preparar con antelación conjuros arcanos con dotes metamágicas para lanzarlos más rápido
Traspasar ocultación mágica ¹	Con 13, Lucha a ciegas, Asesino de mágicos	Ignorar la ocultación basada en conjuros de las criaturas que ataques
Traspasar protección mágica ¹	Con 13, Asesino de mágicos	Ignorar bonificadores a la CA procedentes de conjuros
Dotes dragoniles	Prerrequisitos	Beneficio
Aliento dragonil	Herencia dragonil	Convierte energía de conjuros en un arma de aliento
Garra dragonil	Herencia dragonil	Obtener garras y realizar un ataque de garra rápido cuando lanzas un conjuro
Vuelo dragonil	Herencia dragonil	Tras lanzar un conjuro, volar durante el resto del asalto
Herencia dragonil	Hechicero de 1.º nivel	Obtener una habilidad de clase dragonil y un bonificador en los TS contra <i>dormir</i> y parálisis
Legado dragonil	Cuatro dotes dragoniles	Añadir conjuros a tu lista de conjuros conocidos
Poder dragonil	Herencia dragonil	+1 nivel de lanzador y a las CDs de los conjuros con el mismo tipo de energía que tu Herencia dragonil
Presencia dragonil	Herencia dragonil	Causar miedo a los contrincantes de nivel inferior cuando lanzas un conjuro
Resistencia dragonil	Herencia dragonil	Obtener resistencia a la energía del tipo de tu Herencia dragonil
Piel dragonil	Herencia dragonil	La armadura natural se incrementa en 1
Dotes de creación de objetos		
Fabricar conjuro	11.º nivel de lanzador	Unir conjuros semipermanentes a una criatura y determinar las condiciones de activación

Dotes metamágicas	Prerrequisitos	Beneficio
Tradición oscura de Moil	Soltura con una escuela de magia (nigromancia), 7.º nivel de lanzador	Añadir daño por energía negativa adicional a los conjuros de nigromancia
Nacido de tres truenos	Sustitución de energía (electricidad), Saber (naturaleza) 4 rangos	Los conjuros sónicos o eléctricos causan ambos tipos de daño
Conjuros encadenados	Cualquier dote metamágica	Redirigir conjuros para afectar a objetivos secundarios
Conjuros cooperativos	Cualquier dote metamágica	Bonificador a la CD de las salvaciones y en las pruebas de nivel para los conjuros lanzados en conjunción con otros lanzadores
Retardar conjuro	Cualquier dote metamágica	Los efectos de conjuro se retrasan 1-5 asaltos
Mezcla de energías ²	Sustitución de energía	Doblar el daño de conjuro por energía añadiendo un tipo de energía adicional
Sustitución de energías ²	Cualquier otra dote metamágica, Saber (arcano) 5 rangos	Los conjuros de energía pueden causar daño de otro tipo de energía
Conjuro explosivo	—	Las criaturas salen disparadas hacia el borde del área de conjuro
Vigorizar conjuro	—	Lanzar conjuros a un mayor nivel de lanzador para superar la RC
Señor del frío absoluto	Sustitución de energía (frío), Saber (los Planos) 9 rangos, aptitud para lanzar un conjuro con el descriptor de "frío"negativa	Los conjuros de frío causan la mitad de daño por energía
Sustitución por daño no letal	Cualquier otra dote metamágica, Saber (arcano) 5 rangos	Los conjuros de energía causan daño no letal
Conjuro persistente	Prolongar conjuro	Los conjuros con alcance fijo o personal duran 24 horas
Conjuros repetidos	Cualquier dote metamágica	El conjuro se lanza automáticamente de nuevo en el siguiente asalto
Conjuros de sanctasanctórum	Cualquier dote metamágica	El nivel efectivo del conjuro se incrementa mientras está en un lugar especial, y disminuye fuera de ese lugar
Esculpir conjuros	Cualquier dote metamágica	Alterar el área del conjuro
Dividir rayos	Cualquier dote metamágica	Los conjuros de rayo afectan a un objetivo adicional
Potenciación espontánea	Cualquier dote metamágica	Incrementar los efectos numéricos variables del conjuro en un 50% sin preparación especial 1/día
Prolongación espontánea	—	Doblar la duración del conjuro sin preparación especial 1/día
Maximización espontánea	Cualquier dote metamágica	Maximizar los efectos numéricos variables del conjuro sin preparación especial 1/día
Apresuramiento espontáneo	Apresurar conjuro, Potenciación espontánea, Prolongación espontánea, Maximización espontánea, Conjuro silencioso espontáneo, Conjuro sin moverse espontáneo	Lanzar conjuros como una acción rápida sin preparación especial 1/día
Conjuro silencioso espontáneo	—	Lanzar conjuros sin componentes verbales y sin preparación especial 1/día
Conjuro sin moverse espontáneo	—	Lanzar conjuros sin componentes somáticos y sin preparación especial 1/día
Extensión espontánea	—	Incrementar las medidas numéricas del conjuro en un 50% sin preparación especial 1/día
Conjuro transdimensional	—	Los conjuros afectan a las criaturas situadas en planos coexistentes y en espacios extradimensionales
Duplicar conjuro	Cualquier dote metamágica	Lanzar un único conjuro dos veces simultáneamente

1 Un guerrero puede elegir esta dote como una de sus dotes adicionales.

2 Puedes adquirir esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la eliges, se aplica a una nueva escuela de magia, clase lanzadora de conjuros, tipo de energía o selección de conjuros.

3 Puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Prerrequisitos: Apresurar conjuro, Potenciación espontánea, Prolongación espontánea, Maximización espontánea, Conjuro silencioso espontáneo, Conjuro sin moverse espontáneo.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Apresurar conjuro a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Apresurar conjuro puedes seguir usándola normalmente.

ASESINO DE MÁGICOS

Has estudiado los métodos y debilidades de los lanzadores de conjuros y puedes acompañar mejor tus ataques y defensas en su contra.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 2 rangos, ataque base +3.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en los TS de Voluntad. Los lanzadores de conjuros que amenaces no pueden conjurar a la defensiva (fallan automáticamente sus pruebas de Concentración

para hacerlo), pero son completamente conscientes de que no pueden hacerlo mientras les amenace un personaje con esta dote.

Especial: adquirir esta dote reduce tu nivel de lanzador para todos tus conjuros y aptitudes sortilegas en 4.

COMUNICADOR

Posees una comprensión mágica sobre la esencia de los idiomas.

Beneficio: un talento innato para la magia te proporciona las siguientes aptitudes sortilegas como un lanzador de 1.º nivel: 1/día: *comprensión idiomática, cuchichear mensaje y marca arcana.*

CONJURO ADICIONAL

Aprendes un conjuro adicional.

Prerrequisitos: 3.º nivel de lanzador.

Beneficio: aprendes un conjuro adicional de cualquier nivel inferior en uno al máximo que puedas lanzar actualmente. Así, un

hechicero de 4.º nivel (máximo nivel de conjuro 2.º) obtiene un nuevo conjuro conocido de nivel 0 o 1.º para añadir a su repertorio. Para las clases como el mago, que tienen más opciones para aprender conjuros, Conjuro adicional suele usarse para aprender un conjuro específico al que el personaje no tiene acceso y sería incapaz de investigar.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez aprendes un nuevo conjuro de hasta un nivel inferior al máximo que puedas lanzar.

CONJURO EXPLOSIVO

Puedes lanzar conjuros con onda expansiva.

Beneficio: si se falla un TS de Reflejos, un conjuro explosivo lanza a cualquier criatura dentro del área hasta el borde exterior de esa área, causándole daño adicional y dejándola tumbada.

Por ejemplo, todas las criaturas en el área de una *bola de fuego* explosiva que fallen sus TS no sólo sufren todo el daño, sino que son empujadas hasta la casilla más cercana exterior al perímetro de la extensión de 20'. Del mismo modo, un *rayo relampagueante* explosivo desplaza a los objetivos que fallen sus salvaciones hasta el exterior del área definida por las casillas por donde pasa la línea. Cualquier criatura desplazada de este modo también sufre 1d6 puntos de daño adicionales por cada 10' de desplazamiento (ninguno si el desplazamiento es menor a 10') y queda tumbada. Si algún obstáculo evita que una criatura desplazada llegue hasta el borde del efecto, la criatura se detiene y sufre 1d6 puntos de daño por golpear contra la barrera (además de cualquier daño sufrido antes del choque). En cualquier caso, este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Conjuro explosivo sólo puede aplicarse a conjuros que permitan salvar contra Reflejos y que afecten un área (un cono, cilindro, línea o explosión). Un conjuro explosivo usa un espacio de conjuros dos niveles mayor que el sortilegio adicional.

CONJURO INNATO

Has llegado a dominar tanto un conjuro que ahora puedes usarlo como una aptitud sortilega.

Prerrequisitos: Apresurar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse.

Beneficio: elige cualquier conjuro que puedas lanzar. A partir de ahora puedes lanzarlo como si fuera una aptitud sortilega una vez por asalto. Se debe gastar permanentemente un espacio de conjuros ocho niveles superior que el conjuro innato para conseguir el efecto,

y cualquier coste en PX del sortilegio se gastan cada vez que lo usas. Además, debes tener cualquier foco requerido por el conjuro para usarlo como aptitud sortilega, y si tiene componentes materiales caros, debes usar un objeto valorado en 50 veces ese coste como foco.

Un conjuro innato es una aptitud sortilega y no realmente un conjuro, por lo que un clérigo no puede perderlo para lanzar espontáneamente un sortilegio de *curar* o *infligir*. Así mismo, los lanzadores de conjuros que pierden la capacidad de lanzar sortilegios del nivel del espacio de conjuros usado para el conjuro innato ya no pueden usar la aptitud sortilegas.

Especial: puedes adquirir esta dote más de una vez, eligiendo otro conjuro y pagando el espacio de conjuro, foco y costes de componentes materiales cada vez.

CONJURO PERSISTENTE [METAMÁGICA]

Puedes hacer que un conjuro dure todo el día.

Prerrequisitos: Prolongar conjuro.

Beneficio: puedes incrementar la duración de los conjuros con alcance fijo o personal hasta 24 horas.

Los sortilegios de duración instantánea no pueden ser afectados por esta dote, y tampoco aquellos cuyos efectos se descargan. No necesitas mantener la concentración para los conjuros de *detectar* persistentes (como *detectar magia* o *detectar pensamientos*) para ser consciente de la mera presencia o ausencia del sujeto a detectar, pero obtener información adicional requiere concentrarse normalmente.

Un sortilegio persistente usa un espacio de conjuros seis veces superior al nivel normal.

CONJURO SILENCIOSO ESPONTÁNEO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar un conjuro silenciosamente sin ninguna preparación especial.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Conjurar en silencio a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Conjurar en silencio puedes seguir usándola normalmente.

CONJURO SIN MOVERSE ESPONTÁNEO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar un conjuro sin realizar gestos sin ninguna preparación especial.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Conjurar sin moverse a cualquier sortilegio que lances sin incrementar



Un conjuro explosivo

su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Conjurar sin moverse puedes seguir usándola normalmente.

CONJURO TRANSDIMENSIONAL [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros que afecten a objetivos acechando en planos coexistentes y espacios extradimensionales cuyas entradas estén dentro del área de efecto.

Beneficio: un conjuro transdimensional tiene efecto normal y completo sobre criaturas incorpóreas, criaturas en el plano Etéreo o el plano de la Sombra, y criaturas que se encuentren en el interior de un espacio extradimensional que esté dentro del área de efecto. Tales criaturas incluyen a criaturas etéreas, criaturas *intermitentes* o que *caminen por las sombras*, fantasmas manifestados y criaturas en el interior de un espacio extradimensional de un *truco de la cuerda*, *agujero portátil* o *bolsillo para el familiar* (consulta la página 102).

Debes ser capaz de percibir a una criatura para que sea objetivo de tu conjuro, pero no es necesario para afectarla con el área de un cono, explosión, emanación o expansión.

Un conjuro transdimensional usa un espacio de conjuro de un nivel superior al real.

Normal: sólo los conjuros y efectos de fuerza pueden afectar a las criaturas etéreas, y ningún ataque desde el plano Material afecta a criaturas en el plano de la Sombra o en el interior de un espacio extradimensional. Hay un 50% de posibilidades de que cualquier conjuro diferente de un efecto de fuerza falle contra una criatura incorpórea.

CONJUROS COOPERATIVOS

Puedes lanzar conjuros con un efecto mayor, junto con el mismo sortilegio lanzado por otro.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: mientras estéis adyacentes, tú y otro lanzador de conjuros que también tenga esta dote podéis lanzar simultáneamente el mismo conjuro en el asalto. Suma +2 a la CD de salvación de los conjuros lanzados cooperativamente y +1 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC (si la hay), usando la CD base más alta y la prueba de nivel de cualquier lanzador.

Un conjuro cooperativo usa un espacio de conjuro del mismo nivel que el sortilegio original.

Especial: por cada lanzador adicional que posea esta dote y lance el mismo conjuro cooperativo simultáneamente, tanto la CD como el bonificador al nivel de lanzador aumentan en 1. Cuando dos o más lanzadores de conjuros lanzan un sortilegio cooperativamente deben estar adyacentes a al menos dos de los otros lanzadores involucrados en el lanzamiento. Por ejemplo, dos magos y dos hechiceros formando un círculo tienen la dote Conjuros cooperativos. Los primeros tres en el orden de iniciativa preparan una acción para lanzar *bola de fuego*, lanzando el conjuro al mismo tiempo que el cuarto. La CD base de la salvación del conjuro es igual a la mayor CD de entre los lanzadores cooperativos (tal como determinen las puntuaciones de característica relevantes, otras dotes, aptitudes especiales u objetos) +4 (+2 para la primera pareja de lanzadores cooperativos y +1 para cada uno de los otros dos). Además, quien tenga el mayor nivel de lanzador determina la base de la prueba de nivel de lanzador, que obtiene un bonificador +3 (+1 por cada lanzador cooperativo adicional).

CONJUROS DE SANCTASANCTÓRUM [METAMÁGICA]

Tus conjuros son especialmente poderosos en terreno propio.

Prerrequisito: cualquier dote metamágica.



Mialee ataca con un conjuro transdimensional

Beneficio: un conjuro de sanctasanctórum tiene un nivel efectivo superior en 1 al normal si se lanza en tu sanctasanctórum (ver abajo), pero si se lanza fuera, el sortilegio tiene un nivel efectivo inferior en 1 al normal. Todos los efectos dependientes del nivel (incluidas CDs de las salvaciones) se calculan de acuerdo con el nivel ajustado. Un conjuro de sanctasanctórum usa un espacio de conjuros del nivel normal.

Especial: tu sanctasanctórum es un lugar, edificio o estructura que hayas elegido previamente, de un tamaño no mayor a 20'/nivel de diámetro. El área designada debe ser un lugar donde hayas pasado un periodo acumulativo de al menos tres meses. Se puede elegir un sanctasanctórum con una estructura mayor, pero sus ventajas especiales no se aplican fuera del área. Una vez designado, un lugar tarda siete días en convertirse en un sanctasanctórum, y si eliges una nueva área, los beneficios de la antigua se desvanecen inmediatamente.

CONJUROS ENCADENADOS

Puedes lanzar conjuros que se arquean hacia otros objetivos además del principal.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: cualquier conjuro que especifica un único objetivo y tiene un alcance mayor que toque puede encadenarse para que afecte normalmente a su objetivo principal y después se arquee hacia un número de objetivos secundarios igual a tu nivel de lanzador (máximo 20). Cada arco afecta a un objetivo secundario que tú elijas, todos los cuales no deben distar más de 30' del objetivo principal, y ninguno puede ser afectado más de una vez. Puedes elegir afectar a menos objetivos del máximo permitido.

Si el conjuro encadenado inflige daño, cada uno de los objetivos secundarios sufre la mitad de daño que el principal (redondeado a la baja) y pueden intentar salvar contra Reflejos para la mitad de daño (tanto si el sortilegio permite que el objetivo original salve como si no). Para los conjuros que no infligen daño, las CDs de las salvaciones contra los efectos de los arcos se reduce en 4. Por ejemplo, si un mago de 10.º nivel lanza normalmente *causar miedo* con CD 14, un *causar miedo* encadenado podría afectar a un jefe goblin con una CD 14 y hasta diez de sus guardianes cercanos con CD 10.

Un conjuro encadenado usa un espacio de conjuros tres niveles superior al nivel real del sortilegio.

CONJUROS REPETIDOS [METAMÁGICA]

Puedes lanzar un conjuro que se repite en el siguiente asalto.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: un conjuro repetido se lanza automáticamente al inicio de tu turno en el siguiente asalto. No importa que te hayas movido en el asalto anterior, el segundo conjuro se origina desde el mismo lugar y afecta la misma área que el original. Si el primer sortilegio designaba a un objetivo a distancia, el repetido afecta al mismo objetivo si se encuentra en un radio de 30' de su posición original; de otro modo, el segundo conjuro falla. Los conjuros de toque a distancia no pueden ser afectados por esta dote.

Un conjuro repetido usa un espacio de conjuros tres niveles superior que el normal.

DEFENSA ARCANA

Elige una escuela de magia como, por ejemplo, ilusión. Puedes resistir mejor los conjuros de esa escuela.

Prerrequisitos: Soltura con la escuela de magia elegida.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 en tus TS contra los conjuros de la escuela elegida.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la eliges, se aplica a una nueva escuela de magia.

DIVIDIR RAYOS [METAMÁGICA]

Tus conjuros de rayo pueden afectar a un objetivo adicional.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: puedes hacer que un conjuro de rayo dispare un rayo adicional más allá del número permitido normalmente. El rayo adicional requiere una tirada de toque a distancia independiente para golpear e inflige daño normalmente. Se puede disparar al mismo objetivo que el primer rayo o a otro diferente, pero todos deben apuntar a objetivos que no disten más de 30' entre ellos y dispararse simultáneamente.

Un conjuro de rayo dividido ocupa un espacio de conjuros dos niveles más alto que el normal.

DUPLICAR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar un único conjuro dos veces al mismo tiempo.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: lanzar un conjuro duplicado hace que el sortilegio afecte dos veces al objetivo. Cualquier característica variable (incluidas las tiradas de ataque) o decisiones que deberías tomar sobre el conjuro (como el objetivo y el área) se aplican a ambos conjuros, y las criaturas afectadas reciben todos los efectos de cada sortilegio individualmente (incluido tener derecho a dos TS, si es aplicable).

Un conjuro cuyos efectos no se apilarían si se lanza dos veces bajo circunstancias normales creará efectos redundantes si se duplica con éxito (consulta *Combinar efectos mágicos*, en la página 171 del *Manual del jugador*). Por ejemplo, un *hechizar persona* duplicado no crea un efecto más poderoso ni duradero, pero un aliado de la víctima debería tener éxito en dos intentos de disipar para liberarle del hechizo. Como ocurre con otras dotes metamágicas, duplicar un conjuro no afecta a su vulnerabilidad a ser contrarrestado, así que un único contraconjuro con éxito niega los dos efectos del sortilegio duplicado.

Un conjuro duplicado usa un espacio de conjuros cuatro niveles superior al normal.

EMPUÑAR DOS VARITAS

Puedes activar dos varitas al mismo tiempo.

Prerrequisitos: Fabricar varita, Combatir con dos armas.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes empuñar una varita en cada mano (si tienes ambas manos libres), con una de ellas como varita principal y la otra como secundaria. Cada activación de la varita secundaria gasta 2 cargas en vez de 1.

EMPUÑAR VARITA CON AUDACIA

Puedes incrementar la efectividad de los conjuros lanzados desde una varita.

Prerrequisitos: Usar objeto mágico 1 rango, Fabricar varita.

Beneficio: gastando una carga adicional, puedes usar una varita como si su nivel de lanzador fuera 2 niveles mayor de lo normal, cambiando todos los efectos dependientes del nivel. Por ejemplo, gastando dos cargas a la vez, una *varita de proyectil mágico* (creado a 3.º nivel de lanzador) puede usarse a 5.º nivel de lanzador,

disparando tres proyectiles en vez de dos. Sólo puedes gastar 1 carga adicional cada vez que usas esta dote.

ESCULPIR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes alterar el área de tus conjuros.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: puedes modificar un conjuro de área cambiando la forma de su área a un cilindro (10' de radio, 30' de alto), un cono de 40', cuatro cubos de 10', una bola (expansión de 20' de radio) o una línea de 120'. El conjuro esculpido funciona normalmente en todos los aspectos excepto en su forma. Por ejemplo, un *rayo relampagueante* cuya área se cambie a bola inflige la misma cantidad de daño, pero afecta una expansión de 20' de radio.

Un sortilegio esculpido usa un espacio de conjuros mayor que el normal.

ESPACIO ADICIONAL

Puedes lanzar un conjuro adicional.

Prerrequisitos: 4.º nivel de lanzador

Beneficio: obtienes un espacio de conjuro adicional en tu asignación diaria en cualquier nivel como máximo inferior en uno al mayor que puedas lanzar en este momento. Por ejemplo, un hechicero de 4.º nivel (nivel de conjuro máximo 2.º) obtiene un espacio de conjuro de nivel 0 o 1.º, y es capaz de lanzar cualquier conjuro que conozca del nivel elegido una vez más al día. Del mismo modo, un mago de 4.º nivel puede preparar cualquier conjuro adicional de nivel 0 ó 1.º que conozca.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez obtienes un espacio de conjuros adicional de cualquier nivel, como máximo inferior en uno al mayor que puedas lanzar en ese momento.

ESPECIALIZACIÓN EN CONJUROS A DISTANCIA

Infliges más daño con tus conjuros de toque a distancia.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (conjuros a distancia), 4.º nivel de lanzador.

Beneficio: los conjuros que infligen daño y requieren una tirada de ataque de toque a distancia obtienen un bonificador +2 en el daño que infligen. Este daño adicional sólo se aplica al primer ataque con éxito de los conjuros que crean varios rayos o proyectiles, o al primer asalto de daño para los conjuros que causan daño durante varios asaltos con una única tirada de ataque (como *flecha ácida de Melf*). Debes ser capaz de golpear con precisión, por lo que el daño adicional sólo se aplica a objetivos situados a 30' o menos. Esta dote sólo puede afectar sortilegios que causen daño a los puntos de golpe.

ESPECIALIZACIÓN EN CONJUROS DE TOQUE

Causas daño adicional con los conjuros de toque.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (conjuros de toque), 4.º nivel de lanzador.

Beneficio: los conjuros que causan daño y requieren una tirada de toque cuerpo a cuerpo obtienen un bonificador +2 al daño. Este daño adicional sólo se aplica al primer ataque acertado de aquellos conjuros que permitan múltiples ataques de toque (como *toque gélido*).

Esta dote sólo puede afectar a sortilegios que causen daño a los puntos de golpe.

ESPÍRITU GUARDIÁN

Tu espíritu vigilante está más capacitado de lo habitual.

Prerrequisitos: aptitud de clase espíritu guardián.

Beneficio: tu espíritu guardián te permite repetir la tirada de iniciativa dos veces al día, y además también repetir un TS una vez al día. Estos efectos deben usarse inmediatamente tras realizar la prueba de iniciativa o el TS.

EXTENSIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA]

Puedes incrementar el área de efecto de un conjuro sin ninguna preparación especial.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Extender conjuro a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Extender conjuro puedes seguir usándola normalmente.

FABRICAR CONJURO CONTINGENTE

Sabes cómo unir conjuros semipermanentes a una criatura y determinar su activación bajo ciertas condiciones.

Prerrequisitos: 11.º nivel de lanzador.

Beneficio: puedes convertir en contingente cualquier conjuro que conozcas. Fabricar un conjuro contingente lleva un día por cada 1.000 po de su precio base (nivel de conjuro × nivel de lanzador × 100 po). También debes gastar 1/25 de su precio base en PX y usar materias primas valoradas en la mitad del precio base. Algunos conjuros incurren en costes adicionales en componentes materiales o PX (tal como se indica en sus descripciones), que deben pagarse en el momento de su creación.

Consulta Conjuros contingentes, en la página 139, para más información.

FILO ADICIONAL

Tu aptitud para infligir daño con los conjuros es especialmente impactante.

Prerrequisitos: mágico de guerra de 4.º nivel.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en tu filo del mágico de guerra, más un bonificador +1 adicional por cada cuatro niveles de mágico de guerra. Por ejemplo, un mágico de guerra de 8.º nivel con Inteligencia 18 consigue un bonificador +7 en el daño infligido por cualquier conjuro que cause daño a los puntos de golpe.

Normal: el filo del mágico de guerra de un personaje es igual a su modificador de Inteligencia.

GARRA DRAGONIL [DRAGONIL]

Desarrollas las armas naturales de tus antepasados dragoniles.

Prerrequisitos: Herencia dragonil.

Beneficio: Obtienes garras. Puedes realizar un ataque natural con tu garra, causando daño en base a tu tamaño (Pequeño 1d4, Mediano 1d6, Grande 1d8). En cualquier asalto en el que lances un conjuro con tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar, puedes realizar un único ataque de garra como acción rápida (consulta la página 86) contra un oponente que amenaces.

HERENCIA DRAGONIL [DRAGONIL]

Tienes una mayor conexión con tu distante linaje dragonil.

Prerrequisitos: Hechicero de 1.º nivel.

Beneficio: puedes elegir un dragón de la lista de Herencia dragonil presentada más adelante y obtener la clase indicada como habilidad de clase. Esta es tu herencia dragonil, que no puede cambiarse una vez se ha adquirido la dote. Los semidragones deben elegir el mismo tipo de dragón que su progenitor.

Además, obtienes un bonificador en los TS contra *sueño* y parálisis, así como conjuros y aptitudes con el tipo de energía de tu Herencia dragonil. Este bonificador es igual al número de dotes dragoniles que tengas.

HERENCIA DRAGONIL

Tipo de dragón	Tipo de energía	Habilidad
Azul	Electricidad	Escuchar
Blanco	Frío	Equilibrio
Negro	Ácido	Esconderse
Rojo	Fuego	Intimidar
Verde	Ácido	Moverse sigilosamente
De bronce	Electricidad	Supervivencia
De cobre	Ácido	Esconderse
De oro	Fuego	Sanar
De oropel	Fuego	Reunir información
De plata	Frío	Disfrazarse

IMPACTO CON VARITA

Canalizas la energía mágica de una varita a través de tus ataques de cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: Usar objeto mágico 4 rangos.

Beneficio: como una acción estándar, puedes realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo con una varita, gastando una carga para infligir 1d6 puntos de daño a la criatura golpeada. No aplicas ningún daño adicional a este ataque, sea cual sea su fuente (incluidos los bonificadores por ataque furtivo, enemigo predilecto y castigar), pero puedes activar la varita como parte del ataque. Si el conjuro lanzado es un sortilegio de rayo o apuntado, la criatura golpeada es su objetivo (los rayos golpean automáticamente). Si el conjuro afecta un área o crea una expansión, puedes designar como punto de origen del sortilegio cualquier intersección de la cuadrícula en el espacio de la criatura (pero al hacerlo puedes quedar tú mismo dentro del área). Los sortilegios con un efecto que no cubre un área (como los diferentes conjuros de *convocar monstruo*) no pueden usarse con un ataque de impacto con varita.

INTENSIFICAR APTITUD SORTÍLEGA

Puedes usar una aptitud sortílega como si tuviera un equivalente de nivel superior al normal.

Prerrequisitos: aptitud sortílega a 6.º nivel de lanzador o superior.

Beneficio: elige una de tus aptitudes sortílegas (teniendo en cuenta las restricciones de más adelante) para que tenga mayor nivel hasta tres veces al día (o el límite normal de la aptitud, lo que sea menor). El nivel de conjuro equivalente de la aptitud intensificada es dos niveles mayor de lo normal (hasta un máximo de 9.º nivel), y se calculan todos los efectos dependientes del nivel (incluidos las CDs de salvación) al nivel superior.

La aptitud sortílega que deseas intensificar sólo puede elegirse de entre aquellas que duplican un conjuro de un nivel inferior

o igual a la 1/2 de su nivel de lanzador (redondeado a la baja) menos 2. Para un sumario consulta la columna Nivel de lanzador a potenciar, en la tabla de la página 303 del *Manual del jugador*.

Especial: puedes adquirir esta dote más de una vez, cada vez aplicándola a una aptitud sortílega diferente.

INTUITIVO

Posees una noción mágica del funcionamiento de la detección arcana.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortílegas a 1.º nivel de lanzador: 1/día: *detectar magia*, *detectar puertas secretas*, *leer magia*.

INVOCACIÓN ADICIONAL

Aprendes una invocación adicional.

Prerrequisitos: aptitud para usar invocaciones menores.

Beneficio: aprendes una invocación adicional de tu lista, eligiendo una de un grado menor que el mayor grado que conozcas. Por ejemplo, un mágico de guerra de 6.º nivel podría aprender una invocación mínima, mientras que uno de 16.º nivel podría aprender una invocación mínima, menor o mayor.

Especial: puedes adquirir varias veces esta dote. Cada vez obtienes una invocación adicional de cualquier grado (mínima, menor o mayor) hasta un nivel inferior que el mayor grado de invocación que puedas usar en este momento.

LANZADOR DE BATALLA

El aprovechamiento de tu entrenamiento actual te permite evitar la posibilidad de fallo de conjuros arcanos cuando vistes una armadura más pesada de lo normal.

Prerrequisitos: aptitud para ignorar el fallo de conjuro arcano por armadura.

Beneficio: eres capaz de vestir una armadura de una categoría más pesada de lo que sería habitual y seguir evitando la posibilidad de fallo de conjuros. Por ejemplo, si tienes la aptitud de vestir armaduras ligeras sin incurrir en el fallo de conjuros, podrás usar armaduras intermedias y seguir lanzando conjuros normalmente. Esta aptitud no se aplica a los escudos, ni tampoco a los conjuros obtenidos de clases lanzadoras de conjuros diferentes de la que te proporciona la aptitud de lanzar conjuros arcanos vistiendo armadura.

LANZADOR DE CONJUROS VETERANO

Elige una de tus clases lanzadoras de conjuros. Los sortilegios de esa clase que lances son más poderosos.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 4 rangos.

Beneficio: tu nivel de lanzador para la clase lanzadora de conjuros elegida se incrementa en 4. Este beneficio no puede incrementar tu nivel de lanzador hasta más allá de tus DG. No obstante, incluso aunque no puedas beneficiarte de todo el bonificador inmediatamente, si más tarde ganas DG en niveles de clases no lanzadoras de conjuros, puedes aplicar el resto del bonificador.

Por ejemplo, un humano hechicero de 5.º nivel/guerrero de 3.º que elija esta dote incrementaría su nivel de lanzador de hechicero del 5.º al 8.º (ya que tiene 8 DG). Si más tarde subiera un nivel de guerrero, obtendría el nivel restante del bonificador y su nivel de lanzador de hechicero sería el 9.º (ya que ahora tiene 9 DG).

MAXIMIZACIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA]

Un personaje que tenga dos o más clases lanzadoras de conjuros (como un bardo/hechicero o un explorador/druida) debe elegir qué clase se beneficia del efecto.

Esta dote no afecta a tus conjuros al día o conjuros conocidos. Sólo incrementa el nivel de lanzador, que te ayudará a penetrar la RC y a incrementar la duración y otros efectos de tus conjuros.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez se aplica a una clase lanzadora de conjuros diferente. Por ejemplo, un clérigo de 4.º nivel/mago de 5.º que hubiera elegido esta dote dos veces podría lanzar conjuros de clérigo a 8.º nivel de lanzador y de mago a 9.º.

Puedes lanzar un conjuro con el efecto máximo sin ninguna preparación especial.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Maximizar conjuro a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Maximizar conjuro puedes seguir usándola normalmente.

LEGADO DRAGONIL [DRAGONIL]

Has obtenido un mayor poder arcano gracias a tu herencia dragonil

Prerrequisitos: cuatro dotes dragoniles.

Beneficio: en base a tu herencia dragonil, añade los siguientes sortilegios a tu lista de conjuros conocidos.

Cada conjuro se añade al nivel que un lanzador de conjuros obtendría normalmente excepto si se indica lo contrario.

LEGADO DRAGONIL

Tipo de dragón	Conjuros conocidos
Negro	Hechizar animal (sólo serpientes y lagartos), oscuridad profunda, plaga de insectos
Azul	Imagen mayor, imagen múltiple, ventriloquia
Verde	Crecimiento vegetal, dominar persona, hechizar persona
Rojo	Detectar puertas secretas, sugestión, visión verdadera
Blanco	Brama de obscurecimiento, sugestión, tormenta de aguanieve
De oropel	Controlar los vientos, don de lenguas, soportar los elementos
De bronce	Controlar las aguas (5.º nivel), hablar con los animales, respiración acuática
De cobre	Imagen silenciosa, muro de piedra, transformar piedra
De oro	Bendición, disipar el mal, luz del día
De plata	Calda de pluma, caminar por el aire (5.º nivel), muro de viento

Especial: si conoces cualquiera de los conjuros que obtendrías gracias a esta dote, puedes elegir otro conjuro disponible del mismo nivel normalmente para los hechiceros.

MAESTRÍA ARCANA

Eres rápido y certero a la hora de derrotar las defensas arcanas y conjuros de otros.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros arcanos o usar aptitudes sortílegas (incluidas invocaciones)

Beneficio: puedes elegir 10 en las pruebas de nivel de lanzador (como si fuera una prueba de habilidad)

MANO CONJURADORA

Posees una noción mágica sobre la manipulación de la fuerza.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortílegas a 1.º nivel de lanzador: 1/día: abrir/cerrar, disco flotante de Tenser y mano del mago. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

MAXIMIZAR APTITUD SORTÍLEGA

Puedes usar una aptitud sortílega a su máximo efecto.

Prerrequisito: aptitud sortílega a 6.º nivel de lanzador o superior.

Beneficio: elige una de tus aptitudes sortílegas (teniendo en cuenta las restricciones de más adelante) para usar su efectividad máxima hasta tres veces al día (o el límite normal de la aptitud, lo que sea menor). Todos los efectos numéricos variables de la aptitud sortílega se maximizan, infligiendo el máximo de daño, curando el máximo número de puntos de golpe, afectando al máximo número de objetivos, etcétera. Por ejemplo, una explosión sobrenatural maximizada de un brujo arcano de 10.º nivel inflige 36 puntos de daño tres veces al día. Los TS y pruebas enfrentadas (como la que debe efectuarse al lanzar *disipar magia*) no son afectadas, ni tampoco las aptitudes sortílegas sin variables aleatorias.

Una aptitud sortílega potenciada y maximizada obtiene los beneficios de ambas dotes por separado (obteniendo el resultado máximo más la mitad del resultado normal tirado). Por ejemplo, el rayo abrasador potenciado y maximizado de un méfit de fuego causaría 24 puntos de daño más la mitad de 4d6 puntos de daño.

La aptitud sortílega que deseas maximizar sólo puede elegirse de entre aquellas que duplican un conjuro de un nivel menor o igual a la 1/2 de tu nivel de lanzador (redondeado a la baja) menos 2. Para un resumen, consulta la columna Nivel de lanzador a potenciar, en la tabla de la página 303 del *Manual del jugador*.

Especial: puedes adquirir esta dote más de una vez, cada vez aplicándola a una aptitud sortílega diferente.

MEZCLA DE ENERGÍAS

Puedes modificar un conjuro que use un tipo de energía para añadir la misma cantidad de otro tipo.

Prerrequisitos: Sustitución de energía.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad, o fuego) que se corresponda con el que has elegido para sustituir mediante la dote Sustitución de energía. Puedes modificar cualquier conjuro con un descriptor de energía añadiendo la misma cantidad del tipo de energía elegido a los efectos normales del sortilegio. El conjuro alterado funciona normalmente en todos los aspectos excepto por el tipo y la cantidad de daño infligido, con cada tipo de energía contando por separado respecto al límite del conjuro. Así, una bola de fuego ácida lanzada a 6.º nivel inflige 6d6 puntos de daño por fuego y 6d6 puntos de daño por ácido (tirados separadamente), mientras que la misma bola de fuego ácida lanzada a 10.º nivel inflige 10d6 puntos de daño por fuego y 10d6 puntos de daño por ácido. Con esta dote se pueden combinar incluso los tipos de energía contrarios (como fuego y frío).

Un conjuro con mezcla de energías usa un espacio de conjuros cuatro niveles superior que el nivel real del sortilegio. Además, el

descriptor del conjuro cambia para incluir ambos tipos de energía presentes en el conjuro; por ejemplo, la *bola de fuego* ácida descrita arriba es un sortilegio de evocación [ácido, fuego].

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, eligiendo un tipo de energía diferente cada vez. El tipo de energía seleccionado debe corresponderse con el elegido para sustituir con la dote Sustitución de energía (puedes elegir frío como tipo de energía para Mezcla de energía si también has elegido frío para Sustitución de energía). Puedes usar Mezcla de energías para alterar aún más un sortilegio que ya ha sido modificado con Sustitución de energía, y también puedes mezclar el tipo de energía que has elegido con un conjuro que ya lo use, doblando efectivamente sus dados de daño normales.

NACIDO DE TRES TRUENOS

Has aprendido a enlazar el poder del rayo y el del trueno en tus conjuros eléctricos o sónicos.

Prerrequisitos: Saber (naturaleza) 4 rangos, Sustitución de energía (electricidad).

Beneficio: cuando lanzas un conjuro con el descriptor de "electricidad" o "sonido" que inflige daño a los puntos de golpe, puedes declarar que se trata de un conjuro de los tres truenos, con la mitad de daño eléctrico y la otra mitad sónico. Además, el sortilegio termina con un poderoso trueno que aturde a todas las criaturas que sufren daño del conjuro durante 1 asalto excepto si consiguen salvar contra Fortaleza, y después tumba a las criaturas aturridas excepto si salvan contra Reflejos (ambas salvaciones tienen la misma CD que el conjuro base). Canalizar los tres truenos no es fácil, y quedas automáticamente atontado durante 1 asalto tras hacerlo.

Un sortilegio de los tres truenos usa un espacio de conjuros del nivel normal del conjuro. Además, su descriptor cambia para incluir ambos tipos de energía; por ejemplo, un *rayo relampagueante* de los tres truenos es un sortilegio de evocación [electricidad, sonido].

NACIDO EN UNA NECRÓPOLIS

Posees una noción mágica de la esencia del pavor mortal.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortílegas a 1.º nivel de lanzador: 1/día: *causar miedo, sonido fantasma, toque de fatiga*. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

NOCTÁMBULO

Posees una noción mágica del funcionamiento de lo invisible.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortílegas a 1.º nivel de lanzador: 1/día: *luces danzantes, prestidigitación, sirviente invisible*. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

OBTENER FAMILIAR

Obtienes un familiar.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 4 rangos. 3.º nivel de lanzador de conjuros arcanos.

Beneficio: puedes obtener un familiar tal como lo hacen hechiceros y magos (consulta la descripción de la clase hechicero y la barra lateral adjunta, en la página 44 del *Manual del jugador*). Igual que hechiceros y magos, obtener un familiar lleva 24 horas y usa materiales mágicos valorados en 100 po.

Para determinar las aptitudes del familiar que dependen de tu nivel de lanzador de conjuros arcanos, los niveles de todas las clases que te permiten lanzar sortilegios arcanos se apilan.

PIEL DRAGONIL [DRAGONIL]

Tu piel adopta el tono, el lustre y la dureza de tu origen dragonil.

Prerrequisitos: Herencia dragonil.

Beneficio: tu armadura natural se incrementa en 1.

PODER DRAGONIL [DRAGONIL]

Tienes un mayor poder para manipular las energías de tu herencia.

Prerrequisitos: Herencia dragonil.

Beneficio: tu nivel de lanzador se incrementa en 1, y añades 1 a la CD de las salvaciones de todos los conjuros arcanos con el descriptor de energía correspondiente a tu herencia dragonil.

Especial: si se usa la dote Sustitución de energía para modificar un conjuro, esta dote funcionará si el nuevo tipo de energía se corresponde con el de tu herencia dragonil.

POTENCIACIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA]

Puedes lanzar un conjuro con mayor efecto sin ninguna preparación especial.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: una vez al día, aplicas el efecto de la dote Potenciar conjuro a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Potenciar conjuro puedes seguir usándola normalmente.

PREPARACIÓN ARCANA

Puedes preparar un conjuro arcano anticipadamente, igual que hace un mago.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros arcanos sin preparación.

Beneficio: cada día, puedes usar uno o más de tus espacios de conjuro para preparar conjuros que conozcas, normalmente con el propósito de aplicar una dote metamágica pero luego no tener que incrementar su tiempo de lanzamiento. Preparar un sortilegio usa un espacio de conjuros del nivel apropiado y, una vez preparado, ese espacio no puede usarse para nada más hasta que se lance el conjuro.

Normal: los lanzadores de conjuros que lanzan conjuros arcanos sin preparación (como los hechiceros y bardos) que apliquen una dote metamágica a un conjuro deben lanzarlo como una acción de asalto completo en vez de una acción estándar.

PRESENCIA DRAGONIL [DRAGONIL]

Al usar tu magia, tu mera presencia puede aterrorizar a quienes te rodean.

Prerrequisitos: Herencia dragonil.

Beneficio: siempre que lanzas un conjuro arcano, todos los contrincantes en un radio de 10' que tengan menos DG que tú quedan estremecidos durante un número de asaltos igual al nivel del sortilegio que acabas de lanzar. El efecto queda negado si se supera una salvación de Voluntad (CD 10 + nivel del conjuro lanzado + modificador de Car).

Si un contrincante se salva, significa que es inmune a tu presencia dragonil durante 24 horas. Esta aptitud no afecta a criaturas con Inteligencia 3 o inferior, ni a criaturas que ya estén estremecidas, ni tampoco tiene ningún efecto en dragones.

PROLONGACIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA]

Puedes hacer que un conjuro dure más de lo normal sin ninguna preparación especial.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Prolongar conjuro a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Prolongar conjuro puedes seguir usándola normalmente.

RESISTENCIA DRAGONIL [DRAGONIL]

Tu linaje fortalece tu cuerpo contra el tipo de energía de tu progenitor.

Prerrequisitos: Herencia dragonil.

Beneficio: obtienes una resistencia al tipo de energía de tu herencia dragonil igual a tres veces el número de dotes dragoniles que tengas actualmente (incluyendo las que adquieres tras obtener esta).

RETARDAR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros que entrarán en efecto tras un corto periodo de tiempo a tu elección.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica

Beneficio: cuando lanzas un conjuro, determinas un retardo de 1 a 5 asaltos antes de que surta efecto. Una vez decidido, el tiempo de retardo no se puede cambiar; el sortilegio se activa justo antes de tu turno en el asalto que decidas. Esta dote sólo puede afectar a conjuros de área, personales y de toque.

Cualquier decisión que tomarías sobre el conjuro (incluidas tiradas de ataque, objetivos designados o la determinación o forma del área) se deciden al lanzar el conjuro, y sus efectos (incluido el daño y los TS) se deciden al activarse. Si las condiciones cambian durante el periodo de retardo de un modo que harían imposible lanzar el conjuro (si el objetivo del conjuro se aleja hasta más allá del alcance, por ejemplo), el sortilegio falla. Durante el periodo de retardo, un conjuro retardado puede disiparse normalmente, y puede detectarse en el área o sobre el objetivo (si es aplicable).

Un conjuro retardado usa un espacio de conjuros tres niveles superior al nivel real del sortilegio.

SECRETO DE CONJURO ADICIONAL

Aprendes un nuevo secreto de conjuro.

Prerrequisitos: aptitud de clase secreto de conjuro, aptitud para lanzar conjuros de 2.º nivel.

Beneficio: eliges un conjuro que conozcas y lo modificas permanentemente como si hubiera sido afectado por Ampliar conjuro, Prolongar conjuro, Conjurar sin moverse o Conjurar en silencio. El nivel del conjuro no cambia, ni tampoco, una vez elegidos, el sortilegio y la dote. A medida que avanzas de nivel, puedes elegir el mismo conjuro para volver a modificarlo con otros secretos de conjuro (ya sea con usos adicionales de esta dote o mediante la

aptitud de clase). No debes conocer la dote metamágica que aplicas al conjuro.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez puedes elegir otro conjuro para modificarlo como si hubiera sido afectado por una de las dotes metamágicas mencionadas. También puedes elegir el mismo sortilegio para múltiples aplicaciones de esta dote.

SEÑOR DEL FRÍO ABSOLUTO

Gracias a un estudio profundo de los planos Elementales y de su relación con el plano de Energía negativa, has aprendido a manejar el frío absoluto.

Prerrequisitos: Saber (los Planos) 9 rangos, Sustitución de energía (frío), aptitud para lanzar un conjuro con el descriptor "frío".

Beneficio: puedes convertir los conjuros con el descriptor "frío" en conjuros de frío absoluto. La mitad del daño infligido por un sortilegio de frío absoluto es por frío, y la otra mitad es por energía negativa. El TS del conjuro no cambia, pero las criaturas sólo pueden aplicar la resistencia o inmunidad al frío sólo a la parte de daño por frío. Una criatura muerta viviente puede curarse con el daño por energía negativa de un conjuro de frío absoluto, aunque si no tiene resistencia al frío, los efectos de daño y curación se cancelan entre ellos.

Un sortilegio de frío absoluto usa un espacio de conjuros del nivel normal.

SUSTITUCIÓN DE ENERGÍA [METAMÁGICA]

Puedes modificar un conjuro basado en la energía para que use un tipo de energía diferente.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 5 rangos, cualquier dote metamágica.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad o fuego). A partir de ahora puedes modificar cualquier conjuro para que use ese tipo de energía. Un sortilegio con la energía sustituida usa un espacio de conjuro del nivel normal. El descriptor de energía cambia al nuevo tipo de energía; por ejemplo, una *bola de fuego* compuesta de frío es un conjuro de evocación [frío].

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, eligiendo un tipo de energía diferente cada vez.

SUSTITUCIÓN POR DAÑO NO LETAL [METAMÁGICA]

Puedes modificar un conjuro de energía para que cause daño no letal.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 5 rangos, cualquier dote metamágica.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad o fuego). A partir de ahora puedes modificar cualquier conjuro con el descriptor elegido para que inflija daño no letal en vez de daño normal por energía. El conjuro no letal funciona normalmente en todos los aspectos excepto por el daño infligido; por ejemplo, una *bola de fuego* no letal tiene los mismos alcance y área, pero causa daño no letal en vez de daño por energía, no dañara a objetos y no prenderá los combustibles del área.

Un conjuro no letal usa un espacio de conjuros de un nivel superior al normal.

TRADICIÓN OSCURA DE MOIL [METAMÁGICA]

Tus estudios en los siniestros conocimientos y técnicas de lanzamiento de conjuros de los antiguos Señores nocturnos de Moil hacen que tus conjuros de nigromancia sean especialmente poderosos.

Prerrequisitos: Soltura con una escuela de magia (nigromancia), 7.º nivel de lanzador.

Beneficio: cualquier conjuro de nigromancia que lances puede convertirse en un conjuro moiliano, causando 1d6 puntos de daño adicionales por energía negativa +1d6 por cada dos niveles de conjuro (+1d6 para los conjuros de 1.er nivel, +2d6 para los de 2.º ó 3.º nivel, etcétera). Si el conjuro permite normalmente un TS, el objetivo sufre la mitad del daño por energía negativa si se salva, sea cual sea el resultado de la salvación sobre el efecto normal del conjuro.

Además de sus componentes de conjuro normales, un sortilegio moiliano requiere la creación y gasto de un hueso rúnico moiliano: un pequeño hueso humano (a menudo de falange) inscrito con marcas arcanas cuidadosamente preparadas. Sólo los personajes entrenados en la tradición oscura de Moil conocen los secretos para crear huesos rúnicos. Su fabricación lleva una hora y requiere tintas y polvos especiales que cuestan 25 po por dado de daño de energía negativa que se genera. Por ejemplo, un hueso rúnico capaz de añadir 3d6 puntos de daño por energía negativa a un conjuro cuesta 75 po.

Aunque el máximo de daño por energía negativa que inflige un conjuro moiliano se basa en su nivel, el daño real está limitado por el hueso rúnico. Por ejemplo, si un hechicero lanza *dedo de la muerte* (un conjuro de 7.º nivel, por lo que tendría +4d6) con un hueso rúnico de 75 po (3d6), el sortilegio sólo causa +3d6 puntos de daño por energía negativa adicional.

Un conjuro moiliano usa un espacio de conjuros del nivel normal del sortilegio.

TRASPASAR OCULTACIÓN MÁGICA

Ignoras las posibilidades de fallo que proporcionan ciertos efectos mágicos.

Prerrequisitos: Con 13, Lucha a ciegas, Asesino de mágicos.

Beneficio: tu gran desprecio por la magia te permite ignorar las posibilidades de fallo que conceden conjuro o aptitudes sortilegas como *oscuridad*, *contorno borroso*, *bruma de oscurecimiento*, *forma fantasmal* (consulta la página 111). Además, cuando te enfrentas a una criatura protegida por una *imagen múltiple*, puedes advertir inmediatamente a la criatura real. Tu aptitud para ignorar las posibilidades de fallo concedidas por la ocultación mágica no te permiten ignorar la ocultación no mágica (de modo que seguirías teniendo un 20% de posibilidades de fallo contra una criatura *invisible* que se oculta en la niebla, por ejemplo).

Especial: adquirir esta dote reduce el nivel de lanzador de todos tus conjuros y aptitudes sortilegas en 4.

TRASPASAR PROTECCIÓN MÁGICA

Puedes superar las protecciones mágicas de tus enemigos.

Prerrequisitos: Con 13, Asesino de mágicos.

Beneficio: tu desprecio por la magia es tan fuerte que, como acción estándar, puedes realizar un ataque de cuerpo a cuerpo que ignora cualquier bonificador a la CA concedido por conjuros (incluidos los efectos de finalización o desencadenantes creados por objetos mágicos como varitas o pociones). Si causas daño a tu contrincante, también disipas automáticamente y al instante todos los conjuros y efectos de conjuro del contrincante que le conceden bonificadores a la CA.

Especial: adquirir esta dote reduce tu nivel de lanzador para todos tus conjuros y aptitudes sortilegas en 4.

VIGORIZAR CONJURO

Puedes lanzar sortilegios que atraviesen más fácilmente la RC.

Beneficio: un conjuro vigorizado se trata como si tuviera un nivel de lanzador mayor a la hora de derrotar la RC de un objetivo.

Preparas y lanzas el conjuro en un espacio de conjuro más alto de lo normal, y cada nivel adicional te concede un bonificador +2 en las pruebas de penetración de conjuros. Los sortilegios que no están sujetos a la RC no son afectados.

Un conjuro vigorizado usa un espacio de conjuro de al menos un nivel mayor al real.

VUELO DRAGONIL [DRAGONIL]

Se te revela el secreto del vuelo dragonil, concediéndote la aptitud de volar ocasionalmente.

Prerrequisitos: Herencia dragonil.

Beneficio: tras lanzar un conjuro arcano con tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar, obtienes una velocidad de vuelo igual a 10' por nivel del sortilegio que acabas de lanzar durante el resto de tu turno.



Una estudiante de la tradición oscura de Moil

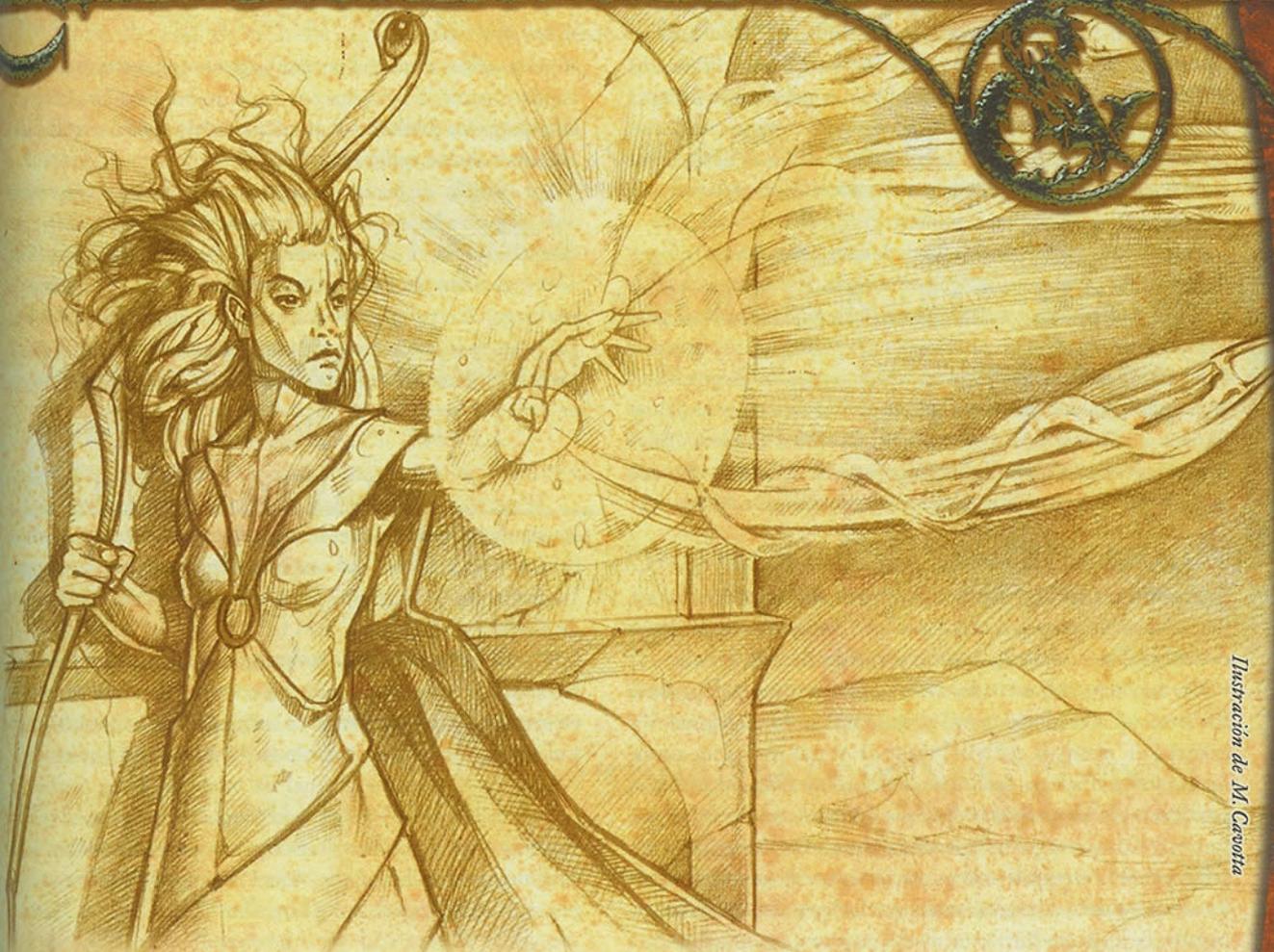


Ilustración de M. Cecotta

La magia son las armas, las armaduras y las herramientas del oficio para un lanzador de conjuros arcanos, y su selección de conjuros y la habilidad con la que los empuña puede definirle incluso más que las elecciones de un maestro guerrero en tácticas y filo.

Este capítulo presenta más de 140 nuevos conjuros arcanos, varios de ellos relacionados con las clases y clases de prestigio presentadas en los Capítulos 1 y 2. Algunos son actualizaciones y revisiones que aparecieron antes de la versión 3.5 de *Dungeons & Dragons*, mientras que otros se publican por primera vez para completar y apoyar ciertos espacios y efectos en las diferentes escuelas de magia.

ARMAS SORTÍLEGAS

Cualquier conjuro que requiera una tirada de ataque e inflija daño es, en cierto modo, un arma, ya cause puntos de daño normal, daño no letal, daño a características o consunción de energía. Tales conjuros pueden causar una amenaza de crítico, se pueden usar en ataques furtivos y aprovecharse de los bonificadores por enemigo predilecto. Incluso puedes usar varias dotes de combate del *Manual del jugador* para mejorar la efectividad de las armas sortílegas, tal como se indica en el Capítulo 3 de este libro.

Todos los conjuros de este tipo infligen daño como conjuros, no como armas, así que los modificadores de Fuerza al daño y los efectos mágicos que incrementan el daño de las armas (como

la aptitud infundir valor del bardo y el conjuro *plegaria*) no aumentan el daño infligido por un arma sortilega. Del mismo modo, un arma sortilega que inflige daño normal no puede usarse para infligir daño no letal o viceversa (excepto cuando se modifica con la dote Sustitución no letal o siguiendo las regulaciones específicas de un conjuro no letal, tal como se describe en la página 176).

GOLPES CRÍTICOS

Excepto si la descripción del conjuro dice otra cosa, un arma sortilega amenaza con un crítico con una tirada de 20 e inflige doble daño en caso de tener éxito. Sólo se dobla el daño que el conjuro inflige en el asalto del golpe. Por ejemplo, si consigues un golpe crítico con una *flecha ácida de Melf*, sólo se dobla el daño infligido en el primer asalto de la duración del conjuro.

Algunas armas sortílegas dependen de un TS para determinar si el daño se dobla con un golpe crítico. Por ejemplo, *desintegrar* inflige 2d6 puntos de daño por nivel de lanzador si la víctima no se salva contra Fortaleza, pero sólo 5d6 puntos de daño si tiene éxito. Si se consigue un golpe crítico y el objetivo supera su TS, sufre 10d6 puntos de daño; en caso de fallar sufrirá 4d6 puntos de daño por nivel de lanzador, y en ambos casos quedará desintegrado si queda reducido a 0 o menos puntos de golpe por el conjuro.

El daño adicional causado por el golpe crítico es del mismo tipo que el conjuro inflige normalmente. Por ejemplo, *rayo de escarcha* inflige 1d3 puntos de daño por frío, así que un golpe crítico infligirá 2d3 puntos de daño por frío. Del mismo modo, un golpe crítico con un conjuro que consume energía también inflige el doble de su daño normal. Un golpe crítico con el conjuro *enervación* infligirá 2d4 niveles negativos, por ejemplo.

Los conjuros que precisan de tirada de ataque pero que no infligen daño real no pueden causar golpes críticos. Por ejemplo, *rayo de debilitamiento* requiere una tirada de ataque de toque a distancia, pero como el objetivo sufre un penalizador a la Fuerza (en vez de sufrir daño a la Fuerza), el sortilegio no puede causar un golpe crítico. *Toque gélido*, por otra parte, inflige 1d6 puntos de daño y un punto de daño a la Fuerza (no un penalizador) excepto si el objetivo salva contra Fortaleza, y así infligirá 2d6 puntos de daño más 2 puntos de daño a la Fuerza con un golpe crítico y la salvación fallada.

ATAQUES FURTIVOS

Cualquier arma sortilega puede usarse para realizar un ataque furtivo, incluidos los ataques a distancia que se usen contra objetivos a menos de 30' (igual que con cualquier otro ataque furtivo a distancia).

Un ataque furtivo acertado con un arma sortilega inflige daño adicional del mismo tipo que el conjuro inflige normalmente. Por ejemplo, un pícaro de 10.º nivel/mago de 3.º que realiza un ataque furtivo acertado con una *flecha ácida de Melf* inflige 2d4 puntos de daño por ácido, más 5d6 puntos de daño por ácido adicionales del ataque furtivo (y el conjuro sigue infligiendo daño normalmente en los asaltos posteriores). La excepción son los conjuros que infligen consunción de energía o daño a características, que infligen daño por energía negativa de un ataque furtivo, no niveles negativos o puntos de daño a características adicionales. Por ejemplo, un pícaro de 5.º nivel/hechicero de 8.º que realiza un ataque furtivo acertado con *enervación* otorga 1d4 niveles negativos e inflige 3d6 puntos de daño por energía negativa.

Si un ataque furtivo con un arma furtiva da como resultado un golpe crítico, el daño del conjuro se dobla, pero no el daño adicional (igual que ocurre en cualquier golpe crítico con ataques furtivos).

ACCIONES RÁPIDAS E INMEDIATAS

Algunas de las dotes, conjuros y objetos de *El arcano completo* y de otros suplementos de *Dungeons & Dragons* usan dos nuevos tipos de acción: la acción rápida y la acción inmediata. A continuación se presenta la descripción de su funcionamiento.

Acción rápida: una acción rápida consume una cantidad de tiempo muy pequeña, pero representa mucho más esfuerzo y gasto de energía que una acción libre. Puedes llevar a cabo una acción rápida por turno sin afectar tu aptitud para realizar otras acciones. En ese aspecto, una acción rápida es como una acción libre. Sin embargo, sólo puedes realizar una acción rápida por turno, sean cuales sean las otras acciones que emprendas. Puedes realizar una acción rápida en cualquier momento en el que normalmente podrías usar una acción libre. Las acciones rápidas suelen estar relacionadas con el lanzamiento de conjuros o la activación de objetos mágicos; muchos personajes (especialmente aquellos que no lanzan conjuros) nunca tienen la oportunidad de emprender una acción rápida.

Lanzar un conjuro apresurado es una acción rápida (en vez de un acción libre, tal como se afirma en la descripción de la dote *Apresurar*

Golpes múltiples

Algunas armas sortilegas pueden golpear varias veces en el mismo asalto. Cuando el lanzador consigue un bonificador al daño en tales conjuros (incluido el de ataque furtivo), éste se aplica sólo al primer ataque, tenga éxito o no.

Por ejemplo, un hechicero de 7.º nivel/pícaro de 3.º que tenga la dote *Disparo a bocajarro* realiza un ataque con *rayo abrasador* a una distancia inferior a 30' (dos rayos, cada uno requiriendo una tirada de ataque de toque a distancia e infligiendo 4d6 puntos de daño por fuego). Si el primer rayo golpea, infligirá 6d6+1 puntos de daño por fuego (4d6 normales + 2d6 por ataque furtivo +1 por disparo a bocajarro), mientras que cada rayo adicional sólo inflige 4d6 puntos de daño por fuego, tanto si el primero golpea como si no.

LISTAS DE CONJUROS

La siguiente sección presenta nuevos conjuros para asesinos, bardos, clérigos, druidas, exploradores, hechiceros y magos. También proporciona listas completas de conjuros para el mágico de guerra y el wu jen.

*Cualquier sortilegio de las listas del mágico de guerra y el wu jen marcado con un asterisco es un nuevo conjuro, que se describe en este capítulo. Para el resto de sortilegios del mágico de guerra y el wu jen consulta el Capítulo 11 del *Manual del jugador*.

Una ^M o ^F presente al final del nombre de un conjuro en la lista indica un sortilegio con componente material o foco, respectivamente, que no se incluye normalmente en una bolsa de componentes de conjuro. Una ^X indica un conjuro con componente de PX pagado por el lanzador.

NUEVOS CONJUROS DE ASESINO

CONJUROS DE ASESINO (1.º NIVEL)

Visión en la penumbra: ves el doble de lejos que un humano en condiciones de mala iluminación.

conjuro en el *Manual del jugador*). Además, lanzar cualquier conjuro con tiempo de lanzamiento de 1 acción rápida (como *apuntar al objetivo*) es una acción rápida.

Lanzar un conjuro con tiempo de lanzamiento de 1 acción rápida no provoca ataques de oportunidad.

Acción inmediata: de modo muy parecido a una acción rápida, una acción inmediata consume una cantidad de tiempo muy pequeña, pero representa un mayor gasto de esfuerzo y energía que una acción libre. Sin embargo, a diferencia de una acción rápida, una acción inmediata puede llevarse a cabo en cualquier momento; incluso aunque no sea tu turno. Lanzar *calda de pluma* es una acción inmediata (en vez de una acción libre, tal como se afirma en la descripción del conjuro en el *Manual del jugador*), ya que el sortilegio puede lanzarse en cualquier momento.

Usar una acción inmediata en tu turno es lo mismo que usar una acción rápida, y cuenta como tu acción rápida en ese turno. No puede usar otra acción inmediata o acción rápida hasta después de tu siguiente turno si has usado una acción inmediata cuando no es tu turno (en la práctica, usar una acción inmediata antes de tu turno es equivalente a usar una acción rápida en el siguiente turno). Tampoco puedes usar una acción inmediata estando desprevenido.

CONJUROS DE ASESINO (2.º NIVEL)

Shuriken de fuego: un shuriken mágico que inflige 3d6 de daño por fuego.

Cuchillo de hielo: pedazo de hielo mágico que inflige 2d8 de daño por frío más 2 de daño a Des, o inflige 1d8 de daño por frío en un estallido de 10'.

CONJUROS DE ASESINO (3.º NIVEL)

Arrancacorazones: mata a criaturas vivas con menos de 4 DG.

NUEVOS CONJUROS DE BARDO

CONJUROS DE BARDO (2.º NIVEL)

Látigo de fuerza: látigo de fuerza mágica que mantiene animales a raya y puede asustar a animales con un ataque de toque a distancia.

Cuchilla giratoria^F: arma arrojadiza cortante que ataca mágicamente a todos los enemigos en una línea de 60'.

CONJUROS DE BARDO (4.º NIVEL)

Proyectil resonante: energía resonante que inflige 1d4/nivel (máximo 10d4).

Infortunio: el objetivo repite todas las tiradas y usa el peor resultado durante 1 asalto/nivel.

CONJUROS DE BARDO (5.º NIVEL)

Intermitencia mayor: intermitencia controlada entre el plano Material y el Etéreo que concede defensas durante 1 asalto/nivel.

Refugio oculto de Leomund: crea una cabaña resistente, camuflada para fundirse en el entorno natural.

NUEVOS CONJUROS DE CLÉRIGO

CONJUROS DE CLÉRIGO (3.º NIVEL)

Resistir energía en grupo: las criaturas receptoras ignoran daño de un tipo de energía específico.

Anillo de cuchillas: varias cuchillas te rodean y dañan a otras criaturas (1d6+1/nivel de daño).

CONJUROS DE CLÉRIGO (4.º NIVEL)

Evaluar resistencia: bonificador +10 en las pruebas de nivel de lanzador para vencer la RC de una criatura.

CONJUROS DE CLÉRIGO (5.º NIVEL)

Resplandor ardiente: esfera de luz que ciega a criaturas e inflige 2d6 de daño por fuego en una expansión de 50' de radio.

CONJUROS DE CLÉRIGO (6.º NIVEL)

Inmunidad a la energía: el receptor y su equipo obtienen inmunidad al daño de un tipo específico de energía.

CONJUROS DE CLÉRIGO (7.º NIVEL)

Palma marchitadora: ataque de toque que inflige 1 de daño a Fue más 1 de daño a Con/2 niveles.

CONJUROS DE CLÉRIGO (8.º NIVEL)

Filo brillante: las armas o proyectiles despiden luz e ignoran la armadura.

CONJUROS DE CLÉRIGO (9.º NIVEL)

Convocar monolito elemental: llama a una poderosa criatura elemental para que luche por ti.

NUEVOS CONJUROS DE DRUIDA

CONJUROS DE DRUIDA (1.º NIVEL)

Animar agua: convierte una cantidad Pequeña o menor de agua en un objeto animado.

Animar madera: convierte un objeto de madera Pequeño o menor en un objeto animado.

CONJUROS DE DRUIDA (2.º NIVEL)

Animar fuego: convierte un fuego Pequeño o menor en un objeto animado.

Camaleón: el receptor obtiene un +10 en las pruebas de Esconderse.

Nadar: el receptor obtiene velocidad natatoria y un bonificador +8 en las pruebas de Nadar.

CONJUROS DE DRUIDA (3.º NIVEL)

Resistir energía en grupo: las criaturas receptoras ignoran daño de un tipo de energía específico.

Piel espinosa: tus ataques sin armas infligen +1d6 de daño; quienes te atacan con armas naturales o sin armas sufren 1d4 de daño.

CONJUROS DE DRUIDA (4.º NIVEL)

Arco relampagueante: línea de electricidad entre dos criaturas (1d6/nivel de daño).

CONJUROS DE DRUIDA (5.º NIVEL)

Pudrir la madera: destruye objetos de madera o inflige 3d6 + 1/nivel de daño (máximo +15) a criaturas vegetales.

CONJUROS DE DRUIDA (6.º NIVEL)

Inmunidad a la energía: el receptor y su equipo obtienen inmunidad al daño de un tipo específico de energía.

CONJUROS DE DRUIDA (9.º NIVEL)

Convocar monolito elemental: llama a una poderosa criatura elemental para que luche por ti.

Transmutar roca en lava: transforma un cubo de 10' y causa daño y efectos por fuego.

NUEVOS CONJUROS DE EXPLORADOR

CONJUROS DE EXPLORADOR (1.º NIVEL)

Visión en la penumbra: ves el doble de lejos que un humano en condiciones de mala iluminación.

CONJUROS DE EXPLORADOR (2.º NIVEL)

Cuchillas de fuego: tus armas de cuerpo a cuerpo infligen +1d6 de daño por fuego durante 1 asalto.

NUEVOS CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (NIVEL 0; "TRUCOS")

Trans **Reparar daños menores:** repara 1 punto de daño a cualquier constructo.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (1.º NIVEL)

Conj **Orbe menor de ácido:** ataque de toque a distancia que inflige 1d8 de daño por ácido +1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).

Orbe menor de electricidad: ataque de toque a distancia que inflige 1d8 de daño eléctrico +1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).

Orbe menor de frío: ataque de toque a distancia que inflige 1d8 de daño por frío +1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).

Orbe menor de fuego: ataque de toque a distancia que inflige 1d8 de daño por fuego +1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).

Orbe menor de sonido: ataque de toque a distancia que inflige 1d6 de daño sónico +1d6/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d6).

Nigro **Mango traidor:** un arma con mango de madera golpea al portador.

Trans **Puño de piedra:** concede +6 a Fue y un ataque natural de golpetazo.

Reparar daños leves: repara 1d8 + 1/nivel de daño (máx. +5) a cualquier constructo.

Visión en la penumbra: ves el doble de lejos que un humano en condiciones de mala iluminación.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (2.º NIVEL)

Conj **Cuchillas de fuego:** tus armas de cuerpo a cuerpo infligen +1d6 de daño por fuego durante 1 asalto.

Evoc **Fogonazo:** los objetivos adyacentes sufren 1d8/nivel de daño por fuego.

Ilus **Asaltantes fantasmales:** criaturas de pesadilla que golpean al objetivo y le causan 4 de daño a Sab y 4 de daño a Des.

Muro de penumbra: barrera de sombras que bloquea la visión e impide el paso.

Trans **Agarrón de la tierra:** un brazo hecho de tierra que apresa a los enemigos.

Cuchilla giratoria^F: arma arrojada cortante que ataca mágicamente a todos los enemigos en una línea de 60'.

Nadar: el receptor obtiene velocidad natatoria y un bonificador +8 en las pruebas de Nadar.

Reparar daños moderados: repara 2d8 + 1/nivel de daño (máx. +10) a cualquier constructo.

Univ **Bolsillo para el familiar:** un atuendo o recipiente se convierte en un refugio extradimensional para tu familiar.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (3.º NIVEL)

Abjur **Signo de sellado^M:** impronta mágica que protege una puerta o cofre e inflige 1d4/nivel de daño (máx. 10d4) si se abre.

Adiv **Percibir cambiaformas:** descubre disfraces e identifica a criaturas cambiaformas.

Conj **Armadura de mago mayor^M:** concede un bonificador +6 de armadura al receptor.

Bandas de acero: bandas metálicas que inmovilizan o enmarañan a un objetivo durante 1 asalto/nivel.

Vela cadavérica: mano y vela fantasmales que despiden luz, afecta a criaturas incorporales.

Evoc **Proyector resonante:** energía resonante que inflige 1d4/nivel (máximo 10d4).

Ilus **Ligadura de sombras:** varias cintas de sombra atontan y enmarañan a criaturas en un estallido de 10' de radio.

Trans **Reparar daños graves:** repara 3d8 + 1/nivel de daño (máx. +15) a cualquier constructo.

Agarrón pétreo: brazo hecho de tierra y piedras que apresa a los enemigos.

Univ **Mejorar familiar:** tu familiar recibe un bonificador +2 en las salvaciones, tiradas de ataque y CA durante 1 hora/nivel.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (4.º NIVEL)

Abjur **Anticipar teletransporte^F:** predice y retrasa la llegada de criaturas dentro del alcance en 1 asalto.

Pantalla disipadora de Otiluke: *disipar magia* apuntado contra cualquier criatura u objeto desatendido, máx. +10 en la prueba de nivel de lanzador.

Resistir energía en grupo: las criaturas receptoras ignoran daño de un tipo de energía específico.

Conj **Estallido de llamas:** cono de 60' de fuego (1d6/nivel de daño).

Orbe de ácido: ataque de toque a distancia, 1d6/nivel de daño por ácido y el objetivo puede quedar indispuerto.

Orbe de electricidad: ataque de toque a distancia, 1d6/nivel de daño eléctrico y el objetivo puede quedar enmarañado.

Orbe de frío: ataque de toque a distancia, 1d6/nivel de daño por frío y el objetivo puede quedar cegado.

Orbe de fuego: ataque de toque a distancia, 1d6/nivel de daño por fuego y el objetivo puede quedar atontado.

Orbe de fuerza: globo de fuerza que inflige 1d6/nivel de daño (máx. 10d6).

Orbe de sonido: ataque de toque a distancia, 1d4/nivel de daño por ácido y el objetivo puede quedar ensordecido.

Evaluar resistencia: bonificador +10 en las pruebas de nivel de lanzador para vencer la RC de una criatura.

Infortunio: el objetivo repite todas las tiradas y usa el peor resultado durante 1 asalto/nivel.

Evoc **Esfera defenestrante^F:** neblinosa esfera gris que derriba a enemigos y los levanta en el aire para después sufrir daño por caída.

Resplandor ardiente: esfera de luz que ciega a criaturas e inflige 2d6 de daño por fuego en una expansión de 50' de radio.

Nigro **Sangre ardiente:** el objetivo sufre 1d8 de daño por ácido más 1d8 de daño por fuego/asalto.

Trans **Reparar daños críticos:** repara 4d8 + 1/nivel de daño (máx. +20) a cualquier constructo.

Visión en la oscuridad en grupo: las criaturas en un radio de 10' obtienen la aptitud de ver hasta 60' en la oscuridad total.

Univ **Fortalecer familiar:** tu familiar obtiene 2d8 puntos de golpe temporales, +2 a la armadura y un 25% de posibilidad de evitar daño adicional por ataques furtivos o golpes críticos.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (5.º NIVEL)

Abjur **Apuntar al objetivo:** bonificador +10 en las pruebas de Concentración para el conjuro lanzado anteriormente.

Custodia en duelo: +4 en las pruebas de Conocimiento de conjuros, contraconjuro como acción inmediata.

Exclusión: los lanzadores de conjuros y criaturas con aptitudes sortilegas no pueden entrar en un área.

Giro recíproco: una criatura u objeto sufre 1d6 de daño/nivel de conjuro que lo afecta (máx. 25d6).

Conj **Arco relampagueante:** línea de electricidad entre dos criaturas (1d6/nivel de daño).

Bruma congelante: bruma que ralentiza a criaturas, impide la visión y dificulta el movimiento.

Esfera cáustica: un potente ácido inflige 1d4/nivel de daño (máx. 15d4) más posible daño en los siguientes asaltos.

Horda de sirvientes: crea 2d6 *sirvientes invisibles* +1/nivel (máx. +15).

Refugio oculto de Leomund: crea una cabaña resistente camuflada para fundirse en el entorno natural.

Evoc **Escudo de fuego en grupo^{*}:** las criaturas que atacan a los aliados sufren daño; los aliados están protegidos del fuego o el frío.

Espada del engaño: filo de energía que ataca con independencia, inflige 1d4 de daño y penaliza las salvaciones posteriores.

Fogonazo mayor: los objetivos a 10' sufren 1d8/nivel de daño.

Rayo prismático: rayo de luz que ciega al objetivo y le inflige un efecto aleatorio.

Nigro **Muro de espíritus:** muro de formas espirituales que causa pánico, inflige 1d10 de daño al tocarlo y puede otorgar niveles negativos si se atraviesa.

Trans **Intermitencia mayor:** intermitencia controlada entre el plano Material y el Etéreo, que concede defensas durante 1 asalto/nivel.

Volar en grupo: una criatura/nivel vuela a una velocidad de 60'.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (6.º NIVEL)

Abjur **Signo de sellado mayor^M:** impronta mágica que protege una puerta, cofre o espacio abierto e inflige 1d6/nivel de daño (máx. 20d6) si se abren.

Encan **Dejar inmóvil:** los humanoides quedan inmóviles hasta que se cumpla la condición fijada.

Ilus **Foso ilusorio:** las criaturas del área quedan aturdidas o tumbadas mientras creen que caen.

Nigro **Flecha de hueso^M:** un proyectil o arma arrojada obtiene un bonificador +4 y el objetivo sufre 3d6 + 1/nivel de daño (máx. +15) o muere.

Trans **Filo brillante:** las armas o proyectiles despiden luz e ignoran la armadura.

Forma infame: adoptas la forma y aptitudes de una criatura infernal, un demonio o un diablo.

Univ **Imbuir aptitud para los conjuros sobre familiar:** transfieres conjuros y la aptitud de lanzarlos a tu familiar.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (7.º NIVEL)

Abjur **Inmunidad a la energía:** el receptor y su equipo obtienen inmunidad al daño de un tipo específico de energía.

Pantalla disipadora de Otiluke: *disipar magia* apuntado contra cualquier criatura u objeto desatendido, máx. +10 en la prueba de nivel de lanzador.

Evoc **Puño de llamas esmeralda:** ataque de toque que inflige 3d6 + 1/nivel de daño por fuego (máx. +20); el objetivo puede ser engullido por las llamas y sufrir daño adicional.

Nigro **Espada de las tinieblas^M:** espada de energía negativa que ataca con independencia, inflige 1d4 de daño y otorga un nivel negativo.

Trans **Forma fantasmal:** te conviertes en incorporeal y obtienes algunos rasgos y bonificadores incorporeales.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (8.º NIVEL)

Abjur **Anticipar teletransporte mayor^F:** predice y retrasa la llegada de criaturas dentro del alcance en 3 asaltos.

Nigro **Corazón de piedra^{F, X}:** cambias tu corazón por uno de piedra para obtener RD y RE durante 1 año.

Fuego negro: el objetivo queda envuelto en llamas negras, sufre 1d4 de daño a Con y queda mareado; las llamas y los efectos pueden extenderse a criaturas vivas adyacentes.

Trans **Descarnar:** dolor y traumatismo que causan 2d6 de daño, 1d6 de daño a Con y 1d6 de daño a Car durante hasta 4 asaltos.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (9.º NIVEL)

Abjur **Absorción:** absorbes energía de conjuros para potenciar tus propios sortilegios.

Disipación despojante: usando una disipación dirigida puedes robar poder de conjuros y efectos para tu provecho.

Conj **Esfera de destrucción total:** una esfera negra sin rasgos que se mueve a 30' por asalto y desintegra con un ataque de toque a distancia.

Convocar monolito elemental^M: llama a una poderosa criatura elemental para que luche por ti.

Encan **Amnesia programada^M:** destruye, altera o sustituye recuerdos de la criatura objetivo.

- Ilus** **Invisibilidad superior**: el receptor es indetectable a la vista, el oído y el olfato durante 1 minuto/nivel y puede atacar.
- Trans** **Transmutar roca en lava**: transforma un cubo de 10' y causa daño y efectos por fuego.

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA (NIVEL 0; "TRUCOS")

- Luz**: un objeto brilla como una antorcha.
- Salpicadura de ácido**: orbe que inflige 1d3 de daño por ácido.
- Rayo de escarcha**: rayo que inflige 1d3 de daño por frío.
- Perturbar muertos vivientes**: inflige 1d6 de daño a un muerto viviente.

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA (1.º NIVEL)

- Contacto electrizante**: toque que transmite 1d6/nivel de daño eléctrico (máx. 5d6).
- Impacto verdadero**: +20 en tu siguiente tirada de ataque.
- Lluvia de piedras^{M*}**: lluvia de piedras que inflige 1d4/nivel de daño (máx. 5d4).
- Manos ardientes**: 1d4/nivel de daño por fuego (máx. 5d4).
- Orbe menor de ácido***: ataque de toque a distancia que inflige 1d8 de daño por ácido +1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).
- Orbe menor de electricidad***: ataque de toque a distancia que inflige 1d8 de daño eléctrico +1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).
- Orbe menor de frío***: ataque de toque a distancia que inflige 1d8 de daño por frío +1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).
- Orbe menor de fuego***: ataque de toque a distancia que inflige 1d8 de daño por fuego +1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).
- Orbe menor de sonido***: ataque de toque a distancia que inflige 1d6 de daño sónico +1d6/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d6).
- Precisión***: dobla el incremento de alcance de un arma.
- Proyectil mágico**: 1d4+1 de daño; +1 proyectil por cada dos niveles por encima del 1.º (máx. 5).
- Puño de piedra***: concede +6 a Fue y un ataque natural de golpetazo.
- Toque gélido**: un toque/nivel que inflige 1d6 de daño y posiblemente 1 de daño a Fue.

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA (2.º NIVEL)

- Cuchilla giratoria^{F*}**: arma arrojadiza cortante que ataca mágicamente a todos los enemigos en una línea de 60'.
- Cuchillas de fuego***: tus armas de cuerpo a cuerpo infligen +1d6 de daño por fuego durante 1 asalto.
- Cuchillo de hielo***: pedazo de hielo mágico que inflige 2d8 de daño por frío más 2 de daño a Des, o inflige 1d8 de daño por frío en un estallido de 10'.
- Esfera flamígera**: crea una bola de fuego rodante, 2d6 de daño, dura 1 asalto/nivel.
- Estallar**: vibración sónica que daña criaturas u objetos cristalinos.
- Flecha ácida de Melf**: ataque de toque a distancia; 2d4 de daño durante 1 asalto + 1 asalto/3 niveles.

- Fogonazo***: los objetivos adyacentes sufren 1d8/nivel de daño por fuego.
- Llama continua^M**: crea una antorcha permanente y desprovista de calor.
- Pirotecnia**: convierte un fuego en una luz cegadora o en humo asfixiante.
- Rayo abrasador**: ataque de toque a distancia que inflige 4d6 de daño por fuego, +1 rayo/4 niveles (máx. 3).
- Trampa de fuego^M**: un objeto abierto inflige 1d4 + 1/nivel de daño por fuego.

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA (3.º NIVEL)

- Anillo de cuchillas***: varias cuchillas te rodean y dañan a otras criaturas (1d6+1/nivel de daño).
- Bola de fuego**: 1d6 de daño por nivel, 20' de radio.
- Escudo de fuego**: las criaturas que te atacan sufren daño por fuego; estás protegido contra el calor o el frío.
- Flecha flamígera**: las flechas infligen +1d6 de daño por fuego.
- Nube apestos**: vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.
- Ráfaga de viento**: aparta o derriba a las criaturas más pequeñas.
- Rayo relampagueante**: 1d6 de daño/nivel eléctrico.
- Tormenta de aguanieve**: dificulta la visión y el movimiento.
- Tormenta de hielo**: granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.
- Veneno**: toque que inflige 1d10 de daño a Con, se repite en 1 min.

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA (4.º NIVEL)

- Alarido**: ensordece a todos dentro de un cono e inflige 5d6 de daño sónico.
- Asesino fantasmal**: temible ilusión que mata a la víctima o le inflige 3d6 de daño.
- Contagio**: infecta a la víctima con la enfermedad elegida.
- Estallido de llamas***: cono de 60' de fuego (1d6/nivel de daño).
- Muro de fuego**: inflige 2d4 de daño por fuego hasta 10' y 1d4 hasta 20'. Atravesarlo inflige 2d6 +1/nivel de daño.
- Orbe de ácido***: ataque de toque a distancia, 1d6/nivel de daño por ácido y el objetivo puede quedar indispuerto.
- Orbe de electricidad***: ataque de toque a distancia, 1d6/nivel de daño eléctrico y el objetivo puede quedar enmarañado.
- Orbe de frío***: ataque de toque a distancia, 1d6/nivel de daño por frío y el objetivo puede quedar cegado.
- Orbe de fuego***: ataque de toque a distancia, 1d6/nivel de daño por fuego y el objetivo puede quedar atontado.
- Orbe de fuerza***: globo de fuerza que inflige 1d6/nivel de daño (máx. 10d6).
- Orbe de sonido***: ataque de toque a distancia, 1d4/nivel de daño por ácido y el objetivo puede quedar ensordecido.

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA (5.º NIVEL)

- Arco relampagueante***: línea de electricidad entre dos criaturas (1d6/nivel de daño).
- Cono de frío**: 1d6/nivel de daño por frío.
- Descarga flamígera**: castiga a los enemigos con fuego (1d6/nivel de daño).

Escudo de fuego en grupo^{*}: las criaturas que atacan a los aliados sufren daño; los aliados están protegidos del fuego o el frío.
Fogonazo mayor^{*}: los objetivos a 10' sufren 1d8/nivel de daño.
Nube aniquiladora: mata con 3 DG o menos; 4-6 DG salvar o muerte; ≥6 DG, daño a Con.
Rayo prismático^{*}: rayo de luz que ciega al objetivo y le inflige un efecto aleatorio.

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA (6.º NIVEL)

Barrera de cuchillas: muro de cuchillas que inflige 1d6/nivel de daño.
Bruma ácida: bruma que inflige daño por ácido.
Círculo de muerte^M: mata a 1d4/nivel DG de criaturas.
Desintegrar: hace que una criatura u objeto se desvanezca.
Esfera congelante de Otiluke: congela el agua o inflige daño por frío.
Relámpago zigzagueante: 1d6/nivel de daño; 1 descarga secundaria/nivel para la mitad de daño cada vez.
Semillas de fuego: bellotas y bayas que se convierten en armas deflagradoras y bombas.
Transformación de Tenser^M: obtienes bonificadores de combate.

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA (7.º NIVEL)

Bola de fuego de explosión retardada: 1d6/nivel de daño por fuego; puedes retrasar el estallido durante 5 asaltos.
Dedo de la muerte: mata a un objetivo.
Espada de Mordenkainen^F: espada mágica flotante que ataca a los contrincantes.
Olas de agotamiento: varios objetivos quedan exhaustos.
Rayo solar: rayo que ciega e inflige 4d6 de daño por fuego.
Rociada prismática: rayo que golpea a las víctimas y causa diversos efectos.
Terremoto: intenso temblor que sacude un radio de 80'.
Tormenta de fuego: inflige 1d6/nivel de daño por fuego.

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA (8.º NIVEL)

Alarido mayor: chillido devastador que inflige 10d6 puntos de daño sónico, aturde a criaturas y daña objetos.
Explosión solar: ciega a todos en un radio de 10' e inflige 6d6 de daño.
Horrible marchitamiento: inflige 1d6/nivel de daño en un radio de 30'.
Muro prismático: muro cuyos colores tienen diversos efectos.
Nube incendiaria: nube que inflige 4d6 de daño/asalto.
Pauta centelleante: colores retorcidos que provocan *confusión*, aturdimiento o inconsciencia a un objetivo.
Rayo polar: ataque de toque a distancia que inflige 1d6/nivel de daño por frío.

CONJUROS DE MÁGICO DE GUERRA (9.º NIVEL)

Enjambre elemental: convoca a varios elementales.
Esfera prismática: rayos que golpean a los objetivos y causan diversos efectos.
Implosión: mata a una criatura por asalto.
Lamento de la banshee: mata a una criatura/nivel.

Némesis inexorable: como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos en un radio de 30'.
Tromba de meteoritos: cuatro esferas que estallan e infligen 6d6 de daño por fuego cada una.

CONJUROS DE WU JEN

CONJUROS DE WU JEN (NIVEL 0; "TRUCOS")

Agua **Rayo de escarcha**: rayo que inflige 1d3 de daño por frío.
Fuego **Luces danzantes**: crea antorchas u otras luces.
Llamarada: deslumbra a una criatura (-1 en las tiradas de ataque).
Abrir/Cerrar: abre o cierra cosas pequeñas o ligeras.
Atontar: una criatura humanoide de 4 DG o inferior pierde su siguiente acción.
Cuchichear mensaje: conversación susurrada a distancia.
Detectar magia: detecta conjuros y objetos mágicos hasta 60'.
Detectar veneno: detecta el veneno en una criatura u objeto pequeño.
Leer magia: permite leer rollos de pergamino y libros de conjuros.
Luz: un objeto brilla como una antorcha.
Mano del mago: telecinesis hasta 5 lb.
Marca arcana: inscribe una runa personal (visible o invisible).
Perturbar muertos vivos: inflige 1d6 de daño a un muerto vivo.
Prestidigitación: permite llevar a cabo trucos menores.
Remendar: efectúa reparaciones menores en un objeto.
Resistencia: el receptor obtiene un +1 en los TS.
Sonido fantasma: produce sonidos imaginarios.

CONJUROS DE WU JEN (1.º NIVEL)

Todos **Explosión elemental**^{*}: el elemento objetivo explota causando diferentes efectos.
Soportar los elementos: permite vivir confortablemente en entornos cálidos o fríos.
Agua **Animar agua**^{*}: convierte una cantidad Pequeña o menor de agua en un objeto animado.
Aliento de cobra^{*}: cono de veneno que inflige 1d3 de daño a Con.
Niebla de obscurecimiento: la bruma te rodea.
Fuego **Escalera de humo**^{F*}: el humo se transforma en una escalera de hasta 10' de largo/nivel.
Fundir^{*}: funde hielo y nieve o inflige 2/nivel de daño (máx. 10) a criaturas de hielo o frío mágicos.
Ojos ardientes^{*}: tus ojos brillan, iluminando un área y siendo capaces de prender objetos combustibles.
Madera **Animar madera**^{*}: convierte un objeto de madera Pequeño o menor en un objeto animado.
Mango traidor: un arma con mango de madera golpea al portador.
Metal **Pañuelo de hierro**^{*}: ataque a distancia que inflige 1d8 + 1/nivel de daño.
Arma mágica: un arma obtiene un bonificador +1.
Tierra **Lluvia de piedras**^{M*}: lluvia de piedras que inflige 1d4/nivel de daño (máx. 5d4).
Precisión^{*}: dobla el incremento de alcance de un arma.

- Animar una cuerda:** una cuerda se mueve a tus órdenes.
- Hechizar persona:** hace que una persona sea tu amiga.
- Comprensión idiomática:** comprendes todos los idiomas hablados y escritos.
- Detectar el bien/caos/ley/mal:** revela a criaturas, conjuros u objetos del alineamiento elegido.
- Disfrazarse:** cambia tu apariencia.
- Luz fantasmal*:** radiación fantasmal de color verde que puede modelarse y manipularse, causa miedo.
- Trabar portal:** mantiene una puerta cerrada.
- Hipnotismo:** fascina a 2d4 DG de criaturas.
- Saltar:** el receptor obtiene un bonificador en la prueba de Saltar.
- Proyector mágico:** 1d4+1 de daño; +1 proyectil por cada dos niveles por encima del 1.º (máx. 5).
- Protección contra el bien/caos/ley/mal:** +2 en la CA y las salvaciones, contrarresta el control mental, mantiene a elementales y ajenos a distancia.
- Escamas del lagarto*:** concede un bonificador +2 o superior de mejora a la armadura natural.
- Señales secretas*:** comunica un mensaje sencillo no verbal a una criatura inteligente.
- Escudo:** disco invisible que proporciona un +4 a la CA y bloquea proyectiles mágicos.
- Imagen silenciosa:** crea una ilusión menor de tu diseño.
- Dormir:** sume a 4 DG de criaturas en un sopor mágico.
- Convocar monstruo I:** llama a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
- Impacto verdadero:** +20 en tu siguiente tirada de ataque.
- Sirviente invisible:** una fuerza invisible que obedece tus órdenes.
- Ventriloquia:** transmite la voz durante 1 minuto/nivel.

CONJUROS DE WU JEN (2.º NIVEL)

- Todos **Resistir energía:** ignora 10 o más puntos de daño/ataque del tipo de energía especificado.
- Agua **Cuchillo de hielo*:** pedazo de hielo mágico que inflige 2d8 de daño por frío más 2 de daño a Des, o inflige 1d8 de daño por frío en un estallido de 10'.
- Explosión de hielo*:** rociada de cristales de hielo que inflige 1d6/2 niveles de daño (máx. 10d6) y fatiga a las víctimas.
- Nadar*:** el receptor obtiene velocidad natatoria y un bonificador +8 en las pruebas de Nadar.
- Nube brumosa:** bruma que impide la visión.
- Fuego **Animar fuego:** convierte un fuego Pequeño o menor en un objeto animado.
- Gracia felina:** el receptor obtiene un +4 a Des durante 1 minuto/nivel.
- Pirotecnia:** convierte un fuego en una luz cegadora o en humo asfixiante.
- Shuriken de fuego:** un shuriken mágico que inflige 3d6 de daño por fuego.
- Metal **Lluvia de agujas*:** los ataques a distancia infligen un total de 1d4/nivel de daño (máx. 5d4).
- Pañuelo enmarañador:** un ataque de toque a distancia con éxito enmaraña a un enemigo.
- Protección contra las flechas:** el receptor es inmune a la mayoría de ataques a distancia.

- Madera Deformar madera:** dobla la madera (astas, mangos, puertas, tablones)
- Transformar madera:** reforma los objetos de madera como deseos.
- Tierra **Fuerza de toro:** el receptor obtiene un +4 a Fue durante 1 minuto/nivel.
- Resistencia del oso:** el receptor obtiene un +4 a Con durante 1 minuto/nivel.

- Alterar el propio aspecto:** adoptas la forma de una criatura similar.
- Aparición*:** la cara del receptor adopta una apariencia terrorífica y quienes le ven quedan estremecidos.
- Apertura:** abre una puerta cerrada o trabada mágicamente.
- Beso del sapo*:** el toque inflige 1d6 de daño a Con, que se repite 1 min. Después.
- Camaleón*:** el receptor obtiene un +10 en las pruebas de Esconderse.
- Cerradura arcana^M:** cierra mágicamente un portal o cofre.
- Contorno borroso:** los ataques contra el receptor fallan un 20% de las veces.
- Convocar monstruo II:** llama a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
- Desorientar:** confunde las adivinaciones sobre una criatura u objeto.
- Detectar pensamientos:** permite "escuchar" los pensamientos superficiales.
- Filo relampagueante*:** filo de energía eléctrica que inflige un total de 1d6/nivel de daño como ataque de toque o ataque de toque a distancia.
- Imagen menor:** como *imagen silenciosa* con algunos sonidos.
- Inmovilizar persona:** paraliza a un humanoide durante 1 asalto/nivel.
- Invisibilidad:** el receptor es invisible durante 1 minuto/nivel o hasta que ataque.
- Látigo de fuerza*:** látigo de fuerza mágica que mantiene animales a raya y puede asustar a animales con un ataque de toque a distancia.
- Localizar objeto:** notas la dirección hacia un objeto (específico o de un tipo).
- Muro de penumbra*:** barrera de sombras que bloquea la visión e impide el paso.
- Pauta hipnótica:** fascina a 2d4 + nivel DG de criaturas.
- Protección contra el hechizo*:** el receptor obtiene un bonificador +1/3 niveles en las salvaciones contra hechizo y compulsión.
- Trepar cual arácnido:** concede la aptitud de caminar por paredes y techos.
- Truco de la cuerda:** hasta ocho criaturas pueden esconderse en un espacio extradimensional.
- Ver lo invisible:** revela a criaturas u objetos invisibles.
- Viento susurrante:** envía un mensaje corto hasta 1 milla/nivel.

CONJUROS DE WU JEN (3.º NIVEL)

- Todos **Protección contra la energía:** absorbe 12 puntos de daño/nivel procedentes de un tipo de energía.
- Agua **Aliento de vapor*:** un vapor sobrecalentado inflige 1d6/nivel de daño por fuego (máx. 10d6).
- Forma gaseosa:** el receptor se transforma en insustancial y puede volar lentamente.
- Nube apetosa:** vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.

- Respiración acuática:** el receptor puede respirar bajo el agua.
- Fuego **Alas de fuego^{*}:** tus brazos se convierten en alas flamígeras capaces de permitirte volar e infligir +2d6 de daño por fuego en tus ataques sin armas.
- Bola de fuego:** 1d6 de daño por nivel, 20' de radio.
- Madera **Crecimiento vegetal:** hace crecer la vegetación y mejora las cosechas.
- Piel espinosa:** tus ataques sin armas infligen +1d6 de daño; quienes te atacan con armas naturales o sin armas sufren 1d4 de daño.
- Metal **Afiladura:** doble la amenaza de crítico normal de un arma.
- Arma mágica mayor:** *1/4 niveles (máx. +5)
- Magnetismo^{*}:** atraes objetos de hierro o acero hacia ti mismo con una fuerza efectiva de 30.
- Tierra **Guerrero de terracota^{*}:** una estatuilla se convierte en un objeto animado Mediano que lucha por ti.
- Rayo de tierra^{*}:** una pulsación sísmica que inflige 1d6/nivel de daño a las criaturas a su paso.

- Acelerar:** una criatura/nivel se mueve más rápido, +1 en las tiradas de ataque, CA y salvaciones de Reflejos.
- Círculo mágico contra el bien/caos/ley/mal:** igual que los conjuros de *protección*, pero con 10' de radio y 10 minutos/nivel.
- Comunión con espíritu menor^{M*}:** un espíritu menor responde a una pregunta/2 niveles.
- Convocar monstruo III:** llama a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
- Desplazamiento:** los ataques contra el receptor fallan el 50% de las veces.
- Dispar magia:** cancela los conjuros y efectos mágicos.
- Don de lenguas:** permite hablar cualquier idioma.
- Escritura ilusoria^M:** sólo el receptor designado puede descifrarlo.
- Imagen mayor:** como *imagen silenciosa*, pero con efectos de sonido, olor y termales.
- Percibir cambiaformas^{*}:** descubre disfraces e identifica a criaturas cambiaformas.
- Quitar maldición:** libera a un objeto o persona de una maldición.
- Sugestión:** obliga al receptor a seguir el curso de acción que se le manifiesta.
- Vela cadavérica^{*}:** mano y vela fantasmales que despiden luz, afecta a criaturas incorpóreas.

CONJUROS DE WU JEN (4.º NIVEL)

- Todos **Custodia elemental^{*}:** repele a los elementales.
- Escudriñamiento^F:** espía al objetivo a distancia.
- Agua **Brama sólida:** bloquea la visión y ralentiza el movimiento.
- Muro de hielo:** *plano de hielo* crea una pared con 15 pg +1/nivel; *hemisferio* puede atrapar a criaturas en su interior.
- Tormenta de hielo:** granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.
- Transformar agua en veneno^{M*}:** transforma agua en un veneno por ingestión.
- Fuego **Escudo de fuego:** las criaturas que te atacan sufren daño por fuego; estás protegido contra el calor o el frío.
- Muro de fuego:** inflige 2d4 de daño por fuego hasta 10' y 1d4 hasta 20'. Atravesarlo inflige 2d6 +1/nivel de daño.

- Trampa de fuego^M:** Un objeto abierto inflige 1d4 + 1/nivel de daño por fuego.
- Madera **Caparazón antivegetal:** mantiene a las plantas animadas a raya.
- Comandar plantas:** influye en las acciones de una o más criaturas del tipo planta.
- Metal **Agujas venenosas^{*}:** una andanada de agujas venenosas que infligen una serie de efectos al objetivo.
- Contacto herrumbroso:** tu toque oxida el hierro y las aleaciones.
- Filo danzante^{*}:** la espada objetivo lucha con independencia.
- Tierra **Piel pétrea^M:** ignoras 10 puntos de daño por ataque.
- Puerta dimensional:** te teletransporta a poca distancia.

- Alarido:** ensordece a todos dentro de un cono e inflige 5d6 de daño sónico.
- Arrancacorazones^{*}:** mata a criaturas vivas con menos de 4 DG.
- Confusión:** el objetivo se comporta de modo extraño durante 1 asalto/nivel.
- Convocar monstruo IV:** llama a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
- Creación menor:** crea un objeto de ropa o madera.
- Dardos serpentinos^{*}:** dos serpientes golpean a uno o dos objetivos, infligen 3d6 de daño e inyectan veneno (1d6 de daño a Con, que se repite en 1 min.)
- Desesperación aplastante:** el objetivo sufre un -2 en las tiradas de ataque.
- Dolor^{*}:** un fuerte dolor aplica a la víctima un -4 en las tiradas de ataque y pruebas de habilidad y característica.
- Esperanza alentadora:** los receptores obtienen un +2 en las tiradas de ataque, tiradas de daño, salvaciones y pruebas.
- Exorcismo:** obliga a una criatura a volver a su plano natal.
- Globo de invulnerabilidad menor:** detiene los efectos de los conjuros de 1.º a 3.º nivel.
- Hechizar monstruo:** hace que un monstruo crea que es tu aliado.
- Invisibilidad mayor:** como *invisibilidad*, pero el receptor puede atacar y permanecer invisible.
- Ligadura espiritual menor^{*}:** atrapa a una criatura espiritual de 8 DG o inferior excepto si lleva a cabo una tarea.
- Localizar criatura:** indica la dirección de una criatura familiar.
- Muro de huesos^{*}:** muro modelable que concede cobertura y ocultación, inflige daño a cualquiera que intente atravesarlo.
- Oscuridad reptante^{*}:** nube de neblina que se mueve a tus órdenes.
- Polimorfarse:** da una nueva forma a un receptor voluntario.
- Reanimar a los muertos^M:** crea esqueletos y zombis muertos vivientes.
- Resistir energía en grupo:** las criaturas receptoras ignoran daño de un tipo de energía específico.

CONJUROS DE WU JEN (5.º NIVEL)

- Agua **Cono de frío:** 1d6/nivel de daño por frío.
- Fuego **Aliento de fuego^{*}:** ataque de toque a distancia que inflige 1d8/2 niveles de daño por fuego (máx. 10d8) durante 1 asalto/nivel.
- Madera **Pudrir la madera^{*}:** destruye objetos de madera o inflige 3d6 + 1/nivel de daño (máximo +15) a criaturas vegetales.

- Metal Piel de metal[®]:** concede un bonificador +8 de armadura natural, -2 a Des.
- Tierra León de terracota[®]:** una estatuilla se convierte en un objeto animado Enorme que lucha por ti.
- Muro de piedra:** crea un muro de piedra que puede modelarse.
- Transformar piedra:** esculpe la piedra para que adopte cualquier forma.
- Apuntar al objetivo[®]:** bonificador +10 en las pruebas de Concentración para el conjuro lanzado anteriormente.
- Arco relampagueante:** línea de electricidad entre dos criaturas (1d6/nivel de daño).
- Convocar monstruo V:** llama a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
- Creación mayor:** como *creación menor*, más piedra y metal.
- Crecimiento animal:** un animal/2 niveles dobla su tamaño.
- Debilidad mental:** la Int y el Car del objetivo quedan reducidos a 1.
- Dominar persona:** controla a un humanoide telepáticamente.
- Elaborar:** transforma materia prima en objetos acabados.
- Esfera cáustica:** un potente ácido inflige 1d4/nivel de daño (máx. 15d4) más posible daño en los siguientes asaltos.
- Espada del engaño[®]:** filo de energía que ataca con independencia, inflige 1d4 de daño y penaliza las salvaciones posteriores.
- Horda de sirvientes[®]:** crea 2d6 *sirvientes invisibles* +1/nivel (máx. +15).
- Imagen persistente:** como *imagen mayor*, pero no hace falta concentración.
- Inmovilizar monstruo:** igual que *inmovilizar persona*, pero contra cualquier criatura.
- Mensaje onírico:** envía un mensaje a cualquiera que esté durmiendo.
- Muro de fuerza:** muro inmune al daño.
- Pasamiento:** crea un paso a través de muros de madera o piedra.
- Permanencia^x:** convierte ciertos conjuros en permanentes.
- Pesadilla:** envía una visión que inflige 1d10 de daño y causa fatiga.
- Polimorfismo funesto:** transforma al objetivo en un animal inofensivo.
- Símbolo de dolor^M:** runa desencadenada que sume a las criaturas cercanas en estado catatónico.
- Telecinesis:** mueve objetos, ataca a criaturas o lanza objetos o criaturas.
- Teleportar:** te transporta instantáneamente hasta una distancia de 100 millas/nivel.
- Viento convocador[®]:** envías un mensaje corto a 10 criaturas/nivel.
- Yo espiritual[®]:** tu espíritu incorporal se separa del cuerpo.

CÓMO USAR EL FILO AOJADOR CON EL ARCANO COMPLETO

El filo aojador (una nueva clase estándar presentada en *El combatiente completo*) tiene su propia lista de conjuros de clase, que se concentra en los sortilegios de encantamiento, nigromancia y transmutación, pero también incluye algunas abjuraciones, ilusiones y otros efectos. Puedes añadir los siguientes nuevos conjuros (de este libro) a la lista de conjuros de clase del filo aojador.

Conjuros de filo aojador (1.º nivel)

Mango traidor: un arma con mango de madera golpea al portador.

CONJUROS DE WU JEN (6.º NIVEL)

- Agua Controlar las aguas:** hace subir o bajar masas de agua.
- Fuego Semillas de fuego:** bellotas y bayas que se convierten en armas deflagradoras y bombas.
- Metal Aguja espiritual[®]:** una aguja sujeta a un espíritu en una forma corpórea.
- Madera Madera férrea:** madera mágica que es fuerte como el acero.
- Repeler madera:** aparta los objetos de madera.
- Muro de hierro^M:** 30 pg/4 niveles, puede derribarse sobre enemigos.
- Tierra De la carne a la piedra:** convierte a la criatura objetivo en una estatua.
- De la piedra a la carne:** restablece a una criatura petrificada.
- Remover tierra:** cava zanjas y levanta colinas.
- Controlar el clima:** cambia el clima a nivel local.
- Disipar magia mayor:** como *disipar magia*, pero con +20 en la prueba.
- Geas/Empeño:** como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
- Globo de invulnerabilidad:** como *globo de invulnerabilidad mayor*, pero también con 4.º nivel.
- Imagen permanente:** incluye vista, sonido y olor.
- Imagen programada^M:** como *imagen mayor*, pero se desencadena cuando sucede algo.
- Rechazo:** las criaturas no pueden acercarse a ti.
- Hablar con los muertos:** un cadáver responde a una pregunta/2 niveles.
- Ligadura espiritual[®]:** como *ligadura espiritual menor*, pero atrapa hasta 16 DG de espíritus.
- Sugestión en grupo:** como *sugestión*, pero un objetivo/nivel.
- Convocar monstruo VI:** llama a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
- Símbolo de miedo^M:** runa desencadenada que deja despavoridas a las criaturas cercanas.
- Símbolo de persuasión^M:** runa desencadenada que hechiza a las criaturas cercanas.
- Dejar inmóvil:** los humanoides quedan inmóviles hasta que se cumpla la condición fijada.
- Velo:** cambia la apariencia de un grupo de criaturas.

Conjuros de filo aojador (2.º nivel)

- Asaltantes fantasmales:** criaturas de pesadilla que golpean al objetivo y le causan 4 de daño a Sab y 4 de daño a Des.
- Cuchilla giratoria^F:** arma arrojada cortante que ataca mágicamente a todos los enemigos en una línea de 60'.

Conjuros de filo aojador (4.º nivel)

- Evaluar resistencia:** bonificador +10 en las pruebas de nivel de lanzador para vencer la RC de una criatura.
- Infortunio:** el objetivo repite todas las tiradas y usa el peor resultado durante 1 asalto/nivel.

CONJUROS DE WU JEN (7.º NIVEL)

- Todos **Escudriñamiento mayor**: como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
- Fuego **Bola de fuego de explosión retardada**: 1d6/nivel de daño por fuego; puedes retrasar el estallido durante 5 asaltos.
- Madera **Transmutar metal en madera**: todo el metal en un radio de 40' se convierte en madera.
- Metal **Pañuelo decapitador**^{*}: ataque a distancia que decapita al objetivo o inflige 1d4/nivel de daño (máx. 20d4).
- Tierra **Estatua**: el receptor puede convertirse en estatua a voluntad.

- Comunión con espíritu mayor**^{MX*}: cualquier criatura espiritual responde a una pregunta/nivel.
- Convocar monstruo VII**: llama a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
- Cuerpo fuera del cuerpo**^{*}: crea un duplicado de ti mismo/5 niveles.
- Deseo limitado**^x: altera la realidad dentro de los límites del conjuro.
- Desintegrar**: hace que una criatura u objeto se desvanezca.
- Espada de las tinieblas**^{M*}: espada de energía negativa que ataca con independencia, inflige 1d4 de daño y otorga un nivel negativo.
- Excursión etérea**: te conviertes en etéreo durante 1 asalto/nivel.
- Inmunidad a la energía**^{*}: el receptor y su equipo obtienen inmunidad al daño de un tipo específico de energía.
- Palabra de poder cegador**: ciega a una criatura de 200 pg o menos.
- Palma marchitadora**^{*}: ataque de toque que inflige 1 de daño a Fue más 1 de daño a Con/2 niveles.
- Reanimación**^{*}: una criatura muerta es restablecida a la vida funcional con 1 pg.
- Símbolo de aturdimiento**^M: runa desencadenada que aturde a las criaturas cercanas.
- Símbolo de debilidad**^M: runa desencadenada que debilita a las criaturas cercanas.
- Tamaño de gigante**^{*}: creces hasta ser Enorme o mayor.
- Teleportar mayor**: como *teleportar*, pero sin límite de alcance ni llegada lejos del objetivo.
- Teleportar objeto**: como *teleportar*, pero afecta al objeto tocado.

CONJUROS DE WU JEN (8.º NIVEL)

- Agua **Carro de las nubes**: tú y tus aliados voláis en una rápida nube.
- Horrible marchitamiento**: inflige 1d6/nivel de daño en un radio de 30'.

CONJUROS DE AVENTURAS ORIENTALES

Algunos de los conjuros de este capítulo se presentaron por primera vez en *Aventuras orientales*, y aparecieron en listas de conjuros de clase además de la del wu jen. Aunque esas clases no se indican en la información de nivel de la descripción de los conjuros de este libro, cualquiera de estos conjuros actualizados puede usarse por las clases de *Aventuras orientales* capaces de usar el sortilegio original.

- Fuego **Nube incendiaria**: nube que inflige 4d6 de daño/asalto.
- Madera **Controlar plantas**: controlas las acciones de una o más criaturas del tipo planta.
- Metal **Repeler piedra o metal**: aparta el metal y la piedra.
- Tierra **Terremoto**: intenso temblor que sacude un radio de 80'.

- Antipatía**: el objeto o lugar afectado por el conjuro rechaza a ciertas criaturas.
- Convocar monstruo VIII**: llama a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
- Encontrar el centro**^{*}: mantiene automáticamente la concentración de un conjuro lanzado anteriormente.
- Forma menguada**^{*}: te encoges hasta un tamaño Menudo o inferior.
- Ligadura espiritual mayor**^{*}: como *ligadura espiritual menor*, pero atrapa hasta 24 DG de espíritus.
- Mente en blanco**: el receptor es inmune a la magia mental/emocional y al escudriñamiento.
- Palabra de poder aturdir**: aturde a una criatura con 150 pg o menos.
- Polimorfar cualquier objeto**: cambia a cualquier objetivo en cualquier otra cosa.
- Símbolo de locura**^M: runa desencadenada que enloquece a las criaturas cercanas.
- Símbolo de muerte**^M: runa desencadenada que mata a las criaturas cercanas.
- Simpatía**^M: un objeto o lugar atrae a ciertas criaturas.
- Torbellino**: ciclón que inflige daño y levanta a criaturas del suelo.

CONJUROS DE WU JEN (9.º NIVEL)

- Fuego **Fuego interno**^{*}: el objetivo muere al instante o sufre 6d6 +1/nivel de daño por fuego.
- Absorción**^{*}: absorbes energía de conjuros para potenciar tus propios sortilegios.
- Cambiar de forma**^F: te transformas en cualquier criatura y puedes cambiar de forma una vez por asalto.
- Cautiverio**: sepulta a un objetivo bajo el suelo.
- Círculo de teleportación**^M: círculo que teletransporta a cualquier criatura al lugar designado.
- Convocar monolito elemental**^{M*}: llama a una poderosa criatura elemental para que luche por ti.
- Convocar monstruo IX**: llama a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
- Deseo**^x: como *deseo limitado*, pero con menos limitaciones.
- Detener el tiempo**: actúas libremente durante 1d4+1 asaltos.
- Dominar monstruo**: como *dominar persona*, pero cualquier criatura.
- Etereidad**: viajas al plano Etéreo con compañeros.
- Libertad**: libera a criaturas de un *cautiverio*.
- Palabra de poder mortal**: mata a una criatura de 100 pg o menos.
- Portal**^x: conecta dos planos para viajar o convocar.
- Proyección astral**^M: te proyecta a ti y a tus compañeros al plano Astral.
- Transmutar roca en lava**^{*}: transforma un cubo de 10' y causa daño y efectos por fuego.

CONJUROS

Estos conjuros se presentan en orden alfabético

ABSORCIÓN

Abjuración
Nivel: hechicero/
 mago 9, wu
 jen 9
Componentes:
 V, S
**Tiempo de
 lanzamiento:**
 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración:
 hasta que se
 consuma o
 10 minutos/
 nivel

Los conjuros y efectos sortilegos dirigidos contra ti se absorben, y su energía se almacena hasta que la liberes para tus propios sortilegios. *Absorción* funciona sólo con conjuros cuyo objetivo seas tú. Los sortilegios de toque, de efecto y de área no son afectados.

Cuando se ha lanzado el conjuro, puedes absorber $1d4+6$ niveles de conjuro (tirados en secreto por el DM). El nivel de cada conjuro que absorbes se resta del total. Si un sortilegio sólo se absorbe parcialmente (debido a que su nivel supera el número de niveles que quedan para absorber), se debe dividir el número de niveles de conjuro que quedan sin absorber por el nivel del sortilegio original. Para los conjuros que causan daño, usa el resultado para determinar qué fracción de daño sufres. Para los que crean efectos, usa el resultado

como porcentaje de la posibilidad de ser afectado.

Por ejemplo, te quedan tres niveles de *absorción* y eres el objetivo de un *dominar persona* (lanzado como un conjuro de 5.º nivel). *Absorción* absorbe tres niveles del sortilegio, dando como resultado

un 40% de posibilidad (2/5) de que seas afectado normalmente. Si eres afectado, cualquier TS que permita el conjuro sigue aplicándose. Del mismo modo, si eres golpeado por un *desintegrar* (lanzado como un sortilegio de 6.º nivel) cuando te quedan cuatro niveles de *absorción*, quedan dos niveles del sortilegio y sufres sólo el 33% (2/6) del daño que recibirías normalmente.

Puedes usar la energía sortilega capturada para lanzar cualquier conjuro que conozcas o hayas preparado, pero los sortilegios lanzados de este modo no desaparecen de tu lista de conjuros preparados ni cuentan en el número de sortilegios que puedes lanzar al día (de modo que debes mantener un registro del total de niveles de conjuro absorbidos y usados). Los niveles de energía sortilega que almacenas deben ser iguales o mayores que el nivel del conjuro que quieras lanzar, y debes tener (y gastar) cualquier componente material necesario

AGARRÓN DE LA TIERRA

Transmutación [tierra]
Nivel: hechicero/mago 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: brazo de tierra animado
Duración: 2 asaltos/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Haces que surja un brazo del suelo formado por una densa masa compactada de tierra que apresa a tus enemigos. Sólo puedes crear un brazo en zonas de tierra, lodo, hierba o arena, y el conjuro falla si intentas lanzarlo en un área de otro material (incluida la piedra).

El brazo se considera una criatura Mediana con un bonificador al



Agarrón
pétreo

ataque base igual a tu nivel de lanzador y una puntuación de Fuerza de 14 +2 por cada tres niveles de lanzador (16 a 3.º nivel, 18 a 6.º nivel, etcétera). El brazo no se mueve de la casilla en la que aparece, pero puede realizar un intento de presa por asalto a cualquier criatura que esté en su casilla o en las casillas adyacentes, provocando ataques de oportunidad normalmente. Si el brazo tiene varios objetivos disponibles, el lanzador elige uno. Si el lanzador no puede elegir a un objetivo, el brazo ataca de modo aleatorio a una criatura dentro del alcance (incluidos posibles aliados del lanzador). En cada asalto que consiga sujetar a un objetivo, la mano inflige 1d6 puntos de daño letal (más su bonificador de Fuerza).

El brazo de tierra tiene CA 15, dureza 4 y 3 puntos de golpe por nivel de lanzador. Si queda reducido a 0 o menos puntos de golpe se convierte en polvo.

Componente material: una mano de arcilla en miniatura.

AGARRÓN PÉTREO

Transmutación [tierra]
Nivel: hechicero/mago 3
Efecto: brazo de piedra animado
Duración: 1 asalto/nivel

Como *agarrón de la tierra* (consulta la página 96), excepto que el brazo de piedra puede aparecer sobre cualquier superficie natural, incluso roca sin trabajar, tierra, lodo, hierba o arena. El brazo tiene CA 18, dureza 8 y 4 puntos de golpe por nivel de lanzador.

Componente material: una mano en miniatura hecha de piedra.

AGUJA ESPIRITUAL

Transmutación
Nivel: wu jen 6 (metal)
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura espiritual
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Una aguja que lanzas con los dedos atraviesa mágicamente el aura de una criatura espiritual. Si aciertas con un ataque a distancia normal, el espíritu pierde los beneficios protectores de ser incorporal y queda inmovilizado (perdiendo cualquier bonificador de Destreza en la CA y otorgando un bonificador +4 en las tiradas de ataque en su contra). Aunque no puede moverse mientras dure el conjuro, sigue pudiendo emprender acciones estándar y de asalto completo (incluidos ataques). Un espíritu sujeto de este modo es incapaz de usar cualquier aptitud sobrenatural o sortilega que podría transportarle a otro lugar (como *puerta dimensional* o *teleportar*). El mismo espíritu no puede quitarse la aguja que lo sujeta, pero otra criatura podría hacerlo con una acción estándar.

Foco: una larga aguja de metal.

Agujas venenosas



AGUJAS VENENOSAS

Transmutación
Nivel: wu jen 4 (metal)
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno y Fortaleza niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Disparas una aguja con los dedos y ésta se multiplica en una lluvia de agujas envenenadas que se dirige hacia un único

objetivo. Si aciertas con un ataque a distancia normal, el objetivo sufre 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 5d4) y sufre uno de los siguientes efectos, a tu elección:

- El objetivo sufre 1d8 puntos de daño a Constitución inmediatamente y otros 1d8 puntos de daño a Constitución 1 minuto más tarde. Cada uno de estos daños puede negarse con una salvación de Fortaleza por separado.
 - El objetivo queda paralizado durante 2d6 minutos. Salvar contra Fortaleza niega el efecto.
 - El objetivo sufre 1d10 puntos de daño a Destreza inmediatamente y otros 1d10 puntos de daño a Destreza 1 minuto más tarde. Cada uno de estos daños puede negarse con una salvación de Fortaleza por separado.
- Componente material:** una larga aguja de metal.

ALAS DE FUEGO

Transmutación [fuego]
Nivel: wu jen 3 (fuego)
Componentes: V, S, M, F
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro transforma tus brazos en alas brillantes de fuego (parecidas a las de un fénix), que no te harán daño a ti ni a ninguno de los objetos que transportes. Dado que tus brazos están transformados, no podrás sostener objetos en las manos ni lanzar conjuros con componentes somáticos mientras uses las *alas de fuego*, pero los anillos, brazaletes y demás objetos que lleves en los brazos se funden en la nueva forma y siguen funcionando normalmente. Las alas te permiten volar a una velocidad de 60' (buena) mientras transportes una carga no superior a la ligera. Puedes ascender a la mitad de velocidad y bajar al doble, y también puedes cargar (pero no correr) mientras vuelas.

Las *alas de fuego* te permiten realizar ataques sin armas, pero no se te considera competente con ellas y sufres un penalizador -4 en las tiradas de ataque. Un ataque

Ilustración de R. Spencer

sin armas acertado inflige 2d6 puntos de daño por fuego a demás de tu daño de ataque normal (que se considera letal mientras dure el efecto del conjuro). Las alas se apagan (y el sortilegio termina) si son objetivo del conjuro *apagar*, se sumergen en agua durante 1 asalto, o si están expuestas a vientos con fuerza de huracán o mayor. Si el conjuro termina mientras estás en el aire, caes normalmente.

Componentes materiales: la pluma de un ave, que debe quemarse cuando lanzas el conjuro.

Foco: un amuleto de oro con la forma de un fénix.

ALIENTO DE COBRA

Transmutación

Nivel: wu jen 1 (agua)

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Objetivo: explosión con forma de cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza
niega

Resistencia a conjuros: no

Tu saliva se convierte en un virulento veneno que escupes después en un cono de 10'. Las criaturas situadas dentro del cono deben salvar contra Fortaleza o sufrirán 1d3 de daño a la Constitución. El veneno no te afecta a ti, ni tampoco produce ningún efecto secundario ni permanece activo tras escupirse.

Componente material: un diente de cobra

ALIENTO DE FUEGO

Evocación [fuego]

Nivel: wu jen 5 (fuego)

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Como acción estándar, puedes exhalar llamas una vez por asalto mientras dure el conjuro. Realizas un ataque de toque a

distancia con las llamas (hasta un alcance máximo de 15') y, si aciertas, causas 1d8 puntos de daño por fuego por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d8). El *aliento de fuego* prende materiales combustibles y daña los objetos del área, y puede fundir metales con el punto de fusión bajo (como plomo, oro, cobre, plata y bronce).

Este conjuro no funciona bajo el agua.

ALIENTO DE VAPOR

Evocación [fuego]

Nivel: wu jen 3 (agua)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: 30'

Área: cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí



Este conjuro te permite exhalar un potente aliento de vapor a una elevada temperatura que se extiende formando un cono de bruma hirviendo. Las criaturas que estén dentro del cono sufren 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 10d6). Las nubes de vapor se disipan instantáneamente tras infligir el daño.

Componente material: un fragmento de carbón vegetal encendido, que se apaga con agua.

AMNESIA PROGRAMADA

Encantamiento (compulsión)
[enajenador]

Nivel: hechicero/mago 9

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

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

Objetivo: una criatura viva

Duración: permanente

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Puedes destruir, alterar o implantar recuerdos selectivamente en la criatura objetivo. El conjuro te proporciona acceso a todos los pensamientos y recuerdos del objetivo, permitiéndote introducir uno o varios de los siguientes efectos.

Borrar recuerdos: pueden borrarse todos o parte de los recuerdos de la víctima, incluido el conocimiento de acontecimientos, gente o lugares específicos.

Implantar recuerdos: puedes crear recuerdos falsos en la mente del receptor. Se podrían implantar recuerdos de ser amigo de un gran enemigo, acontecimientos que en realidad no tuvieron lugar, o la traición de gente a la que el objetivo considera amigos.

Niveles negativos: puedes otorgar un número de niveles negativos igual a 1/2 o menos de los niveles de personaje del objetivo. Este efecto representa el hecho de borrar conocimientos y entrenamiento en la clase. Estos niveles negativos nunca pueden convertirse en una pérdida

real de nivel, pero no pueden quitarse con conjuros como *restablecimiento*, permaneciendo mientras la víctima esté bajo los efectos de este sortilegio.

Reconstruir la identidad: puedes borrar la personalidad anterior de la víctima e implantar un conjunto de recuerdos falsos, logrando construir una nueva identidad para la criatura, alterando su alineamiento, creencias, valores y rasgos de personalidad. Algunas aptitudes de clase resultan afectadas por los cambios de alineamiento.

Desencadenante programado: puedes programar a la víctima para retrasar cualquiera de los efectos mencionados hasta que tenga lugar un acontecimiento específico, como

la recepción de un mensaje cifrado, ser capturado por el enemigo o la llegada a un destino. Del mismo modo, también podrías especificar que una o todas las alteraciones creadas desaparezcan con un acontecimiento específico.

La naturaleza de la *amnesia programada* es tal que la víctima a la que se dan nuevos recuerdos (voluntariamente o no) podría sospechar que tales recuerdos son falsos, dependiendo de lo completa que sea la programación. Por ejemplo, un paladín que haya sufrido una reconstrucción de la identidad y su alineamiento haya cambiado a neutral perdería sus aptitudes de paladín. Excepto si implantas un recuerdo que explique tal cambio de alineamiento, el personaje advertirá el vacío en sus recuerdos y podría tomar medidas (como buscar una cura mágica para su "amnesia") que podrían negar el efecto del conjuro (ver abajo).

Generalmente, tu víctima debe ser voluntaria o sufrir el proceso del conjuro retenida de algún modo para que no pueda huir ni interferir con el lanzamiento. *Amnesia programada* suele ser permanente, excepto si especificas algún acontecimiento que lo finalice. Sus efectos también pueden quitarse con los conjuros *restablecimiento mayor* o *deseo*.

Componente material: un conjunto de pequeñas lentes de cristal montadas en aros de oro (valoradas en 500 po).

ANILLO DE CUCHILLAS

Conjuración (creación)

Nivel: clérigo 3, mágico de guerra 3

Componentes: V, D, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel

Este conjuro invoca un anillo de ondulantes hojas de metal a tu alrededor. El anillo se extiende 5' desde tu posición

hacia todas las casillas adyacentes a tu espacio y se mueve contigo. En tu turno de cada asalto, comenzando en el que lances el conjuro, las cuchillas causarán 1d6 puntos de daño +1 punto de daño por nivel de lanzador (máximo +10) a todas las criaturas del área de efecto.

Las cuchillas invocadas por un clérigo de alineamiento legal serán de hierro frío, las de un clérigo caótico serán de plata, y las de un clérigo que no sea legal ni caótico serán de acero.

Componente material: una daga pequeña.



Anillo de cuchillas

ANIMAR AGUA

Transmutación [agua]

Nivel: druida 1, wu jen 1 (agua)

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

Objetivo: un cubo de agua de hasta 5' de lado

Como *animar madera*, pero puedes animar una cantidad de agua hasta el volumen máximo. El agua animada por este conjuro tiene dureza 0, pero el doble de puntos de golpe normales que un objeto animado del mismo tamaño.

Componente material: un pequeño vial de agua pura de manantial mezclada con aceite de cinabrio.

ANIMAR FUEGO

Transmutación [fuego]

Nivel: druida 2, wu jen 2 (fuego)

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

Objetivo: cubo de fuego de hasta 5' de lado

Igual que *animar madera*, pero puedes animar un fuego que no sea mayor del tamaño permitido. El fuego animado tiene el subtipo fuego y el ataque especial de quemadura de un elemental de fuego, infligiendo daño contundente más daño por fuego con un ataque de golpetazo y posiblemente prendiendo fuego a los contrincantes (salvación CD 12; consulta la página 103 del *Manual de monstruos*). El fuego animado por este conjuro tiene dureza 0.

Componentes materiales: un puñado de carbón vegetal, azufre y ceniza de sosa.

ANIMAR MADERA

Transmutación

Nivel: druida 1, wu jen 1 (madera)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1

asalto

Alcance: toque

Objetivo: un objeto de madera Pequeño o menor

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

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro dota de movilidad y apariencia de vida a un objeto de madera Pequeño o menor. A continuación, la madera animada atacará a la criatura o cosa que hayas designado inicialmente. Las estadísticas del objeto de madera animado, como si fuera un objeto animado Pequeño, pueden encontrarse en la página 206 del *Manual de monstruos*. Los objetos de madera animados por este conjuro

tienen dureza 5. El sortilegio no puede animar objetos transportados ni vestidos por una criatura.

Componente material: una mezcla de cinabrio en polvo y hueso de melocotón triturado.

ANTICIPAR TELETRANSPORTE

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: una criatura voluntaria tocada

Área: emanación de 5'/nivel de radio

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

El receptor del conjuro queda rodeado por un aura invisible que anticipa y retrasa el teletransporte de cualquier criatura en el área del sortilegio. Cualquier conjuro o efecto de teletransporte (incluyendo todos los conjuros con el descriptor "teletransporte") pueden anticiparse, haciendo que el receptor sea consciente al instante del lugar exacto donde llegará una criatura (con las restricciones indicadas más adelante), su tamaño y cuantas criaturas más (y sus tamaños respectivos) llegan con ella. El sortilegio también retrasa la llegada de la criatura que se teletransporta en 1 asalto (de modo que llega en su cuenta de iniciativa inmediatamente antes de su siguiente turno), y generalmente da 1 asalto de tiempo al receptor del conjuro y a cualquier otro que conozca la información para actuar o preparar acciones. La criatura que se teletransporta no nota el retraso.

Una criatura que se teletransporta, no necesariamente llega en el lugar exacto donde quería ir, por lo que el conjuro también funciona contra una criatura que llega dentro del alcance pero su destino era otro. En el caso de una criatura que pretendiera teletransportarse dentro del alcance pero no lo consigue, el conjuro revela al receptor que ha habido un intento de teletransporte y retrasa a la criatura normalmente, pero no proporciona ninguna información sobre el lugar donde llegará.

El conjuro no tiene efecto sobre criaturas que quieran teletransportarse desde su área, aunque si su destino también es el

interior del área, el conjuro afectara su llegada normalmente.

Foco: un diminuto reloj de arena fabricado en platino y cristal, valorado en 500 po, que el receptor del conjuro debe tener mientras el efecto está funcionando.

ANTICIPAR TELETRANSPORTE MAYOR

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 8

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Duración: 24 horas

Como *anticipar teletransporte*, excepto que *anticipar teletransporte mayor* identifica el tipo de la criatura que llega (y el de cualquier acompañante) y provoca un retraso de 3 asaltos, proporcionando aún más tiempo al receptor para prepararse y avisar.

Foco: un diminuto reloj de arena fabricado en platino y cristal, valorado en 1.000 po, que el receptor del conjuro debe tener mientras el efecto está funcionando.

APARICIÓN

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador, miedo]

Nivel: wu jen 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que el rostro del receptor parezca horrible y espantoso. Puedes crear prácticamente cualquier combinación de rasgos horribles (piel azul, rostro de loro, trompa de elefante, colmillos podridos o cualquier otra cosa que imagines). Sin embargo, no podrás duplicar la apariencia de ninguna criatura ni persona específica. Las criaturas (excepto tus aliados y tú) que vean al receptor y fallen su salvación quedarán estremecidas.

Componente material: una paleta en miniatura salpicada con pinturas de distintos colores.

APUNTAR AL OBJETIVO

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 5, wu jen 5

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: una acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: concentración, hasta 20 minutos; ver texto

Cuando lanzas este conjuro mediante una acción rápida (consulta la página 86), incrementas tu aptitud para concentrarte en un sortilegio que ya has lanzado. Este sortilegio es uno de los pocos que puedes lanzar mientras mantienes la concentración para otro (*encontrar el centro* es otro). Este conjuro te concede un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Concentración que realices mientras te mantienes la concentración del otro sortilegio, y el efecto dura tanto como la concentración en el otro conjuro (hasta un máximo de 20 minutos).

ARCO RELAMPAGUEANTE

Conjuración (creación) [electricidad]

Nivel: druida 4, hechicero/mago 5, mágico de guerra 5, wu jen 5

Componentes: V, S, M/DF

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Área: una línea entre dos criaturas

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: no

Creas una conductividad natural entre dos criaturas, haciendo que arcos voltaicos salten entre ellas. Estas descargas causan 1d6 puntos de daño por electricidad por nivel de lanzador (máximo 15d6) a ambas criaturas y a cualquier cosa que esté entre ellas.

Ambas criaturas deben estar dentro del alcance y debes ser capaz de designarlas a ambas como objetivo (como si el conjuro las tuviera como objetivos). Traza la línea desde cualquier esquina del espacio que ocupe una de ellas hasta cualquier esquina del espacio de la otra.

Componente material arcano: dos pequeñas varillas de hierro.

ARMADURA DE MAGO MAYOR

Conjuración (creación) [fuerza]

Nivel: hechicero/mago 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro funciona igual que *armadura de mago*, excepto porque su campo tangible de fuerza proporciona un bonificador +6 de armadura en la CA.

Componente material: un diminuto escudo de platino valorado en 25 po.

ARRANCACORAZONES

Nigromancia

Nivel: asesino 4, wu jen 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivos: una o más criaturas, dos de las cuales no pueden distar más de 30'; ver texto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Moviendo una mano, envías rayos de fuerza que atacan a tus enemigos, matándolos al arrancarles el corazón del cuerpo excepto si salvan contra Fortaleza. *Arrancacorazones* afecta a un número de criaturas con un número total de DG igual a tu

nivel de lanzador, ninguna de las cuales puede tener más de 4 DG. Las criaturas con menos DG son afectadas primero, y en caso de varias criaturas con los mismos DG se sigue un orden de acuerdo a la cercanía con el punto de origen del sortilegio. Los DG adicionales que no sean suficientes para afectar a otra criatura se pierden. Las criaturas que no dependen de su corazón para sobrevivir (como los muertos vivientes y constructos) y aquellas que no tienen anatomía (como los cienos) son inmunes a este conjuro.

ASALTANTES FANTASMALES

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador, miedo]

Nivel: hechicero/mago 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad descrea (si se interactúa con el efecto), después Fortaleza mitad; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Creas imágenes fantasmales de criaturas de pesadilla en la mente del objetivo, visibles sólo como formas sombrías para ti e invisibles para cualquier otro. Si el objetivo tiene éxito en una salvación inicial de Voluntad, descubre que las imágenes no son reales y el conjuro falla. Si no, los fantasmas golpean

al objetivo, infligiéndole 4 puntos de daño a Sabiduría y 4 puntos de daño a Destreza (2 puntos de cada si salva contra Fortaleza). Si el objetivo de los *asaltantes fantasmales* consigue descreer y lleva un *yelmo de telepatía*, el sortilegio puede volverse contra ti con los mismos efectos.

BANDAS DE ACERO

Conjuración (creación)

Nivel: hechicero/mago 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos parcial

Resistencia a conjuros: no

Conjuras varias bandas metálicas brillantes, que aparecen en el aire alrededor de una criatura Mediana o de menor tamaño. La víctima debe salvar contra Reflejos o quedará inmovilizada (indefensa). Si se salva, la víctima sólo queda parcialmente atrapada por las bandas (se considera enmarañada).



Arco relampagueante

Una criatura inmovilizada por las bandas puede intentar escapar con una acción de asalto completo, ya sea rompiéndolas (Fuerza CD 18) o retorciéndose (Escapismo CD 18). Una criatura enmarañada puede usar una acción de asalto completo para romper las bandas o liberarse con una prueba de Fuerza (CD 13) o Escapismo (CD 13). Las criaturas Grandes o de mayor tamaño son demasiado voluminosas para ser capturadas o molestadas por las bandas.

Componente material: tres pequeños aros de plata entrelazados.

BESO DEL SAPO

Nigromancia

Nivel: wu jen 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada

Duración: instantáneo; ver texto

Tiro de salvación: Fortaleza niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Tu toque se vuelve venenoso, transmitiendo veneno a una criatura a la que logres alcanzar con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. El veneno infligirá inmediatamente 1d6 puntos de daño a Constitución, y 1d6 puntos de daño más a Constitución 1 minuto más tarde. Cada uno de estos daños puede negarse con una salvación de Fortaleza.

Foco: el tatuaje de un sapo en tu piel.

BOLSILLO PARA EL FAMILIAR

Universal

Nivel: hechicero/mago 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: un recipiente o prenda con un bolsillo

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Al lanzar este conjuro, una prenda o un recipiente se convierte en un refugio seguro para un familiar Menudo o más

pequeño. El sortilegio convierte el objeto o bolsillo en un confortable espacio extradimensional (de más o menos 1' cúbico). El familiar cabe dentro sin crear un bulto visible. En cualquier momento en que el familiar te esté tocando, podrás meterlo en el bolsillo como una acción gratuita, pronunciando una palabra de mando. Si el familiar habla, puede hacerlo él mismo. Como una acción gratuita, el familiar puede salir del espacio, o puedes ordenarle que salga.

Una vez dentro, el familiar tiene cobertura total (+4 a la CA) y ocultación (20% de posibilidades de fallo), y como una acción libre, tú o tu familiar podéis sellar el bolsillo, haciéndolo hermético e impermeable. El suministro de aire dentro del bolsillo dura una hora, pero con el bolsillo abierto, el familiar puede permanecer allí indefinidamente. El familiar no puede atacar ni lanzar conjuros desde el interior del espacio, pero puede usar aptitudes sobrenaturales o sortilegas normalmente (siempre que no requieran línea de visión, que el bolsillo le bloquee).

El sortilegio termina si el *bolsillo para el familiar* se introduce o se lleva dentro de otro espacio extradimensional (como un *agujero portátil*). Si tu familiar está dentro del bolsillo cuanto termina la duración del conjuro o éste se interrumpe, aparecerá intacto en tu espacio.

Componente material: una aguja de oro diminuta y una tira de ropa cara doblada por la mitad y sujeta por los extremos.

BRUMA CONGELANTE

Conjuración (creación) [frío]

Nivel: hechicero/mago 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: bruma que se expande en un radio de 20' y hasta 20' de altura

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Un banco de niebla gélida se levanta desde el punto que designes, impidiendo la visión (incluida la visión en la oscuridad) hasta más allá de 5'. Las criaturas que se encuentren en los 5 primeros pies de la bruma tienen ocultación, mientras

que las que están más al interior tienen ocultación total.

En cada asalto, durante tu turno, la bruma helada inflige 1d6 puntos de daño por frío a todas las criaturas y objetos de su interior. La *bruma congelante* es tan densa que cualquier criatura que intente desplazarse a su través avanza a una velocidad máxima de 5' (sea cual sea su velocidad normal) y sufre un penalizador -2 en todas las tiradas de ataque y daño c/c, y un penalizador -6 en todas las tiradas de ataque a distancia con armas (pero no con conjuros). Una criatura u objeto que caiga en la bruma desde arriba se ralentiza, de modo que cada 10' de bruma que atraviesa reducen la distancia de su caída en 10'.

La *bruma congelante* también cubre todas las superficies sólidas de su área con escarcha, y en cada asalto, durante tu turno, todas las criaturas del área deben salvar contra Reflejos o caerán. Una criatura que consiga mantenerse en pie debe realizar una prueba de Equilibrio contra CD 10 para poder moverse, cayendo si falla por 5 puntos o más. Quienes estén dentro de una *bruma congelante* no pueden realizar pasos de 5'.

Un viento severo (31+ millas/hora) dispersa la nube en 1 asalto. Este conjuro no funciona bajo el agua.

CAMALEÓN

Ilusión (engaño)

Nivel: druida 2, wu jen 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro altera la coloración del cuerpo y la ropa del receptor para que coincida con la del paisaje de su entorno, concediéndole un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Esconderse. En las áreas donde el paisaje cambie de forma gradual (como al salir del margen de un bosque y entrar en un campo), la coloración cambiará con la rapidez suficiente para conceder el bonificador mientras el receptor se mueve a la mitad del movimiento normal. Cuando el paisaje cambie bruscamente (del bosque a una pared de piedra, por ejemplo), la criatura pierde el bonificador

de circunstancia durante 1 asalto mientras tiene lugar el cambio de coloración.

Componente material: la piel mudada de un lagarto pequeño.

CARRO DE LAS NUBES

Conjuración (creación) (agua)

Nivel: wu jen 8 (agua)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal y toque

Objetivo: tú y otras criaturas voluntarias tocadas

Duración: 10 minutos (D)

Al lanzar este conjuro, tú y cualquier criatura voluntaria que toques os eleváis en el aire sobre un carro mágico hecho de nube, y después salís volando en la dirección que desees.

Puedes llevar a una criatura Mediana o de menor tamaño (transportando equipo y objetos hasta su carga máxima) por cada cuatro niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como dos medianas, una Enorme como dos Grandes, etcétera.

Un *carro de las nubes* vuela a 10 millas por minuto, de modo que la duración completa del conjuro te permite viajar 100 millas. Tú y tus pasajeros no notáis ningún efecto de la velocidad, y el viaje es completamente estable y calmado incluso con el peor clima. Cuando el conjuro se deshace, la nube baja suavemente hasta el suelo y se disipa.

Si la duración del conjuro termina mientras el *carro de las nubes* todavía está en el aire, la magia desaparece lentamente y, junto con sus pasajeros, desciende 60' por asaltos durante 1d6 asaltos. Si la nube llega al suelo en este periodo de tiempo, aterriza con seguridad. Si no, cae el resto de la distancia y todas las criaturas transportadas sufren daño por caída. Un *carro de las nubes* desciende lentamente si es disipado, pero no si es negado por un *campo antimagia*.

Componente material: una pequeña bola de algodón.

COMUNIÓN CON ESPÍRITU MAYOR

Adivinación

Nivel: wu jen 7



Carro de las nubes

Componentes: V, S, M, PX

Objetivo: un espíritu

Como *comuni3n con un esp3ritu menor*, excepto que este conjuro puede contactar con cualquier criatura espiritual sin tener en cuenta sus DG, y que puedes realizar una pregunta por nivel de lanzador.

Componente material: incienso y una pequeña ofrenda de 25 po.

COMUNIÓN CON ESPÍRITU MENOR

Adivinación

Nivel: wu jen 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 10'

Objetivo: un esp3ritu menor

Duraci3n: 1 minuto/nivel

Tiro de salvaci3n: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Contactas con un esp3ritu local con 4 o menos DG y le puedes hacer una pregunta por cada dos niveles de lanzador. Debes conocer la identidad del esp3ritu y estar a un m3ximo de 10' de donde 3ste se encuentre. Los conocimientos del esp3ritu est3n limitados a las cuestiones relacionadas con su 3rea inmediata (de modo que el esp3ritu de un gran 3rbol de un pueblo podr3a no tener respuesta para acontecimientos sucedidos fuera de su localidad, por ejemplo), y debes hacer preguntas que normalmente se responden con una palabra. "Incierto" es una respuesta leg3tima, ya que los esp3ritus no son necesariamente omniscientes, pero en el caso en que una

respuesta de una 3nica palabra ser3a confusa o contraria a los intereses del esp3ritu, el DM puede responder con una frase corta (cinco palabras o menos).

Si el esp3ritu ha sido el receptor de un *comuni3n con un esp3ritu menor* (o *comuni3n con un esp3ritu mayor*) en la anterior semana, el nuevo sortilegio fallar3. Adem3s, si el alineamiento del esp3ritu es diferente del tuyo, tiene derecho a salvar contra Voluntad para resistirse al conjuro. Las preguntas que no se realicen antes de que finalice la duraci3n del conjuro se pierden.

Componente material: incienso y una peque1a ofrenda de 10 po.

CONVOCAR MONOLITO ELEMENTAL

Conjuraci3n (convocaci3n) [ver texto]

Nivel: cl3rigo 9, druida 9, hechicero/mago 9, wu jen 9

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

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

Efecto: un monolito elemental convocado

Duraci3n: concentraci3n, hasta 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Conjuras a una criatura enormemente poderosa conocida como monolito elemental (consulta la página 156), que aparece en el lugar que designes y actúa inmediatamente en tu turno, atacando a tus contrincantes al máximo de sus aptitudes. Si hablas el idioma del monolito elemental y te encuentras lo suficientemente cerca para comunicarte con él, puedes ordenarle que no ataque, que ataque a enemigos concretos, o que lleve a cabo otras acciones. El monolito no puede ser invocado en un entorno que le sea hostil (por ejemplo, no podrías convocar a un monolito de fuego bajo el agua o a un monolito de tierra en el aire).

Cuando usas un conjuro de convocación para convocar una criatura de aire, agua, fuego o tierra, éste se convierte en un conjuro de ese tipo.

Componente material arcano: una gema valorada en 100 po: aguamarina para aire, perla para agua, granate para fuego y turmalina para tierra.

CORAZÓN DE PIEDRA

Nigromancia
Nivel: hechicero/mago 8
Componentes: V, S, F, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 año

Sustituyes tu propio corazón vivo por un corazón minuciosamente fabricado con piedra perfecta y pura, alterando la propia naturaleza de tu cuerpo. Después del proceso tu corazón vivo puede almacenarse o esconderse en cualquier lugar, donde sigue latiendo mientras dure el conjuro.

Mientras estás bajo los efectos del *corazón de piedra*, obtienes RD 5/— y RE 5 contra electricidad, frío y fuego, pero también sufres las siguientes desventajas. Primero, tu ritmo de curación natural se ralentiza a sólo 1 punto de golpe al día (sin importar tu nivel de personaje ni el tiempo que descanses). Segundo, cualquier intento de curarte con sortilegios de la escuela conjuración (curación), o aptitudes sortilegas y sobrenaturales que imiten los efectos de tales conjuros,

requieren una prueba de nivel de lanzador (CD 10 + tu nivel de lanzador) para tener éxito. Finalmente, tu corazón vivo es vulnerable a los ataques; si es dañado o destruido, mueres al instante.

Corazón de piedra puede disiparse, en cuyo caso tu corazón vivo vuelve de inmediato a su lugar desde donde lo dejaste. Tu corazón y el de piedra también se intercambian si entras en un *campo antimagia* (negando temporalmente los efectos del conjuro), pero el sortilegio vuelve a activarse cuando sales. También puede usarse *de la piedra a la carne* para terminar el conjuro, aunque tienes derecho a salvar contra Fortaleza para evitarlo.

Foco: un corazón de piedra tallado con una calidad excepcional (hecho de jade, obsidiana o mármol con vetas doradas) valorado en 5.000 po.

Coste en PX: 1.000 PX.

CUCHILLA GIRATORIA

Transmutación
Nivel: bardo 2, hechicero/mago 2, mágico de guerra 2
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Efecto: línea de 60'
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Al lanzar este conjuro, disparas una única arma cortante contra tus enemigos, golpeando mágicamente a todos los contrincantes a lo largo de una línea hasta el alcance máximo del sortilegio. Realizas una tirada de ataque cuerpo a cuerpo normal, igual que si hubieras atacado con el arma, contra cada uno de los enemigos situados en el camino del arma, pero puedes elegir si sustituyes tu modificador de Inteligencia o Carisma (tal como sea apropiado a tu clase lanzadora de conjuros) por tu modificador de Fuerza en las tiradas de ataque y daño del arma. Aunque tu ataque base te permita realizar ataques múltiples, una *cuchilla giratoria* sólo ataca una vez (con tu mejor modificador de ataque) a cada objetivo. El arma inflige daño del mismo modo que si lo hubieras empuñado cuerpo a cuerpo, incluido cualquier bonificador

que puedas tener debido a puntuaciones de característica o dotes.

No importa cuántos objetivos alcance tu arma, regresa al instante e infaliblemente a tu mano tras intentar el último ataque. **Foco:** un arma de cuerpo a cuerpo cortante que el lanzador dispara.

CUCHILLAS DE FUEGO

Conjuración (creación) [fuego]
Nivel: explorador 2, hechicero/mago 2, mágico de guerra 2
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida
Alcance: toque
Objetivos: hasta dos armas de c/c que empuñes
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Las llamas envuelven tus armas de cuerpo a cuerpo, sin dañarte a ti ni a las propias armas, pero quemando casi con toda seguridad a tus rivales. Tus armas de cuerpo a cuerpo causarán 1d6 puntos de daño por fuego adicionales. Este daño se apila con cualquier otro daño por energía que ya causen tus armas.

CUCHILLO DE HIELO

Conjuración (creación) [frío]
Nivel: asesino 2, wu jen 2 (agua), mágico de guerra 2
Componentes: S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Efecto: un proyectil de hielo
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Una astilla mágica de hielo surge de tu mano y se lanza contra un objetivo. Debes acertarle con un ataque a distancia normal (con un bonificador +2 en la tirada de ataque por cada dos niveles de lanzador). Si golpea, un *cuchillo de hielo* inflige 2d8 puntos de daño por frío más 2 puntos de daño a Destreza (salvar contra Fortaleza niega el daño a Destreza). Las criaturas que tienen inmunidad al daño por frío ignoran el daño a Destreza automáticamente.

Al fallar, se crea una lluvia de cristales de hielo en una explosión de 10' de radio (consulta 'Fallos con armas deflagradoras', en la página 158 del *Manual del jugador*, para determinar dónde aterriza la astilla. La explosión de hielo inflige 1d8 puntos de daño por frío a todas las criaturas situadas dentro del área de efecto (Reflejos mitad).

Componente material: una gota de agua o un trozo de hielo.

CUERPO FUERA DEL CUERPO

Conjuración (creación)

Nivel: wu jen 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Efecto: un duplicado/5 niveles

Duración: 1 minuto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea uno o más dobles perfectos tuyos, que comparten todas tus puntuaciones de característica, personalidad, niveles de clase, habilidades, dotes y recuerdos. También tienen las mismas armas, armaduras y equipo que tú (aunque sólo poseen versiones mundanas de tu equipo mágico), y no pueden lanzar conjuros ni usar objetos de finalización o desencadenamiento de conjuros. En el momento del lanzamiento tienen una actitud amistosa entre ellos y hacia tus compañeros y seguirán tus órdenes (incluso acciones que tú normalmente no llevarías a cabo, como cargar contra un dragón o saltar por un barranco).

Cada duplicado que creas tiene una cuarta parte de tu total de puntos de golpe en el momento del lanzamiento y sufre daño normalmente en el combate. Si un duplicado muere, desaparece y tú sufres 10 puntos de daño. Al final de la duración del conjuro, todos los duplicados que queden (y su equipo) desaparecen sin causarte ningún daño.

Componente material: algunos de tus cabellos, recortes de uñas o descamaciones de piel.

CUSTODIA ELEMENTAL

Abjuración

Nivel: wu jen (todos)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: emanación de 60' de radio centrada en ti

Duración: 1 minuto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite rechazar a elementales de un tipo concreto emitiendo un grito aterrador.

Cuando ejecutes el sortilegio, todos los elementales que se encuentren dentro del área del conjuro huirán



Cuchillo de hielo

de ella a no ser que tengan éxito en una salvación de Voluntad. El conjuro terminará si intentas empujar la barrera contra un elemental que haya fallado su salvación.

Componente material: una pequeña cantidad del elemento opuesto al tipo de criatura contra la que proteja el conjuro: fuego para elementales de agua, tierra para los de aire, aire para los de tierra, o agua para los de fuego.

CUSTODIA EN DUELO

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel o hasta que sea descargado (D)

Te envuelves con un poderoso campo mágico que aumenta tu defensa contra los conjuros enemigos. Mientras *custodia en duelo* está en funcionamiento, tus acciones de contraconjurar son inmediatas, permitiéndote contrarrestar conjuros incluso cuando no es tu turno y sin haber preparado la acción con anterioridad. También obtienes un bonificador +4 de competencia en las pruebas de Conocimiento de conjuros para identificar sortilegios que se están lanzando.

La *custodia en duelo* se descarga cuando consigues contrarrestar con éxito un sortilegio (tanto si lo haces con una acción inmediata como si no).

Componente material: un guante de seda en miniatura.

DARDOS SERPENTINOS

Transmutación

Nivel: wu jen 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivos: una o dos criaturas

Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, tus tatuajes de serpientes (el foco del sortilegio) se transforman en serpientes venenosas reales que vuelan hasta el objetivo u objetivos seleccionados, golpeándolos como dardos. Las serpientes siempre aciertan, e infligen 3d6 puntos de daño cada una. El veneno de cada serpiente inflige 1d6 puntos de daño a la Constitución inmediatamente y 1d6 puntos de daño más a la Constitución 1 minuto más tarde. Cada uno de estos daños puede negarse salvando contra Fortaleza.

Tras alcanzar a sus objetivos, las serpientes vivas regresan volando hasta ti y deberás tragártelas antes de poder volver a lanzar el conjuro. Tragarte a las serpientes es una acción estándar que no te causa ningún daño y que no provoca ataques de oportunidad. Una vez tragadas, los tatuajes vuelven a aparecer inmediatamente en tus brazos.

Foco: dos tatuajes de serpientes en tu piel, normalmente enroscado cada uno en torno a un antebrazo.

DEJAR INMÓVIL

Encantamiento (compulsión)
[enajenador]

Nivel: hechicero/mago 6, wu jen 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

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

Área: uno o más humanoides en una emanación de 10' de radio

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que los humanoides de tamaño Mediano o inferior situados dentro del área queden paralizados. Al lanzar el sortilegio, debes especificar alguna condición que deba cumplirse para que las víctimas queden libres ("Esperad aquí hasta que llegue el dragón"), aunque se trate de una condición inverosímil ("Quedaos aquí hasta que el sol brille por la noche"). Los receptores del área que fallen su salvación serán conscientes inmediatamente de la condición, pero no pueden comunicarla debido a su estado (aunque alguien podría usar sortilegios tales como *detectar pensamientos* para descubrirla). Toda criatura podrá realizar otro TS por cada hora que pase en este estado antes de que se cumpla la condición para intentar liberarse del efecto.

Mientras el conjuro esté en funcionamiento, cualquier criatura humanoide Mediana o inferior que entre en el área debe salvar o quedará inmóvil con las mismas condiciones de salida (también son conscientes de tales condiciones al sufrir el efecto). Del mismo modo, las criaturas que se saquen del área quedan libres de los efectos del sortilegio.

Componente material: una gota de resina de pino.

DESCARNAR

Transmutación [mal]

Nivel: hechicero/mago 8

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: una criatura corporal; ver texto.

Duración: hasta 4 asaltos; ver texto

Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, literalmente arrancas la carne del cuerpo de una criatura corporal. Cada asalto, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño, 1d6 puntos de daño al Carisma y 1d6 puntos de daño a la Constitución. Salvar contra Fortaleza niega el daño a características, reduce los puntos de daño a la mitad y finaliza el conjuro. La víctima puede intentar salvar de nuevo en cada asalto.

Descarnar no tiene efecto sobre las criaturas en forma gaseosa.

Componente material: una cebolla.

DISIPACIÓN DESPOJANTE

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 9

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo o área: un lanzador de conjuros, criatura u objeto; o una explosión de 20' de radio.

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: no

Disipación despojante funciona como *disipar magia*, excepto que el nivel de lanzador mágico de tu prueba de disipar es +25 en vez de +10, y (tal como ocurre con *disipar magia mayor*) tienes la oportunidad de disipar cualquier efecto que un *quitar maldición* pueda eliminar, incluso aunque *disipar magia* no pueda hacerlo. Al lanzar una disipación dirigida o para contrarrestar un conjuro, puedes elegir despojar al lanzador de cada sortilegio que consigas disipar, robando su poder y efecto para ti mismo. Al realizar una disipación dirigida, debes

intentar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 25 + nivel de conjuro) para identificar el sortilegio o sortilegios que están en efecto sobre la criatura u objeto.

Si lo deseas, puedes apropiarte de cualquier conjuro que disipes de este modo, y los efectos del conjuro se redirigen hacia ti, siguiendo en activo como si el lanzador original te los hubiera aplicado a ti, sin que se interrumpa ni prolongue la duración. Una vez has despojado el conjuro lo identificas, si es que no lo habías hecho ya (ver abajo). Si el receptor era el lanzador y el conjuro puede deshacerse, tu mismo puedes deshacerlo como si lo hubieras lanzado. Del mismo modo, si el receptor era el lanzador y el conjuro requiere concentración, debes concentrarte para mantener el efecto del conjuro como si lo hubieras lanzado.

Sigues pudiendo intentar apropiarte de un conjuro que no conseguiste identificar con tu prueba de Conocimiento de conjuros, pero esto puede ser arriesgado, ya que no conoces el efecto específico del sortilegio. Por ejemplo, si no consigues identificar un efecto de conjuro en marcha sobre un personaje enemigo y decides despojarlo igualmente, puedes encontrarte bajo la influencia del efecto de *dominar persona* que estaba sufriendo ese personaje. Cualquier resistencia a conjuros que puedas tener no surte efecto contra sortilegios dañinos que puedas despojar inadvertidamente, pero tienes las mismas posibilidades de salvar contra tal sortilegio que el objetivo original.

Si eliges apropiarte de un conjuro que hayas contrarrestado con *disipación despojante*, te apoderas del control del sortilegio después de que tu enemigo lo complete, y puedes redirigirlo hacia cualquier objetivo del área que desees (incluido el lanzador original, si es apropiado). De nuevo, debes superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 25 + nivel de conjuro) para identificar el sortilegio que pretendes despojar, pero eres libre de elegir si rediriges un conjuro cuyos efectos, alcance y área no conoces. Ten en cuenta, no obstante, que si las condiciones de lanzamiento no se cumplen (debido a que elegiste un objetivo o alcance inadecuado), el conjuro falla.

Disipación despojante puede usarse para lanzar una disipación de área con el nivel de lanzador máximo incrementado, pero los efectos disipados de este modo no pueden despojarse.

DOLOR

Nigromancia

Nivel: wu jen 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivos: hasta 1 DG/nivel de criaturas, dos de las cuales no pueden distar más de 20'

Duración: 1 minuto

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Afectas a las criaturas objetivo con una agonía y unos dolores atroces, causando que sufran un penalizador -4 en las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y pruebas de característica. Salvar contra Fortaleza reduce este penalizador a -2.

Componente material: una sanguijuela viva.

ENCONTRAR EL CENTRO

Abjuración

Nivel: wu jen 8

Duración: 10 minutos (D)

Igual que *apuntar al objetivo* (consulta la página 100), exceptuando que ya no necesitas mantener la concentración consciente en el conjuro que hayas lanzado antes de éste. Tu mente inconsciente mantendrá la concentración necesaria para el conjuro, permitiéndote llevar a cabo otras acciones con normalidad, incluyendo movimientos, ataques e incluso lanzar conjuros. Las únicas formas de romper tu concentración en el otro conjuro mientras esté surtiendo efecto *encontrar el centro* son, o bien matarte, o las condiciones o conjuros enajenadores (como *debilidad mental* y *confusión*), aunque podrían convencerte para deshacer voluntariamente *encontrar el centro* (y el sortilegio anterior) bajo los efectos de un *hechizo* o *sugestión*.

ESCALERA DE HUMO

Transmutación

Nivel: wu jen 1 (fuego)

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Efecto: una escalera de humo

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Creas una escalera neblinosa de hasta 10' de largo por nivel de lanzador, modelada a partir del humo de un fuego mientras lanzas el conjuro. Una *escalera* de humo no pesa prácticamente nada y puede manipularse fácilmente sea cual sea su longitud. Esta escalera, siempre firme y rígida, no necesita ninguna sujeción ni apoyo, simplemente debe situarse en la posición deseada y está a punto para subir.

Si lanzas de nuevo el conjuro sobre una *escalera de humo* existente, antes que ésta se disipe, puedes reiniciar la duración.

Foco: un gran fuego de leña verde.

ESCAMAS DEL LAGARTO

Transmutación

Nivel: wu jen 1

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto

Cuando lanzas este conjuro, tu piel se endurece y brilla como si estuviera cubierta de escamas. Obtienes un bonificador +2 de mejora en tu bonificador de armadura natural, que se incrementa a +3 en el 3.º nivel, a +4 en el 6.º y a +5 del 12.º en adelante. El bonificador de mejora concedido por *escamas del lagarto* se aplica con tu propio bonificador de armadura natural (si lo tienes), pero no con cualquier otro bonificador de mejora a la armadura natural. Una criatura que carezca de armadura natural tiene un bonificador de armadura natural efectivo de +0, igual que un personaje sin armadura tiene un bonificador de armadura de +0.

Foco: el tatuaje de un lagarto en tu piel.

ESCUDO DE FUEGO EN GRUPO

Evocación [fuego o frío]

Nivel: hechicero/mago 5, mágico de guerra 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivos: una o más criaturas aliadas, dos de las cuales no pueden distar más de 30'.

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro funciona como *escudo de fuego* (consulta la página 238 del *Manual del jugador*), excepto en lo indicado arriba.

ESFERA CÁUSTICA

Conjuración (creación) [ácido]

Nivel: hechicero/mago 5, wu jen 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Área: explosión de 10' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos niega y Reflejos mitad; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Conjuras una crepitante esfera esmeralda que lo empapa todo dentro del área del conjuro con un potente ácido. Las criaturas afectadas sufren 1d4 puntos de daño por ácido por nivel de lanzador (máximo 15d4) y deben tener éxito en una salvación de Reflejos o sufrirán daño en los siguientes 2 asaltos (6d4 puntos de daño en el segundo asalto y 3d4 en el tercero). Ambos asaltos de daño persistente están sujetos a sendas salvaciones de Reflejos para la mitad de daño; si una criatura afectada tiene éxito en su segunda salvación de Reflejos, ya no sufre daño por ácido en el tercer asalto.

Componente material: un pequeño vial de cristal lleno de agua real.

ESFERA DE DESTRUCCIÓN TOTAL

Conjuración (creación)

Nivel: hechicero/mago 9

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: esfera de 2' de radio

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Conjuras una esfera negra, sin rasgos, de inexistencia que destruye casi cualquier cosa que toca. Vuela hasta a 30' por asalto y ataca a la criatura u objeto que le indiques. Para golpear a una criatura con la esfera debes tener éxito en un ataque de toque a distancia. La esfera se detiene durante el asalto en que realizas el ataque contra una criatura u objeto, y debes dirigirla activamente con una acción equivalente a moverse.

Cuando es golpeado por la esfera el objetivo sufre 2d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 40d6). Cualquier criatura reducida a 0 o menos puntos de golpe debido a este conjuro queda desintegrada, dejando solo un rastro de polvo fino (aunque su equipo no resulta afectado). Cuando se usa contra un objeto, la esfera desintegra hasta un cubo de 10' de lado de materia no viva. Si una criatura u objeto logra salvar contra Fortaleza sólo queda parcialmente afectado y sufre 5d6 puntos de daño. Si este daño lo reduce a 0 o menos puntos de golpe, se desintegra.

Los efectos de la esfera se consideran como un conjuro de *desintegrar* a la hora de destruir un muro de fuerza o cualquier otro conjuro o efecto específicamente afectado por un conjuro de *desintegrar*. Si la esfera supera el alcance del conjuro, se desvanece.

Componente material: una pizca de polvo de una criatura desintegrada.

ESFERA DEFENESTRANTE

Evocación [aire]

Nivel: hechicero/mago 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: esfera de 2' de radio

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación:

Fortaleza parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Una nebulosa esfera gris de aire arremolinado y viento

auillante vuela para atacar y lanzar por los aires a tus enemigos. Como acción de movimiento, puedes hacer que la esfera se desplace hasta a 30' por asalto y golpee a la criatura u objeto que designes con un ataque de toque a distancia. Cualquier criatura golpeada por la esfera sufre 3d6 puntos de daño debidos a la fuerza de su viento. Además, las criaturas Medianas o de menor tamaño deben salvar contra Fortaleza o quedarán tumbadas. A continuación, aquellas criaturas que hayan quedado tumbadas, deben salvar de nuevo contra Fortaleza o serán arrastradas y se elevarán 1d8x10 pies en el aire hasta caer a 1d6 casillas de distancia en dirección aleatoria desde su situación original, sufriendo daño por caída normalmente.

Esfera defenestrante



Si algún obstáculo evita que la criatura llegue a la altura máxima, sufre 1d6 puntos de daño por cada 10' de movimiento que fuera incapaz de completar, de modo que una criatura lanzada 50' hacia arriba en una habitación con el techo a 20' sufriría 3d6 puntos de daño por el impacto, y después 2d6 puntos de daño más al caer de nuevo contra el suelo.

La esfera puede afectar a un máximo de una criatura u objeto por asalto, y se deshace si excede el alcance del conjuro.
Foco: una perla gris valorada en 100 po.

ESPADAS DE LAS TINIEBLAS

Nigromancia [mal]

Nivel: hechicero/mago 7, wu jen 7

Componentes: V, S, M

Efecto: hoja de energía negativa

Este conjuro funciona como una *espada del engaño*, excepto que creas una hoja negra de energía negativa pura y atacas a los oponentes a distancia. Una *espada de las tinieblas* otorga un nivel negativo en cada golpe acertado contra una criatura viva, tiene una amenaza de crítico de 19-20 y otorga otro nivel negativo con un golpe crítico. Los niveles negativos suelen tener la posibilidad de consumir permanentemente los niveles del receptor, pero los procedentes de la *espada de las tinieblas* no duran lo suficiente para causar este efecto. No obstante, si una víctima recibe un número de niveles negativos igual o superior a sus DG, muere.

Si la espada golpea a una criatura muerta viviente, le concede 5 puntos de golpe temporales por cada dos niveles de lanzador (máximo 25), que duran hasta 1 hora.

Componente material: una katana, espada bastarda o espada larga, que se rompe contra una piedra al lanzar el conjuro.

ESPADA DEL ENGAÑO

Evocación

Nivel: hechicero/mago 5, wu jen 5

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: una hoja de fuerza de color verde pálido

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Una hoja hecha de energía de color verde pálido aparece y ataca a distancia a los oponentes que designes, empezando con un ataque en el asalto del lanzamiento y siguiendo cada asalto subsiguiente. Aunque realiza ataques normales de cuerpo a cuerpo, la espada golpea como un conjuro, no como un arma (y así, por ejemplo, podrá atacar a criaturas incorpóreas). Una *espada del engaño* siempre ataca desde tu dirección y no puede usarse para flanquear junto con tu ataque normal, pero sí para flanquear junto a tus aliados.

La hoja atacará con un ataque base igual a tu nivel de lanzador, infligiendo 1d4 puntos de daño por golpe y con un rango de amenaza de 19-20. Además, cada golpe acertado causa un penalizador -1 en el siguiente TS del objetivo (-2 si se trata de un golpe crítico). Este penalizador es acumulativo (hasta un máximo de -5 para cada criatura) y dura hasta que la criatura deba realizar un TS en una situación peligrosa o reciba los beneficios del conjuro *quitar maldición*.

En cada asalto, la *espada del engaño* sigue atacando al objetivo del asalto anterior excepto si usas una acción estándar para que cambie a un nuevo objetivo situado dentro del alcance. En el asalto en que cambia de objetivo puede atacar con una acción estándar (tal como lo hace en el asalto en el que se lanza el conjuro). El arma puede realizar ataques múltiples contra un único objetivo con una acción de ataque completo si el bonificador al ataque base lo permite. El arma no puede recibir ataques ni sufrir daño (aunque puede disiparse como cualquier otro conjuro).

Si una criatura atacada tiene RC, se debe realizar la prueba de nivel de lanzador en el primer ataque de la espada. Si la prueba tiene

éxito, la espada puede atacar a la criatura normalmente mientras dure el conjuro. Si no, la *espada del engaño* se disipa. Si el arma va más allá del alcance del conjuro o hasta un punto donde no puedes verla, regresa y se queda flotando a tu lado.

Foco: una réplica en miniatura de una espada y un juego de dados cargados.

ESTALLIDO DE LLAMAS

Conjuración (creación) [fuego]

Nivel: hechicero/mago 4, mágico de guerra 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: explosión cónica

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: no

El área del conjuro se llena de llamas, causando 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 10d6) a cualquier criatura dentro del área que falle su TS.

Componente material: un pequeño pábilo empapado en aceite.

EVALUAR RESISTENCIA

Adivinación

Nivel: clérigo 4, hechicero/mago 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro te permite adivinar la naturaleza exacta y vulnerabilidades de las defensas mágicas de una única criatura, concediéndote un bonificador +10 en las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros. *Evaluar resistencia* sólo es efectivo contra una criatura específica por lanzamiento, y en ese momento debes poder verla.

EXCLUSIÓN

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: dos cuadrados de 10' de lado/nivel (Mo)

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Creas una custodia especial que impide a los lanzadores de conjuros o criaturas con aptitudes sortilegas entrar en un área sin permiso. Cualquier criatura que tenga conjuros preparados, espacios de conjuro disponibles, conjurar sin preparación, o aptitudes sortilegas innatas debe tener éxito en una salvación de Voluntad o será detenida por una barrera invisible que le impide el paso. La CD de la salvación de Voluntad se incrementa en un número igual al nivel de conjuro del mayor nivel que la criatura tenga preparado o sea capaz de lanzar (un hechicero de 10.º nivel que todavía no haya gastado sus espacios de conjuro de 5.º nivel ese día añade +5 a la CD). Puedes decidir si aplicas una contraseña o condición especial (como la raza o alineamiento del personaje, la posesión de un símbolo o cualquier otra característica visible o detectable) mediante la cual los personajes y criaturas lanzadores de conjuros pueden entrar en el área custodiada por la *exclusión*.

Las criaturas que no pueden lanzar sortilegios ni tienen aptitudes sortilegas (incluidos los lanzadores de conjuros que han agotado sus espacios de conjuro, y las criaturas que posean objetos mágicos desencadenantes o de finalización de conjuros) pueden atravesar la barrera sin impedimentos. Los lanzadores de conjuros y las criaturas que posean aptitudes sortilegas que ya se encuentren dentro del área cuando creas la custodia no se ven obligados a salir ni tienen el movimiento limitado en su interior (y los sortilegios y aptitudes sortilegas pueden atravesar la barrera en cualquier dirección). No obstante, si tales criaturas abandonan el área, deberán salvar tal como se ha indicado para regresar.

Las criaturas que intenten usar cualquier conjuro o efecto de teletransporte para entrar en el área custodiada deben salvar normalmente. En caso de fallar son trasladados sin sufrir daño al espacio más cercano al exterior del área.

Componente material: una pizca de polvo de la tumba de un mago.

EXPLOSIÓN DE HIELO

Evocación [frío]

Nivel: wu jen 2 (agua)

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Área: explosión con forma de cono

Duración: instantáneo; ver texto

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, escupes un cono de cristales gélidos que se extiende hacia delante formando un cono. Las criaturas situadas dentro del área quedan cubiertas por una delgada capa de hielo, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d6). Además, las criaturas sufrirán una congelación temporal que las hará sentir fatigadas durante 1 minuto. Salvar contra Fortaleza niega tanto el daño como el efecto de congelación.

Componente material: un trago de agua.

EXPLOSIÓN ELEMENTAL

Evocación

Nivel: wu jen 1 (todos)

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Área: explosión de 10' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad o

Reflejos niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, designas a un objetivo compuesto por uno de los cinco elementos (madera, fuego, agua, tierra o aire). A continuación, el objetivo libera la energía mágica de su interior en una repentina explosión, tal como se indica a continuación:

Madera, metal o tierra: el objetivo lanza esquivas afiladas. Las criaturas que se encuentren dentro de la explosión sufren 1d8 puntos de daño (la mitad con una salvación de Reflejos con éxito).

Fuego: el objetivo despiden chispas brillantes que causan 1d8 puntos de daño

por fuego a las criaturas que se encuentren dentro de la explosión (la mitad si consiguen salvar contra Reflejos).

Agua: el agua sale despedida en forma de una ola repentina que tumba a las criaturas que se encuentren dentro del área de la explosión excepto si consiguen salvar contra Reflejos. Las criaturas obtienen un bonificador +4 en su TS por cada categoría de tamaño que tengan por encima de Mediano, o un penalizador -4 por cada categoría de tamaño inferior a Mediano. Las criaturas excepcionalmente estables, como los enanos o aquellas que tienen más de dos piernas, consiguen un bonificador +4 adicional.

Este conjuro no afectará de ningún modo perceptible a la estructura del objeto designado.

FILO BRILLANTE

Transmutación

Nivel: clérigo 8, hechicero/mago 6

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: un arma de c/c o arrojadiza, o 50 proyectiles (todos los cuales deben estar en contacto en el momento del lanzamiento)

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Transformas una única arma de cuerpo a cuerpo o arrojadiza, o grupo de proyectiles, en armas de energía brillante. Un arma de energía brillante despiden luz como una antorcha (20' de radio) e ignora la materia no viva. Los bonificadores de armadura a la CA (incluido cualquier bonificador de mejora) no cuentan contra este tipo de armas, que los traspasan (los bonificadores de Destreza, desvío, esquivas, armadura natural y de otro tipo siguen aplicándose). Un arma de energía brillante no puede herir a muertos vivos, constructos ni objetos. Si este conjuro se lanza sobre flechas o virotes de ballesta, el efecto de cada proyectil termina tras un uso, tanto si golpea a su objetivo como si no. Para este conjuro, trata a los shuriken como si fueran flechas y no armas arrojadizas.

FILO DANZANTE

Transmutación

Nivel: wu jen 4 (metal)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

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

Objetivo: una espada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas este conjuro, haces que la espada del objetivo empiece a flotar y luchar en el aire, defendiendo al personaje que designes. La espada debe estar desatendida (en cuyo caso tú eliges para qué criatura luchará, mientras tanto la criatura como el arma estén dentro del alcance) o en posesión de un aliado voluntario que se beneficiará del conjuro.

Un *filo danzante* atacará usando el modificador de iniciativa y el bonificador al ataque base de la criatura para quien lucha, aunque no obtiene ningún ataque adicional ni modificador de daño que pueda tener la criatura (incluidos los de Fuerza) y sufre un penalizador -4 en sus tiradas de ataque si la criatura para quien lucha no tiene competencia con armas de su tipo. La espada permanecerá a 5' de la criatura que designes, y caerá al suelo cuando la misma quede reducida a 0 o menos puntos de golpe.

Controlar la espada no requiere concentración, y la criatura designada podrá combatir con otra arma al mismo tiempo. Un *filo danzante* evita que dos oponentes reciban un bonificador de flanco contra la criatura, aunque oponentes adicionales aún seguirán beneficiándose de él.

Componente material: una diminuta marioneta de palo.

FILO RELAMPAGUEANTE

Evocación [electricidad]

Nivel: wu jen 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Objetivo: criatura voluntaria tocada; ver texto

Efecto: hoja semejante a una espada; ver texto

Duración: 1 minuto o hasta que se descargue

Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, una hoja de espada hecha de energía eléctrica aparece en la mano de la criatura voluntaria a la que toques. Un *filo relampagueante* tiene el tamaño de una espada larga normal, pero prácticamente no pesa. Se trata como un arma marcial a efectos de determinar quien es competente para su uso. El portador puede usar el filo para infligir daño eléctrico en un ataque de cuerpo a cuerpo, o disparar una línea de relámpago de 30' de largo como un ataque de toque a distancia.

Mientras dure el conjuro, la hoja puede causar un daño de hasta 1d6 puntos de daño eléctrico por nivel de lanzador (máximo 10d6). Por cada ataque, el portador del filo decide cuándo daño inflige la hoja con un golpe acertado, hasta el potencial daño máximo que le quede al conjuro. Si la tirada de ataque tiene éxito, la hoja infligirá al objetivo el daño especificado. Si la tirada de ataque falla, esos dados de daño se perderán.

El modificador de Fuerza del portador no se aplica al daño causado por un *filo relampagueante*. El conjuro no funciona bajo el agua.

FLECHA DE HUESO

Nigromancia [muerte]
Nivel: hechicero/mago 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: un proyectil o arma arrojada tocada
Duración: 8 horas o hasta que se descargue
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: sí

Inscribes runas de un poder terrible sobre un único proyectil o arma arrojada (normalmente una flecha, virote, dardo, jabalina o lanza) que convierten al arma en un siniestro proyectil de hueso frío y realzado. Cuando se lanza o dispara a una criatura como un ataque a distancia normal, el arma obtiene un bonificador +4 de mejora en las tiradas de ataque y daño. Además, cualquier criatura viva golpeada por una *flecha de hueso* debe salvar contra Fortaleza o morirá al instante. Una criatura

que se salve sufrirá 3d6 puntos de daño +1 por nivel de lanzador (máximo +15). Tanto si el ataque golpea como si no, la magia de la *flecha de hueso* se descarga con el ataque y el proyectil queda destruido.

Componente material: una diminuta astilla de hueso y un vial de sangre mezclada con gemas preciosas en polvo valoradas en 50 po, que se usan para pintar las runas en el proyectil.

FOGONAZO

Evocación [fuego]
Nivel: hechicero/mago 2, mágico de guerra 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 5'
Efecto: explosión de fuego a 5' de ti
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Fogonazo hace que una poderosa erupción de llamas mane de ti, dañando a cualquiera a 5' de tu posición. Todas las criaturas en dicha área, excepto tú y cualquier objeto o criatura que ocupe tu mismo espacio, sufren 1d8 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 5d8).

Componente material: un pellizco de azufre.

FOGONAZO MAYOR

Evocación [fuego]
Nivel: hechicero/mago 5, mágico de guerra 5
Efecto: explosión de fuego a 10' de ti

Este conjuro funciona como *fogonazo*, excepto porque afecta a todas las criaturas a 10' de ti y causa un máximo de 15d8 de daño a cada una.

FORMA FANTASMAL

Transmutación
Nivel: hechicero/mago 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel (D)

Asumes una forma visible e incorporal similar a la de un fantasma al manifestarse.

Mientras dura el efecto, careces de cuerpo físico. Sólo puedes ser dañado por otras criaturas incorpóreas, armas mágicas o criaturas que golpeen como armas mágicas, y conjuros, aptitudes sortilegas o aptitudes sobrenaturales. Eres inmune a todas las formas de ataque no mágico. Incluso si te golpean conjuros o armas mágicas, tienes un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corporal (excepto la energía positiva, energía negativa, efectos de fuerza como *proyectil mágico*, o ataques realizados con armas fantasmales). Los conjuros no dañinos te afectan excepto si requieren a objetivos corporales para funcionar (como *implosión*) o si crean un efecto corporal que normalmente no afectaría a las criaturas incorpóreas (como *telaraña* o *muro de piedra*).

Como criatura incorporal no tienes bonificador de armadura natural, pero sí un bonificador de desvío igual a tu bonificador de Carisma (siempre como mínimo +1, incluso aunque tu Carisma no te conceda bonificador).

Mientras estás en *forma fantasmal* puedes entrar en objetos sólidos o atravesarlos, pero debes permanecer adyacente al objeto del exterior, de modo que no puedes atravesar del todo un objeto cuyo espacio es mayor que el tuyo. Puedes notar la presencia de criaturas u objetos en un cuadro adyacente a tu situación actual, pero para ti los enemigos tienen ocultación total (50% de posibilidades de fallo) mientras te encuentres dentro de un objeto. Para poder ver más lejos y poder atacar normalmente debes salir del objeto. Mientras estás dentro tienes cobertura total, pero cuando estás atacando a una criatura del exterior sólo tienes cobertura, de modo que alguien del exterior puede preparar una acción para golpearte mientras atacas. No puedes atravesar efectos de fuerza.

Cuando estás bajo el efecto de la *forma fantasmal*, tus ataques atraviesan (ignoran) la armadura natural, armaduras y escudos, aunque los bonificadores de desvío y efectos de fuerza (como *armadura de mago*) funcionan normalmente en tu contra. Tus ataques no mágicos no tienen efecto contra criaturas corporales, y cualquier ataque que realices con un arma mágica contra un objetivo corporal tiene un 50% de posibilidades de fallar, excepto si atacas con un arma fantasmal. Los conjuros que lances

FORMA MENGUADA

Nivel de lanzador	Tamaño	Fue	Des	Con	Modif. CA/Atq	Espacio/Alcance
15°-16°	Menudo (18")	-8	+4	-2	+2	1 1/2'/0'
17°-18°	Diminuto (9")	-10	+6	-2	+4	1'/0'
19° o superior	Minúsculo (3")	-10	+8	-2	+8	1/2'/0'

en este estado afectan a los objetivos corpóreos normalmente, incluidos aquellos que requieran una tirada de ataque (como rayos o conjuros de toque c/c). Puedes atravesar el agua y funcionar en ella tan fácilmente como en el aire. No caes ni sufres daño por caída. No puedes realizar ataques de derribo ni de presa. De hecho, no puedes emprender ninguna acción física que signifique mover o manipular a un contrincante o su equipo, ni estás sujeto a tales acciones. Mientras estás en *forma fantasmal* no tienes peso y no activas trampas que se disparan de este modo.

Te mueves en silencio y nadie puede escucharte mediante pruebas de Escuchar si no lo deseas. En estado incorporal tampoco tienes puntuación de Fuerza, así que tu modificador de Destreza se aplica tanto a tus ataques de c/c como a distancia. Los sentidos no visuales, como olfato y vista ciega, son totalmente o en parte inefectivos en relación a ti. Finalmente, tienes un sentido innato de la dirección y puedes moverte a velocidad completa incluso aunque no veas.

FORMA INFAME

Transmutación [mal]

Nivel: hechicero/mago 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel

Este conjuro funciona como *alterar el propio aspecto*, excepto porque puedes adoptar la forma de cualquier criatura infernal, demonio o diablo que pueda convocarse mediante el sortilegio *convocar monstruo I, II, III ó IV*, sea cual sea su tamaño. Sólo puedes adoptar una forma con cada uso del conjuro, pero obtienes todas sus aptitudes extraordinarias, sortílegas y sobrenaturales, y tu tipo cambia a ajeno. Los conjuros y efectos que dañen o protejan contra ajenos malignos te afectan, y cualquier efecto que normalmente desterraría a un ajeno a su

plano natal termina el sortilegio y te deja grogui durante 1 asalto por nivel.

Componente material: un hueso de cualquier criatura infernal, criatura semi-infernal, demonio o diablo.

FORMA MENGUADA

Transmutación

Nivel: wu jen 8

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto

Cuando lanzas este conjuro, te encoges hasta un tamaño Menudo, Diminuto o Minúsculo (según tu nivel de lanzador). Tur Fuerza, Destreza, Constitución, modificador de Tamaño a la CA y las tiradas de ataque, espacio y alcance cambian de acuerdo a la tabla adjunta (no debes adoptar la forma más pequeña posible, sino que puedes elegir encogerte a una forma más grande si lo deseas).

Ninguna de tus puntuaciones de característica puede disminuir por debajo de 1 debido a este conjuro. Todo tu equipo cambia contigo, permitiéndote usar armas y objetos mágicos efectivamente mientras estás menguado. Consulta la tabla 2-3: daño disminuido del arma por tamaño, en la página 28 de la *Guía del Dungeon Master*, para determinar el daño que infligen las armas que tenías al lanzar *forma menguada*.

Componente material: una pulga.

FORTALECER FAMILIAR

Universal

Nivel: hechicero/mago 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: familiar tocado

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro otorga más resistencia a tu familiar, concediéndole 2d8 puntos de golpe temporales y un bonificador +2 de mejora a su armadura natural. También tiene un 25% de posibilidades de evitar daño adicional por ataques furtivos o golpes críticos (aunque el ataque sigue causando daño normal). Los puntos de golpe temporales obtenidos de este modo permanecen durante 1 hora.

FOSO ILUSORIO

Ilusión (quimera)

Nivel: hechicero/mago 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

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

Efecto: cubo de 10'/nivel

Duración: concentración + 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Creas un foso ilusorio y todas las criaturas que entren o estén dentro del área deben salvar contra Voluntad o creerán que el suelo bajo sus pies se ha convertido en un abismo sin fondo. Si se salvan, las criaturas sufren vértigo momentáneamente y están aturcidas durante 1 asalto, pero aquellas que fallen su salvación quedan tumbadas y son incapaces de emprender ninguna acción excepto dar desesperados zarpazos contra el suelo con la esperanza de detener su aparente caída. Atacar a una criatura afectada la libera del efecto de la ilusión, pero la deja aturdida durante 1 asalto. Del mismo modo, cuando el conjuro termina, las criaturas que creían caer quedan aturcidas durante 1 asalto.

Las criaturas voladoras que pasen sobre el *foso ilusorio* y que superen el TS no sufren ningún efecto, pero las que fallen quedan aturcidas durante 1 asalto.

FUEGO INTERNO

Evocación [fuego]

Nivel: wu jen 9 (fuego)

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

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

Objetivos: hasta 1 DG/nivel de criaturas, dos de las cuales no pueden distar más de 20'

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro genera un calor mortalmente abrasador en los órganos internos de los objetivos, haciendo que estallen en llamas desde dentro. Quienes no consigan salvar contra Fortaleza mueren al instante. Los que se salven sufren 6d6 puntos de daño por fuego +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20).

Foco: un brasero de hierro lleno de carbón vegetal al rojo vivo.

FUEGO NEGRO

Nigromancia [mal]

Nivel: hechicero/mago 8

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: rayo

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega y

Reflejos niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

De tu mano surge un rayo de energía nigromántica negra y, con un ataque de toque a distancia acertado, un objetivo vivo queda envuelto en gélidas llamas negras que se alimentan de la fuerza vital de su víctima. Una criatura envuelta en fuego negro debe salvar contra Fortaleza en cada asalto o sufrirá 1d4 puntos de daño a la Constitución y quedará nauseada. Si consigue salvarse no sufre daño en ese asalto y sólo queda indispuesta. Además de sus efectos sobre el objetivo, el *fuego negro* puede extenderse rápidamente, y cualquier criatura viva adyacente a la afectada debe salvar contra Reflejos o también empezará a quemarse.

Cualquier criatura cuya Constitución descienda a 0 o menos debido a este conjuro queda reducida a un montón de ceniza negra y sólo puede regresar a la vida mediante *resurrección verdadera* o *deseo*, cuyo lanzador debe tener éxito en una prueba de nivel contra CD 30 para restablecerla. Si una criatura tiene éxito en su salvación de Fortaleza durante 3 asaltos consecutivos, el *fuego negro* que la afecta se apaga. Las llamas negras no pueden extinguirse de ningún otro modo por medios normales (como la inmersión en agua o la sofocación), pero un

campo antimagia o el lanzamiento con éxito de *disipar magia*, *quitar maldición* o *romper encantamiento* las apagan. Adicionalmente, una criatura protegida por *custodia contra la muerte* tiene inmunidad a los efectos del *fuego negro*.

Componente material: una pizca de polvo de un vampiro destruido por la luz del sol.

FUNDIR

Evocación

Nivel: wu jen 1 (fuego)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: un cubo de hielo de 5' de lado o un cubo de nieve de 10' de lado/nivel, o una criatura de frío/nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno o Fortaleza mitad; ver texto

Resistencia a conjuros: ver texto

Este conjuro te permite fundir hielo o nieve o infligir daño a criaturas de frío. Puedes fundir nieve o hielo automáticamente (sin que se permita TS ni RC); el hielo fundido crea un volumen equivalente de agua que fluye y se extiende de acuerdo con su situación. La nieve fundida crea un volumen de agua igual a una décima parte de su volumen original (un wu jen de 10.º nivel que funda diez cubos de 10' de lado podría crear un cubo de 10' de lado de agua). En ambos casos, dependiendo de la temperatura local, el hielo o la nieve fundidos pueden congelarse de nuevo una vez el agua deje de fluir, probablemente creando un peligro para el movimiento.

El sortilegio inflige 2 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10 puntos) a las criaturas de frío, o la mitad de daño si salvan contra Fortaleza. El hielo o la nieve creados mágicamente (como el que forma un *muro de hielo*) reciben el mismo daño (probablemente aplastando o rompiendo el hielo) pero no se funden. Las criaturas de frío aplican su resistencia a conjuros, si la tienen.

Componente material: algunos cristales de sal de roca y una pizca de hollín.

GIRO RECÍPROCO

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: una criatura u objeto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad mitad, después Fortaleza niega; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Manipulas el aura mágica de una criatura u objeto, creando una reacción dañina de poder arcano. El objetivo sufre 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro de cada sortilegio o aptitud sortilega que le esté afectando en ese momento (máximo 25d6). Por ejemplo, una criatura que esté *acelerada* (3.º nivel), *volando* (3.º nivel) y protegida por el sortilegio *piel pétrea* (la versión de mago de 4.º nivel), sufre 10d6 puntos de daño (la mitad si se salva contra Voluntad). Además, cualquier criatura que falle su salvación debe tener éxito en otra, esta vez de Fortaleza, o quedará atontada durante 1d6 asaltos.

Para crear la descarga del *giro recíproco* sólo pueden usarse conjuros que tengan específicamente a la criatura afectada como objetivo, así que aquellos sortilegios que afecten un área (como *esfera de invisibilidad* o *bruma sólida*) no pueden usarse para infligir daño recíproco a las criaturas que se encuentren dentro de su área. Del mismo modo, los efectos persistentes o continuos de objetos mágicos tampoco pueden usarse para causar daño recíproco, pero los efectos de conjuro concretos sí; por ejemplo, la magia de una *capa de resistencia* no puede ser objetivo del *giro recíproco*, pero un sortilegio lanzado por una *varita de invisibilidad* sí.

Componente material: un diminuto lazo cerrado hecho con alambre de cobre.

GUERRERO DE TERRACOTA

Transmutación

Nivel: wu jen 3 (tierra)

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una estatuilla tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro convierte una inofensiva estatua de decoración y devoción en un guerrero de tamaño natural, listo para combatir contra tus enemigos. La estatuilla se convierte en un objeto animado de tamaño Mediano (constructo Mediano, 35 pg, CA 14, dureza 6, velocidad 40', ataque de golpetazo +2, daño 1d6+1) que ataca a un objetivo concreto en tu turno, tal como le ordenes. Puedes cambiar el objetivo designado con una acción de movimiento (como si dirigieras activamente un conjuro). La estatuilla puede volver a usarse si el guerrero de terracota permanece intacto al final del conjuro, pero si queda reducido a 0 o menos puntos de golpe, se convierte en polvo y la estatuilla se pierde.

Consulta la página 206 del *Manual de monstruos* para conocer toda la información para los objetos animados, pero el guerrero de terracota no tiene ninguna de las formas de ataque indicadas.

Foco: una estatua de terracota de un guerrero, de hasta 6" de alto y por valor de 1 po.

HORDA DE SIRVIENTES

Conjuración (creación)

Nivel: hechicero/mago 5, wu jen 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: varios sirvientes invisibles, amorfos y sin mente

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea 2d6 +1 sirvientes por nivel (máximo +15) *sirvientes invisibles* (consulta la página 291 del *Manual del jugador*).

Componente material: una pequeña vara de madera a la que se hayan anudado numerosos hilos.

IMBUIR APTITUD PARA LOS CONJUROS SOBRE UN FAMILIAR

Universal

Nivel: hechicero/mago 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: familiar tocado

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro te permite transferir algunos de tus conjuros preparados, y la aptitud para lanzarlos, a tu familiar. Los lanzadores de conjuros espontáneos, como los hechiceros, pueden imbuir cualquier conjuro que conozcan al familiar. Los arcanistas que preparan sortilegios, como los magos, pueden imbuir a un familiar con cualquier conjuro que tengan preparado en ese momento. En cualquier caso, puedes imbuir un conjuro por cada tres niveles de lanzador, con un nivel máximo de 1/3 de tu nivel de lanzador, redondeado a la baja (máximo 5º nivel). Lanzar varias veces este sortilegio no incrementa estos límites.

Las características variables de los conjuros transferidos (alcance, duración, área, etc.) funcionan según tu nivel. Una vez lances *imbuir aptitud para conjuros sobre un familiar*, tanto el espacio de conjuro que usaste para lanzar este conjuro como los espacios de conjuro de los sortilegios transferidos dejan de estar disponibles para preparar o lanzar nuevos conjuros hasta que el familiar use los que le has transferido o *imbuir aptitud para conjuros sobre un familiar* termine.

El conjuro puede disiparse y, si el sortilegio falla, los conjuros transferidos se pierden como si el familiar los hubiera lanzado. Si el familiar entra en un *campo antimagia* pierde la aptitud para lanzar los conjuros imbuidos, pero la recupera cuando sale (siempre que la duración del conjuro no haya terminado).

Si cualquier conjuro transferido requiere un foco o componente material, debes tenerlo sobre tu persona cuando se lancen los conjuros (los componentes se consumen normalmente sin tener que cogerlos). Cualquier coste en PX de un conjuro transferido se resta de tu total de PX cuando el familiar lanza el sortilegio.

INFORTUNIO

Adivinación

Nivel: bardo 4, hechicero/mago 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, niegas la influencia del factor aleatorio de la fortuna sobre el objetivo. Siempre que la criatura afectada lleve a cabo una acción que involucre una posibilidad aleatoria (concretamente, siempre que debe realizarse una tirada de dado, incluidas tiradas de ataque, de daño y TS), se deben realizar dos tiradas y se aplica la peor.

Una criatura que transporte una *pedra de la buena suerte* es inmune al efecto del *infortunio*, pero si no consigue salvar, los efectos de la piedra no se aplican mientras dure este conjuro.

Componente material: un trozo de espejo roto.

INMUNIDAD A LA ENERGÍA

Abjuración

Nivel: clérigo 6, druida 6, hechicero/mago 7, wu jen 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Esta abjuración da a una criatura protección total contra el daño procedente de uno cualquiera de los cinco tipos de energía: ácido, electricidad, frío, fuego o sonido. *Inmunidad a la energía* sólo absorbe daño, por lo que el receptor podría sufrir otros efectos colaterales, como ahogarse en ácido, ser ensordecido por un ataque sónico, o quedar atrapado dentro del hielo.

Nota: *inmunidad a la energía* se solapa con *soportar los elementos* y *resistir energía*. Mientras *inmunidad a la energía* está en efecto, los otros conjuros no absorben ningún daño.

INTERMITENCIA MAYOR

Transmutación

Nivel: bardo 5, hechicero/mago 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Este conjuro funciona como *intermitencia*, excepto que tienes control sobre el compás de tu "intermitencia" entre el plano Etéreo y el Material. También puedes preparar una acción para escapar de un ataque físico o mágico, que falla automáticamente excepto si también afecta a objetivos etéreos (tal como ocurre con los efectos de fuerza). Mientras utilizas la *intermitencia*, no puedes interferir con tus propios ataques o conjuros. Al moverte a través de objetos sólidos tampoco sufres el riesgo de materializarte en su interior, excepto si dejas de moverte, en cuyo caso te materializas y sales despedido hasta el espacio abierto más cercano, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 5' viajados de este modo.

INVISIBILIDAD SUPERIOR

Ilusión (engaño)

Nivel: hechicero/mago 9

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: personal o toque

Objetivo: tú o una criatura u objeto que no pese más de 100 lb/nivel

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: no

Este poderoso engaño funciona como *invisibilidad*, excepto en que disimula la imagen, el olor y el sonido, ocultando al receptor de todos los sentidos excepto el tacto y el gusto. Igual que ocurre con *invisibilidad mayor*, este conjuro no termina si el receptor ataca. Mientras está invisible, el receptor no despide ningún olor e irradia un silencio que absorbe cualquier sonido y vibración en un radio de 5', evitando la detección mediante aptitudes como sentido de la vibración y también impidiendo el habla y el lanzamiento de conjuros con componentes somáticos (aunque el receptor sigue siendo capaz de detectar olores y de oír normalmente).

El receptor de *invisibilidad superior* es inmune a la detección mediante *ver lo invisible*, *fuego feérico*, *partículas rutilantes*, *purgar invisibilidad*, *polvo de aparición* y la aptitud sentido ciego, aunque sí puede ser detectado con *visión verdadera* o la aptitud vista ciega. Ciertas condiciones mundanas (como dejar huellas) también pueden permitir la detección del receptor.

LÁTIGO DE FUERZA

Evocación [sonido, enajenador]

Nivel: bardo 2, wu jen 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Efecto: un látigo de fuerza

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea un látigo de fuerza mágica que empuñas como si tuvieras competencia con este tipo de armas. Un simple latigazo de esta arma mantiene a los animales normales a distancia (pero no bestias mágicas ni sabandijas) excepto si consiguen salvar contra Voluntad. Los animales afectados se quedan al menos a 30' de ti mientras dure el conjuro, tal como lo permita el espacio. Si consigues golpear a cualquier animal normal con un ataque a distancia, deberá salvar contra Voluntad o quedará estremecido.

Puedes usar el látigo de fuerza para luchar contra otros tipos de criatura como si fuera un látigo normal.

Componente material: un pequeño látigo de seda.

LEÓN DE TERRACOTA

Transmutación

Nivel: wu jen 5 (tierra)

Igual que *guerrero de terracota*, pero el conjuro anima una estatuilla de un león foo (un león terrible celestial) en forma de objeto animado Enorme (constructo Enorme, 90 pg, CA 13, dureza 6, velocidad 30', ataque de golpetazo +9, daño 2d6+7). Igual que ocurre con *guerrero de terracota*, el león no tiene ninguna de las formas de ataque del objeto animado que se indican en el *Manual de monstruos*.

Foco: una estatua de terracota de un león foo, de hasta 1' de alto y por valor de 10 po.

LIGADURA DE SOMBRAS

Ilusión (sombra)

Nivel: hechicero/mago 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Área: explosión de 10' de radio

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Haces que una miríada de sombras semejantes a cintas estalle instantáneamente hacia el exterior desde el punto de origen. Las criaturas situadas dentro del área que no consigan salvar contra Voluntad quedan atontadas durante 1 asalto y a continuación enmarañadas. Liberarse de la *ligadura de sombras* requiere superar una prueba de Fuerza o de Escapismo contra CD 20 con una acción de asalto completo.

Componente material: varios eslabones de una cadena de hierro.

LIGADURA ESPIRITUAL

Conjuración (llamada) [ver texto de *ligadura espiritual menor*]

Nivel: wu jen 6

Objetivos: hasta 16 DG de espíritus, dos de los cuales no pueden distar más de 30', excepto cuando aparecen

Como *ligadura espiritual menor*, excepto porque puedes intentar llamar y atrapar a una o más criaturas espirituales del mismo tipo cuyos DG totales no pasen de 16. Si llamas a varios espíritus, cada uno tiene su propio TS, intenta escapar independientemente y debe ser convencido individualmente para que te ayude.

LIGADURA ESPIRITUAL MAYOR

Conjuración (llamada) [ver texto de *ligadura espiritual menor*]

Nivel: wu jen 8

Objetivos: hasta 24 DG de espíritus, dos de los cuales no pueden distar más de 30', excepto cuando aparecen

Como *ligadura espiritual menor*, excepto porque puedes intentar llamar y atrapar

a una o más criaturas espirituales del mismo tipo cuyos DG totales no pasen de 24. Si llamas a varios espíritus, cada uno tiene su propio TS, intenta escapar independientemente y debe ser convencido individualmente para que te ayude.

LIGADURA ESPIRITUAL MENOR

Conjuración (llamada) [ver texto]

Nivel: wu jen 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

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

Objetivo: un espíritu de hasta 8 DG

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro funciona como *ligadura de los planos menor* (consulta la página 256 del *Manual del jugador*), excepto en que te permite llamar y atrapar a una única criatura espiritual de hasta 8 DG.

Cuando usas un conjuro de llamada para invocar a una criatura de aire, buena, caótica, de agua, de fuego, de tierra, legal o maligna, se convierte en un sortilegio de ese tipo.

LLUVIA DE AGUJAS

Transmutación

Nivel: wu jen 2 (metal)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivos: hasta una criatura/nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Disparas una aguja con los dedos y ésta se multiplica en una lluvia de agujas envenenadas que se dirige hacia los objetivos que has designado. Realizas un ataque a distancia normal contra cada objetivo, y las agujas infligen 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 5d4) divididos entre los objetivos. Así, un wu jen de 4.º nivel podría tener como objetivo a una única criatura para causar 4d4 puntos de daño, a dos criaturas para 2d4 puntos de daño a cada una, etcétera.

Componente material: una larga aguja de metal.

LLUVIA DE PIEDRAS

Conjuración (creación) [tierra]

Nivel: wu jen 1 (tierra), mágico de guerra 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

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

Área: cilindro (5' de radio, 40' de alto)

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Creas una lluvia de piedras que causa 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 5d4) a las criaturas y objetos situados dentro del área.

Componente material: una pieza de jade valorada en 5 po.

LUZ FANTASMAL

Nigromancia [miedo, enajenador]

Nivel: wu jen 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: una luz fantasmal Mediana o menor

Duración: Concentración

Tiro de salvación: voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Creas un resplandor fantasmal en cualquier lugar dentro del alcance, que ilumina como una antorcha y está imbuido con poder sobrenatural, haciendo que todas las criaturas en un radio de 30' queden estremecidas excepto si consiguen salvar contra Voluntad. La luz puede tener cualquier forma de tamaño Mediano o inferior, y se puede mover a una velocidad de 30' mientras te concentras en el conjuro (puedes hacer que adopte la forma de un humano y aparentar que camina o vuela, por ejemplo). La forma de una *luz fantasmal* puede cambiarse en cualquier momento mientras dure el conjuro, como una acción libre.

Componente material: un poco de fósforo.

MAGNETISMO

Transmutación

Nivel: wu jen 3 (metal)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: rayo

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: no

Un brillante rayo magnético surge de tu mano y te permite atraer hacia ella los objetos de hierro o acero. Una vez por asalto, con un ataque de toque a distancia, el rayo magnético puede atraer a un objeto con una fuerza efectiva de 30 (objetos que pesen hasta 8.000 lb.). Los objetos desatendidos y sin atar vuelan directamente a tu mano (al borde de tu espacio, si son demasiado grandes para empuñarse), pero atraer un objeto que esté en manos de otra criatura (como un arma) requiere un intento de desarmar con éxito (consulta la página 156 del *Manual del jugador*). Usas el modificador de Fuerza del rayo (+10) en vez del tuyo, y el intento no provoca ataques de oportunidad, ni siquiera si usas *magnetismo* contra una criatura que se encuentre en una casilla adyacente, aunque el lanzamiento del conjuro sigue pudiendo provocar ataques de oportunidad. Si tienes éxito en desarmar, el arma vuela desde la mano de tu contrincante hasta la tuya.

Si tu objetivo es un objeto que está atendido pero no empuñado, la criatura que transporta el objeto tiene derecho a salvar contra Reflejos para retenerlo, soltando cualquier otra cosa que tenga en una mano en ese momento, excepto si ya tiene una mano libre. Si falla, el objeto vuela de la mano de la criatura hasta la tuya. En caso contrario se debe intentar desarmar, tal como se ha indicado.

Si un objeto está sujeto de algún modo, puedes realizar una prueba de Fuerza (usando el bonificador +10 del rayo) para romper o liberar sus ataduras.

Componente material: un fragmento de magnetita.

MANGO TRAIADOR

Nigromancia

Nivel: hechicero/mago 1, wu jen 1 (madera)

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: un arma

Duración: 1 asalto/nivel o hasta que se descargue

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Puedes lanzar este conjuro sobre cualquier arma a dos manos con mango (como una gran hacha o un mangual pesado). En la siguiente ocasión en que se use para realizar un ataque de cuerpo a cuerpo, su mango se retuerce de modo que golpea a quien la empuña en vez de a su objetivo, aplicando la tirada de ataque contra la propia CA del atacante.

El portador no es consciente del efecto del conjuro sobre su arma y, aunque él mismo realiza el ataque, el daño que se inflige a sí mismo no puede reducirse (aunque se aplica la RD) ni cambiarse por daño no letal. Cuando el arma ha atacado a su portador (tenga éxito o no), el conjuro se descarga.

El conjuro puede tener como objetivo a armas de cualquier tamaño siempre que el portador la use como arma de dos manos o de alcance. Por ejemplo, una lanza larga Pequeña empuñada por un mediano podría ser objetivo del sortilegio, pero la misma lanza larga Pequeña empuñada por un humano no; en manos del humano, el arma es demasiado pequeña para retorcerse y golpear a quien la empuña.

Las armas mágicas que son objetivo de este conjuro pueden salvar contra Voluntad. Un objeto mágico en posesión de una criatura usa su propio bonificador de Voluntad o el de su portador, lo que sea mayor.

Foco: una daga.

MEJORAR FAMILIAR

Universal

Nivel: hechicero/mago 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: familiar tocado

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Infundes vigor a tu familiar, concediéndole un bonificador +2 de capacidad en

las tiradas de ataque, salvaciones y daño cuerpo a cuerpo. También recibe un bonificador +2 de esquiva a la CA.

MURO DE ESPÍRITUS

Nigromancia [enajenador, miedo]

Nivel: hechicero/mago 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Efecto: muro arremolinado cuyo área es de hasta un cuadrado de 10' de lado/nivel o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 1'/nivel

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea una masa inmóvil y arremolinada de formas blancas y verdosas semejantes a espíritus torturados. Un lado del muro, elegido por ti, emite un gemido bajo que hace que las criaturas situadas a 60' o menos deban salvar contra Voluntad o huir presa del pánico durante 1d4 asaltos. Las criaturas vivas que simplemente toquen el muro sufren 1d10 puntos de daño a causa de la disrupción de su fuerza vital. Una criatura viva que atraviese el muro sufrirá 1d10 puntos de daño y además deberá salvar

contra Fortaleza o recibirá un nivel negativo.

La barrera es semimaterial y opaca, proporcionando cobertura y ocultación total contra los ataques físicos y bloqueando efectos mágicos (incluidos conjuros, aptitudes sortilegas y aptitudes sobrenaturales).

Componente material: una gema transparente tallada.

MURO DE HUESOS

Conjuración (creación)

Nivel: wu jen 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

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

Efecto: muro con un área de hasta un cuadrado de 10' de lado/nivel

Duración: 10 minutos

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que un muro de huesos

Muro de huesos

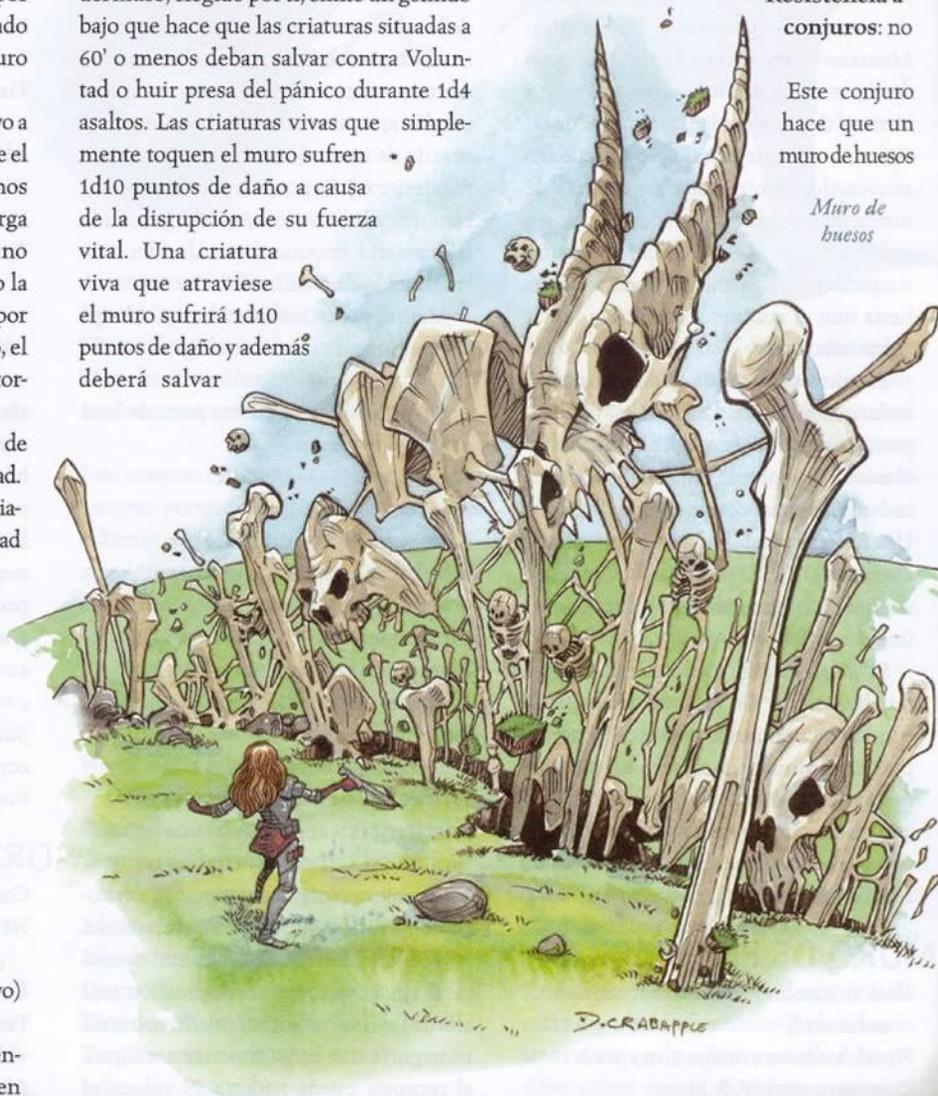


Ilustración de D. Crabapple

surja de la tierra con la forma que desees, siempre y cuando esté sólidamente asentado en el terreno. No podrás conjurar el muro de modo que ocupe el mismo espacio que una criatura u objeto. El muro, aunque sólido, tendrá numerosas aberturas y agujeros, y las criaturas de ambos lados tendrán cobertura y ocultación contra los ataques del lado opuesto.

Un muro de huesos puede atravesarse con una acción de asalto completo, pero sus púas y bordes afilados infligen 1d8 puntos de daño a cualquier criatura Pequeña o Mediana que lo intente. Las criaturas Pequeñas pueden deslizarse y avanzar serpenteando a través del muro, pero las Medianas deben realizar una prueba de Escapismo contra CD 20. Fallar significa que la criatura sufre daño normal y queda atrapada en el muro. Deberá volver a intentar moverse en el siguiente asalto para atravesarlo o regresar (sufriendo daño de nuevo en ambos casos). Las criaturas Menudas o de menor tamaño pueden deslizarse libremente a través del muro a la mitad de su velocidad, mientras que las Grandes o de mayor tamaño no pueden atravesarlo, pero pueden ser capaces de romperlo (ver abajo) o trepar por él, sin sufrir ningún daño. Cualquier criatura atrapada en el muro puede quedarse quieta hasta que el conjuro expire para evitar sufrir más daño.

El muro mide 6" de grosor por nivel de lanzador. Un cuadrado de 5' tiene 10 puntos de golpe por cada 6" de grosor, pero el muro sólo sufre la mitad del daño procedente de armas cortantes o perforantes. Una criatura puede realizar una prueba de Fuerza (CD 15 + 2 por nivel de lanzador, máximo +10) para romper el muro con un único ataque.

El muro está formado por huesos de muchos tipos de criatura diferentes, fundidos en ángulos extraños, pero no puede reanimarse mediante un conjuro de reanimar a los muertos ni comunicarse con hablar con los muertos.

Componente material: una rama seca de un árbol cogida en un cementerio.

MURO DE PENUMBRA

Ilusión (sombra) [enajenador, miedo, oscuridad]

Nivel: hechicero/mago 2, wu jen 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: una lámina semiofaca de oscuridad de hasta 40' de largo, o un anillo de oscuridad con un radio de hasta 15'; ambas formas con 20' de altura

Duración: concentración + 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Creas una barrera de ominosa sombra que oscurece la visión e impide el paso. Las criaturas situadas en las casillas adyacentes al muro tienen ocultación contra los ataques del otro lado, mientras que las que se encuentren a más de 1 casilla tienen ocultación total. Aunque el muro no es sustancial, una criatura con 6 DG o menos debe salvar contra Voluntad o se detendrá antes de atravesarlo, finalizando su acción de movimiento (aunque las criaturas pueden apartarse del muro o intentar atravesarlo de nuevo si tienen otra acción de movimiento). Se puede intentar atravesar el muro cuántas veces se quiera, pero cada fallo anterior impone un penalizador -1 en la salvación de Voluntad.

Muro de penumbra contrarresta o disipa los conjuros de luz de nivel igual o inferior.

Componente material: un poco de lana de una oveja negra.

NADAR

Transmutación [agua]

Nivel: druida 2, hechicero/mago 2, wu jen 2 (agua)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

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

Objetivo: una criatura

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro otorga una velocidad natatoria como la de cualquier criatura acuática al receptor (aunque no la aptitud de respirar agua o contener la respiración más allá de los límites normales). Mientras no transporte una carga superior a la ligera, el receptor puede nadar a su velocidad

normal sin realizar pruebas de Nadar. También obtiene un bonificador +8 de competencia en las pruebas de Nadar para llevar a cabo acciones especiales o evitar peligros, aunque sigue sufriendo el penalizador normal por el peso transportado (-1 por cada 5 libras). El receptor puede elegir 10 en las pruebas de Nadar incluso si está apresurado o amenazado, y puede usar la acción de correr mientras nada siempre que lo haga en línea recta.

Si la criatura transporta una carga superior a la ligera, debe realizar pruebas de nadar para moverse (sufriendo el penalizador normal por el peso transportado), pero todos los beneficios y bonificadores del conjuro siguen aplicándose.

Componente material: una escama de un pez de colores.

OJOS ARDIENTES

Evocación [fuego]

Nivel: wu jen 1 (fuego)

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto

Tiro de salvación: Reflejos especial; ver texto

Este conjuro hace que tus ojos brillen con un fuego antinatural, cuyo color puedes elegir (desde un brillo rojizo hasta un amarillo brillante) y que proyecta haces de luz brillante hasta una distancia de 5', iluminando claramente un área de 5' de lado. Fijando la vista en un punto situado a 60' o menos con una acción de asalto completo, podrás incendiar materiales combustibles y, aunque no puedes tener como objetivo a criaturas vivas, aquellas que transporten o vistan objetos que incendios sufren 1d6 puntos de daño por fuego y deben salvar contra Reflejos (CD 15) para evitar que el fuego les prenda.

ORBE DE ÁCIDO

Conjuración (creación) [ácido]

Nivel: hechicero/mago 4, mágico de guerra 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: un orbe de ácido
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: no

Un orbe de ácido de unas 3" de diámetro surge de la palma de tu mano hacia su objetivo, infligiendo 1d6 puntos de daño por ácido por nivel de lanzador (máximo 15d6). Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para golpear a tu objetivo.

Una criatura golpeada por el orbe sufre daño y queda indispueta por los vapores venenosos del ácido durante un asalto. Salvar contra Fortaleza niega el efecto de indisposición, pero no reduce el daño.

ORBE DE ELECTRICIDAD

Conjuración (creación) [electricidad]
Nivel: hechicero/mago 4, mágico de guerra 4
Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: un orbe de electricidad

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro funciona como *orbe de ácido*, excepto porque inflige daño eléctrico. Además, una criatura golpeada por un *orbe de electricidad* debe salvar contra Fortaleza o quedará enmarañada durante 1 asalto en vez de quedar indispueta.

ORBE DE FRÍO

Conjuración (creación) [frío]
Nivel: hechicero/mago 4, mágico de guerra 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: un orbe de frío

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro funciona como *orbe de ácido*, excepto porque inflige daño por frío. Además, una criatura golpeada por un *orbe de frío* debe salvar contra

Fortaleza o quedará cegada durante 1 asalto en vez de quedar indispueta.

ORBE DE FUEGO

Conjuración (creación) [fuego]
Nivel: hechicero/mago 4, mágico de guerra 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: un orbe de fuego

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro funciona como *orbe de ácido*, excepto porque inflige daño por fuego. Además, una criatura golpeada por un *orbe de fuego* debe salvar contra Fortaleza o quedará deslumbrada durante 1 asalto en vez de quedar indispueta.

ORBE DE FUERZA

Conjuración (creación) [fuerza]
Nivel: hechicero/mago 4, mágico de guerra 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: un orbe de fuerza

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no



Orbe de ácido menor

Ilustración de G. Kubic

Un orbe de fuerza de 3" de diámetro surge de la palma de tu mano hacia su objetivo, infligiendo 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d6). Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para golpear a tu objetivo.

ORBE DE SONIDO

Conjuración (creación) [sonido]
Nivel: hechicero/mago 4, mágico de guerra 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: un orbe de sonido

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro funciona como *orbe de ácido*, excepto porque inflige daño sónico. Además, una criatura golpeada por un *orbe de sonido* debe salvar contra Fortaleza o quedará

ensordecida durante 1 asalto en vez de quedar indisputada.

ORBE MENOR DE ÁCIDO

Conjuración (creación) [ácido]

Nivel: hechicero/mago 1, mágico de guerra 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: un orbe de ácido

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Un orbe de ácido de unas 2" de diámetro surge de la palma de tu mano hacia su objetivo, infligiendo 1d8 puntos de daño por ácido. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para golpear a tu objetivo.

Por cada dos niveles más allá del 1.º, tu orbe inflige 1d8 puntos de daño adicionales: 2d8 a 3.º nivel, 3d8 a 5.º nivel, 4d8 a 7.º nivel, y un máximo de 5d8 a 9.º nivel o superior.

ORBE MENOR DE ELECTRICIDAD

Conjuración (creación) [electricidad]

Nivel: hechicero/mago 1, mágico de guerra 1

Efecto: un orbe de electricidad

Este conjuro funciona como *orbe menor de ácido*, excepto porque inflige daño eléctrico.

ORBE MENOR DE FRÍO

Conjuración (creación) [frío]

Nivel: hechicero/mago 1, mágico de guerra 1

Efecto: un orbe de frío

Este conjuro funciona como *orbe menor de ácido*, excepto porque inflige daño por frío.

ORBE MENOR DE FUEGO

Conjuración (creación) [fuego]

Nivel: hechicero/mago 1, mágico de guerra 1

Efecto: un orbe de fuego

Este conjuro funciona como *orbe menor de ácido*, excepto porque inflige daño por fuego.

ORBE MENOR DE SONIDO

Conjuración (creación) [sonido]

Nivel: hechicero/mago 1, mágico de guerra 1

Efecto: un orbe de sonido

Este conjuro funciona como *orbe menor de ácido*, excepto porque inflige daño sónico.

OSCURIDAD REPTANTE

Evocación [oscuridad]

Nivel: wu jen 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: nube que se expande 20' de radio y 20' de altura (Mo)

Duración: 3 asaltos/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea una nube amorfa de negrura impenetrable que puedes modelar y mover como desees. Mientras te concentras en ella, la oscuridad puede desplazarse hasta a 20' por asaltos, ya sea flotando por el aire o filtrándose a través de las grietas más pequeñas. La nube bloquea toda luz y sonido, de modo que las criaturas de su interior (o las criaturas cuyos órganos sensoriales y vocales estén en su interior) se consideran ciegas y sordas (incluidas aquellas que tengan visión en la oscuridad), además de ser incapaces de hablar o lanzar conjuros con componentes verbales. Las criaturas que se encuentren completamente dentro de la nube tienen ocultación total.

Un viento moderado (11 millas/hora o más) dispersará la nube en 5 asaltos, un viento fuerte (21 millas/hora o más), la dispersará en 2 asaltos.

Componente material: un bigote de gato negro y una diminuta botella de humo atrapado en una noche sin luna.

PALMA MARCHITADORA

Nigromancia

Nivel: clérigo 7, wu jen 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Un ataque de toque c/c con éxito inflige 1 punto de daño a Fuerza y 1 punto de daño a Constitución por cada dos niveles de lanzador al objetivo (máximo 15 puntos de cada). Si consigues un golpe crítico, el objetivo sufre consunción de características.

PANTALLA DISIPADORA DE OTILUKE

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: muro de energía cuyo área es de hasta un cuadrado de 10' de lado/

nivel, o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 1'/nivel

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Creas una pantalla resplandeciente, inmóvil y opaca de energía violeta. Los efectos de conjuro que funcionen sobre una criatura u objeto desatendido que pasen a través de la pantalla son afectados como por un *disipar magia* apuntado de tu nivel de lanzador. Los objetos atendidos no son afectados, lo único que lo diferencia de un lanzamiento apuntado normal de *disipar magia*. Debes realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + 1 por nivel de lanzador, máximo +10) para disipar efectos de conjuros (CD 11 + nivel de lanzador) o suprimir las propiedades mágicas de un objeto desatendido durante 1d4 asaltos (CD igual al nivel de lanzador del objeto). Los efectos de conjuro que no funcionen sobre criaturas u objetos desatendidos no pueden atravesar la pantalla. Un conjuro de *desintegrar* o un *disipar magia* con éxito eliminan la *pantalla disipadora de Otiluke*, mientras que un *campo antimagia* la suprime.

Componente material: una lámina de fino cristal de plomo.

PANTALLA DISIPADORA MAYOR DE OTILUKE

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 7

Como *pantalla disipadora de Otiluke*, excepto que el bonificador máximo de la prueba de disipar es +20.

PAÑUELO DE HIERRO

Transmutación

Nivel: wu jen 1 (metal)

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas este conjuro, coges un pañuelo de seda y das con él un latigazo en dirección a una criatura situada dentro del alcance. El pañuelo se vuelve tan duro como el hierro mientras vuela. Debes tener línea de visión hasta el objetivo e impactar con un ataque a distancia normal con el pañuelo. Si aciertas, el objetivo sufre 1d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +5).

Foco: el pañuelo de seda.

PAÑUELO DECAPITADOR

Transmutación

Nivel: wu jen 7 (metal)

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto

Cuando lanzas este conjuro, coges un pañuelo de seda y das con él un latigazo en dirección a una criatura situada dentro

del alcance, propulsándolo mágicamente hacia el objetivo. Por el camino, el pañuelo se vuelve tan duro como el hierro y se envuelve alrededor del cuello de la víctima. Debes tener línea de visión hasta el objetivo y golpear con ataque a distancia normal. Si aciertas, el objetivo debe salvar contra Fortaleza o el pañuelo le decapitará.

Un objetivo que supere la salvación sufre 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d4) antes de poder liberarse del *pañuelo decapitador*. Los constructos y la mayoría de muertos vivientes (excepto



Piel de metal

vampiros) no mueren inmediatamente debido a la decapitación, y sólo sufren 6d4 puntos de daño tanto si se salvan como si no. Los cienos, aberraciones y otras criaturas sin cabeza son inmunes a los efectos del conjuro.

Foco: el pañuelo de seda.

PAÑUELO ENMARAÑADOR

Transmutación

Nivel: wu jen 2 (metal)

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas este conjuro, coges un pañuelo y das con él un latigazo en dirección a una criatura situada dentro del alcance, propulsándolo mágicamente hacia el objetivo. El pañuelo se vuelve tan duro como el hierro mientras vuela y a continuación envuelve a la criatura objetivo. Debes tener línea de visión hasta el objetivo y golpearle con un ataque de toque a distancia. Si aciertas, el objetivo debe salvar contra Reflejos o quedará enmarañado.

Foco: el pañuelo de seda.

PERCIBIR CAMBIAFORMAS

Adivinación

Nivel: hechicero/mago 3, wu jen 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Con una acción estándar empleada en concentrarte, puedes ver la forma auténtica de las criaturas en un radio de 60'. Cada asalto puedes examinar a una criatura a la que veas y determinar si está polimorfada, disfrazada o transmutada, así como cuál es su auténtica forma. Si miras a un cambiaformas en su forma auténtica, detectarás de inmediato su aptitud para el cambio de forma, pero no podrás determinar qué otras formas es capaz de adoptar.

A efectos de este conjuro, un cambiaformas es cualquier criatura con el tipo "cambiaformas" o una aptitud sobrenatural o extraordinaria que le permita asumir una forma alternativa. Un mago que sepa *alterar el propio aspecto* no es un cambiaformas (ya que un conjuro no es una aptitud sobrenatural ni extraordinaria), pero un can trasguero sí (pues tiene la aptitud sobrenatural de adoptar formas alternativas, aunque su tipo sea "ajeno").

Componente material: un bálsamo de miel y flor de loto, untado sobre tus párpados.

PIEL DE METAL

Transmutación

Nivel: wu jen 5 (metal)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, la piel del receptor se fortalece y adopta un brillo metálico, obteniendo un bonificador de armadura natural de +8. El objetivo también se vuelve más lento y rígido, sufriendo un penalizador -2 a la Destreza.

Componente material: un pequeño fragmento de piel de rinoceronte.

PIEL ESPINOSA

Transmutación

Nivel: druida 3, wu jen 3 (madera)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando lanzas este conjuro tu piel se llena de espinas, incrementando el daño que infliges con los impactos sin armas y dificultando que te agarren. Además de causar daño letal con los ataques sin armas (si no lo hacías ya), infliges 1d6 puntos de daño perforante adicionales (de modo que un humano receptor de *piel espinosa* causaría 1d3 puntos de daño contundente más 1d6 puntos de daño perforante con un impacto sin armas). Además, cualquier criatura que te golpee con un arma natural o impacto sin armas (incluidos las pruebas de presa) sufre 5 puntos de daño perforante.

Componente material: una espina.

PRECISIÓN

Transmutación

Nivel: mágico de guerra 1, wu jen 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivos: un arma arrojada/nivel tocada o un arma de proyectiles tocada

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Cuando lanzas este conjuro, mejoras una o más armas arrojadas o un arma de proyectiles para mejorar su posibilidad de alcanzar blancos lejanos. Mientras dure el sortilegio se duplicará el alcance para el arma o armas afectadas.

Componente material: tinta, con la que se escribe un carácter místico en cada arma afectada por el conjuro.

PROTECCIÓN CONTRA EL HECHIZO

Abjuración

Nivel: wu jen 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor de este conjuro obtiene un bonificador +1 de resistencia por cada tres niveles de lanzador (máximo +5) en las salvaciones de Voluntad contra conjuros o efectos de hechizo o compulsión.

Componente material: pelo o alguna otra pequeña parte del cuerpo de una criatura con la aptitud innata de dominar o hechizar (como un súcubo o un vampiro).

PROYECTIL RESONANTE

Evocación [sonido]

Nivel: bardo 4, hechicero/mago 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: línea de 60'

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Liberas un tremendo proyectil de energía sónica desde tu mano abierta, infligiendo 1d4 puntos de daño sónico por nivel de lanzador (máximo 10d4) a todas las criaturas situadas dentro del área. Además, un *proyectil resonante* inflige daño completo a objetos y puede hacer estallar o romper con facilidad cualquier barrera interpuesta. Si el proyectil destruye una barrera puede seguir avanzando hasta el límite del alcance; si no lo consigue, se detiene.

PUDRIR LA MADERA

Nivel: druida 5, wu jen 5 (madera)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: un objeto no mágico de madera, un volumen de madera o una criatura vegetal

Duración: instantáneo o 1 asalto/nivel; ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas este conjuro, una insidiosa podredumbre afecta inmediatamente a cualquier objeto de madera o criatura vegetal que toques. Los objetos no mágicos de madera desatendidos con un tamaño inferior a 6' de diámetro, o un volumen de 3' de radio de un objeto de madera más grande (como una puerta), quedan instantáneamente destruidos por *pudrir la madera*.

Puedes emplear el conjuro en combate para romper cualquier arma de madera o con mango de madera; el arma, o su parte de madera, queda destruida con un ataque de toque cuerpo a cuerpo acertado. Intentar romper un arma suele provocar ataques de oportunidad, y *pudrir la madera* no tiene efecto sobre armas de madera o con el mango de madera que te golpeen, incluso aunque retengas la descarga. También puedes atacar armaduras y escudos de madera. Aquellos objetivos demasiado grandes para ser destruidos directamente sufren un penalizador de -1d6 a su bonificador de Armadura con

un golpe acertado y quedan inútiles si el penalizador supera al bonificador. Cualquier ataque contra un objeto de madera descarga el conjuro, y los objetos mágicos de madera son inmunes al efecto del *podrir madera*.

Contra las criaturas vegetales, el sortilegio inflige 3d6 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +15) con cada ataque acertado. Además, sólo contra plantas, el conjuro dura 1 asalto por nivel, y puedes realizar un ataque de toque por asalto. Una vez se ha usado para atacar a una criatura vegetal, *podrir la madera* no puede usarse para atacar o destruir objetos de madera.

Componente material: una termita viva.

PUÑO DE LLAMAS ESMERALDA

Evocación [fuego]
Nivel: hechicero/mago 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: criaturas u objetos tocados
Duración: 1 asalto/nivel; ver texto
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Una de tus manos estalla en un aura de brillantes llamas esmeralda, despidiendo luz como una antorcha. No sufres ningún daño ni penalizador debido a las llamas, pero con un ataque de toque cuerpo a cuerpo, el *puño de llamas esmeralda* inflige 3d6 puntos de daño por fuego +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20). La criatura a la que toques debe salvar contra Fortaleza o quedará envuelta por el aura ardiente de las llamas. Las criaturas envueltas por el aura de llamas sufren el mismo daño inicial en cada asalto, durante tu turno, hasta que termine el conjuro (pudiendo salvar contra Fortaleza para la mitad de daño en cada ocasión). Puedes usar tu ataque de toque ardiente repetidas veces hasta que uno de tus objetivos quede envuelto en llamas, momento en el que las llamas abandonan tu mano.

Este sortilegio puede usarse para atacar a objetos. Los objetos no mágicos y desatendidos quedan automáticamente envueltos en llamas verdes y sufren el daño indicado en cada asalto.



Puño de piedra

PUÑO DE PIEDRA

Transmutación [tierra]
Nivel: hechicero/mago 1, mágico de guerra 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto

Transformas una de tus manos en un poderoso puño de piedra viviente, obteniendo un bonificador +6 de mejora en la Fuerza para atacar, pruebas de presa, o romper y aplastar objetos. Además, obtienes la aptitud de realizar un ataque de golpetazo como acción estándar, causando 1d6 puntos de daño más tu nuevo

bonificador de Fuerza (o 1 1/2 veces tu bonificador de Fuerza si no llevas a cabo otros ataques durante ese asalto). Puedes usar el golpetazo como un ataque natural secundario con el penalizador normal de -5 (o -2 si tienes la dote Ataque múltiple; consulta la página 303 del *Manual de monstruos*) en una acción de ataque completo. No obstante, no puedes obtener más de un ataque de golpetazo por asalto con este sortilegio debido a un bonificador de ataque base alto (+6 o superior).

Tu puño no sufre ningún cambio de tamaño ni forma, y permanece tan flexible y sensitivo como sería sin los efectos del conjuro.

Componente material: un guijarro grabado con el dibujo de un puño estilizado.

RAYO DE TIERRA

Evocación [tierra]
Nivel: wu jen 3 (tierra)
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: línea hasta el alcance corto (25' + 5'/2 niveles)
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Con un grito, golpeas el suelo a tus pies y creas un rayo de fuerza sísmica, haciendo que la tierra, la roca y la arena salgan volando por los aires y golpeen a las criaturas que haya a lo largo de su trayectoria. Toda criatura que se encuentre en el área sufrirá 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d6).

Este conjuro sólo funciona si estás sobre tierra, arcilla o piedra (incluidos suelos artificiales de piedra), no si estás sobre un suelo de madera u otra superficie.

RAYO PRISMÁTICO

Evocación
Nivel: hechicero/mago 5, mágico de guerra 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: rayo
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

De tu mano extendida surge un único haz de luz de colores brillantes. Con un ataque de toque a distancia acertado, las criaturas con 6 DG o menos quedan cegadas durante 2d4 asaltos por el *rayo prismático* además de sufrir un efecto aleatorio (consulta la tabla adjunta).

RAYO PRISMÁTICO

	Color del haz	Efecto
1d6		
1	rojo	20 puntos de daño por fuego (Reflejos mitad)
2	naranja	40 puntos de daño por ácido (Reflejos mitad)
3	amarillo	80 puntos de daño por electricidad (Reflejos mitad)
4	verde	Veneno (mata; Fortaleza parcial: 1d6 de daño a Con)
5	azul	Transformar en piedra (Fortaleza niega)
6	índigo	Locura, como el conjuro (Voluntad niega)

REANIMACIÓN

Conjuración (curación)
Nivel: wu jen 7
Componentes: V, S, M, F
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 día/nivel

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

Devuelves la apariencia de vida a una criatura difunta, dejando al sujeto reanimado en un estado de "semivida", pero sin ligar por completo el alma con el cuerpo. Las criaturas que hayan estado muertas más de un día por nivel de lanzador no pueden reanimarse excepto si sus almas están libres y desean regresar (consulta 'Devolver la vida a los muertos', en la página 171 del *Manual del jugador*). La criatura reanimada tiene 1 punto de golpe y sólo puede emprender una acción de movimiento por asalto (por lo que es incapaz de atacar, usar conjuros y activar objetos mágicos). Su habla (si podía hablar en vida) es lenta y confusa, y sus recuerdos están nublados, con problemas para recordar siquiera detalles básicos acerca de su vida del pasado. Si se la deja sin vigilancia, la criatura tenderá a vagar aleatoriamente. Puede obtener puntos de golpe temporales, pero no superar su 1 pg mediante incrementos de Constitución ni ningún otro método (aunque si la hieren, la curación podrá devolverla de nuevo a su 1 pg). El receptor puede morir de nuevo (y volver a ser reanimado, en caso que sea posible) y restablecido a la vida completa mediante cualquier conjuro que devolvería a la vida a una criatura completamente muerta (como

revivir a los muertos). Tal como ocurre con *apacible descanso*, el tiempo pasado en el estado de reanimación no cuenta en el límite de tiempo para revivir a la criatura, y el cuerpo reanimado no se pudre.

Una criatura reanimada no es un muerto viviente, y no puede ser expulsada, dañada por energía positiva o agua bendita, ni curada por energía negativa. El conjuro *restablecimiento mayor* devuelve todos los recuerdos a la criatura, pero no mejora su estado físico.

Componente material: un mantón blanco e incienso.

Foco: un amuleto de oro con la forma de un fénix.

REFUGIO OCULTO DE LEOMUND

Conjuración (creación)
Nivel: bardo 5, hechicero/mago 5
Componentes: V, S, F; ver texto
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: estructura cuadrada de 20' de lado
Duración: 24 horas



Rayo de tierra

Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Igual que *cobijo seguro de Leomund* (consulta la página 213 del *Manual del jugador*), excepto porque el refugio oculto se camufla perfectamente con el terreno a su alrededor. Puede aparecer como un peñasco del tamaño de una casa en una zona rocosa o montañosa, como una duna de arena en el desierto, una densa espesura, una colina herbosa o incluso un poderoso árbol. El refugio oculto también disimula cualquier signo de ocupación, como el humo, luz o sonido que procedan del interior.

A partir de 30', el refugio es indistinguible del terreno natural. Cualquier criatura que se acerque a menos de 30' tiene derecho a realizar una prueba de Supervivencia contra CD 30 para advertir que el refugio oculto es una morada artificial y no parte del paisaje.

Foco: el foco del conjuro *alarma* (una campanilla y un finísimo alambre de plata), si se quiere incluir este beneficio en el refugio oculto (consulta la descripción de *cobijo seguro de Leomund* para más información).

REPARAR DAÑOS CRÍTICOS

Transmutación
Nivel: hechicero/mago 4

Como *reparar daños leves*, excepto que reparas 4d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20) a un constructo.

REPARAR DAÑOS GRAVES

Transmutación
Nivel: hechicero/mago 3

Como *reparar daños leves*, excepto que reparas 3d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +15) a un constructo.

REPARAR DAÑOS MENORES

Transmutación
Nivel: hechicero/mago 0

Como *reparar daños leves*, excepto que repara 1 punto de daño a un constructo.

REPARAR DAÑOS MODERADOS

Transmutación
Nivel: hechicero/mago 2

Como *reparar daños leves*, excepto que reparas 2d8 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (máximo +10) a un constructo.

REPARAR DAÑOS LEVES

Transmutación
Nivel: hechicero/mago 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque
Objetivo: constructo tocado
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Al imponer las manos sobre un constructo que tenga al menos 1 punto de golpe, transmutas su estructura para reparar el daño que haya sufrido. El conjuro repara 1d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +5).

RESISTIR ENERGÍA EN GRUPO

Abjuración
Nivel: clérigo 3, druida 3, hechicero/mago 4, wu jen 4

Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura/nivel, dos de las cuales no pueden distar más de 30'
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Como *resistir energía*, excepto que afecta a todas las criaturas receptoras.

RESPLANDOR ARDIENTE

Evocación [fuego, luz]
Nivel: clérigo 5, hechicero/mago 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: expansión de 50' de radio
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno y Fortaleza parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Lanzas una bola de luz ardiente hacia el punto que elijas y explota en una brillante esfera flotante. Todas las criaturas que sean capaces de ver del área quedan deslumbradas (sin salvación), y el calor del *resplandor ardiente* inflige 2d5 puntos de daño por fuego a todas las criaturas y objetos del área en cada asalto durante tu turno (Fortaleza mitad). Igual que *bola de fuego*, *resplandor ardiente* explota si golpea contra cualquier objeto material o barrera sólida antes de alcanzar el alcance dictado, y debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para hacer pasar la esfera a través de una abertura o paso estrechos.

Resplandor ardiente contrarresta o disipa cualquier conjuro de oscuridad de igual o menor nivel.

Componente material: un poco de yesca y una lente pequeña.

SANGRE ARDIENTE

Nigromancia
Nivel: hechicero/mago 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura viva; ver texto
Duración: un asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Corrompes la sangre de una criatura viva mediante una infusión ardiente y corrosiva, que inflige 1d8 puntos de daño por ácido y 1d8 puntos de daño por fuego en cada asalto. La víctima puede intentar salvar contra Fortaleza en cada asalto para negar el daño, pero tener éxito en un asalto no evita el daño posterior. Si la víctima no consigue salvar, el dolor abrasador que sufre también le limita a una única acción de movimiento por asalto.

Sangre ardiente no afecta a criaturas del tipo constructo, elemental, ciento, planta o muerto viviente.

Componente material: una gota de sangre y un pellizco de salitre.

SEÑALES SECRETAS

Encantamiento [enajenador]

Nivel: wu jen 1

Componentes: F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivo: una criatura inteligente

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro te permite comunicar un solo mensaje a otra criatura inteligente situada dentro del alcance, empleando medios no verbales. Puedes hacer señas con la mano, dejar un pergamino sobre la mesa, levantar una ceja o realizar cualquier otra señal, y el conjuro permitirá que el objetivo comprenda tu mensaje. Por medio de este sortilegio puedes comunicar un pensamiento completo de 25 palabras o menos, siempre que el objetivo y tú os podáis comunicar normalmente. No puedes enviar un mensaje verbal si no hablas el idioma del objetivo, pero sí transmitir peticiones emocionales sencillas (como "ayuda" o "peligro") que el recipiente reconocerá como tuyas. Puedes usar este conjuro incluso si estás atado y amordazado, mientras tengas el foco sobre tu persona.

Foco: un pequeño cono de cristal.

SHURIKEN DE FUEGO

Evocación [fuego]

Nivel: asesino 2, wu jen 2 (fuego)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 0'

Efectos: un shuriken mágico/3 niveles

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea shuriken hechos de fuego mágico que puedes lanzar igual con ataques normales a distancia contra cualquier objetivo dentro del alcance. Se te considera automáticamente competente con estas armas, que tienen un incremento de alcance de 10', un rango de amenazad

de 19-20 e infligen 3d6 puntos de daño por fuego con cada acierto (aunque tú y tus pertenencias no sufrís ningún daño mientras lanzas los shuriken). Todo el daño adicional infligido por el *shuriken de fuego* (incluidos los bonificadores de Fuerza y ataque furtivo) también se consideran daño por fuego. El shuriken desaparece cuando golpea, por lo que no puede incendiar combustibles ni dañar objetos.

Puedes crear un shuriken de fuego por cada tres niveles de lanzador, hasta un máximo de seis a 18.º nivel.

Componente material: un shuriken cubierto de savia de pino y azufre.

SIGNO DE SELLADO

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

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

Objetivo: una puerta, cofre o portal con un tamaño de hasta 30' cuadrados/nivel

Duración: permanente

Tiro de salvación: Reflejos mitad; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Sellas una puerta, cofre o cierre similar con una fuerte impronta mágica que impide la entrada y evita la apertura. Una puerta u objeto protegidos con este conjuro sólo pueden abrirse por la fuerza (suma 10 a la CD normal para romper) o mediante el uso de *apertura* o *disipar magia*. Si la puerta u objeto es forzado por cualquier medio (mágico o mundano), el *signo de sellado* inflige 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d4) en un radio de 30' (Reflejos mitad).

El conjuro *apertura* no niega ni supera automáticamente un *signo de sellado*, sino que lo suprime durante 10 minutos si se supera una prueba de lanzador (CD 11 + el nivel de lanzador de quien ha creado el signo). El *signo de sellado* es una trampa

mágica que puede desarmarse con una prueba de Inutilizar mecanismo contra CD 28. Tú puedes superar tu propio signo sin impedimentos y permanece activado detrás de ti.

Componente material: una esmeralda de 100 po aplastada.

SIGNO DE SELLADO MAYOR

Nivel: hechicero/mago 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Este conjuro funciona como *signo de sellado*, excepto que también puede usarse para sellar un espacio abierto (como un pasadizo o un arco), creando una barrera mágica de fuerza que rechaza a cualquier criatura que intente pasar. Además, las puertas y objetos protegidos por un *signo de sellado mayor* se fortalecen, incrementando su dureza en 10 y obteniendo 5 puntos de golpe por nivel de lanzador. Cualquier objeto protegido por el símbolo se considera un objeto mágico con el propósito de realizar TS y obtiene un bonificador +4 de resistencia en todas las salvaciones. Si el sello se rompe, un *signo de sellado mayor* causa 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6) en un radio de 40' (Reflejos mitad).

Un *signo de sellado mayor* no puede superarse con un *apertura*, pero sí puede disiparse (CD 15 + el nivel de lanzador de quien lo ha creado). También puede desarmarse con una prueba de Inutilizar mecanismo contra CD 31.

Componente material: una esmeralda de al menos 500 po aplastada.

TAMAÑO DE GIGANTE

Transmutación

Nivel: wu jen 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto

TAMAÑO DE GIGANTE

Nivel de lanzador	Tamaño	Fue	Des	Con	Armadura natural	Modif. CA/ataque	Espacio/Alcance
1.º-15.º	Enorme (20')	+16	-2	+4	+3	-2	15'/15'
16.º-18.º	Gargantuesco (40')	+24	-2	+8	+7	-4	20'/20'
19.º o superior	Colosal (72')	+32	-2	+12	+12	-8	30'/30'



Cuando lanzas este conjuro, tu cuerpo crece hasta el tamaño Enorme, Gargantuesco o Colosal, dependiendo de tu nivel de lanzador. Tu Fuerza, Destreza, Constitución, armadura natural, modificadores de tamaño a la CA y a las tiradas de ataque, espacio y alcance cambian tal como se indica en la tabla adjunta (no debes adoptar el mayor tamaño posible; si lo deseas puedes elegir crecer hasta un tamaño menor).

Todo tu equipo cambia de tamaño contigo, permitiéndote usar armas u objetos mágicos efectivamente en tu forma de gigante. Consulta la tabla 2-2: daño aumentado del arma por tamaño, en la página 28 de la *Guía del Dungeon Master*, para determinar el daño que inflige cualquiera de las armas que tengas cuando lanzas *tamaño de gigante*.

Componente material: una escama de dragón o pelo de la cabeza de un gigante.

TRANSFORMAR AGUA EN VENENO

Transmutación

Nivel: wu jen 4 (agua)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: una oz. de agua/nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro transforma un volumen de agua en ese mismo volumen de veneno de ingestión incoloro e insípido, con una CD de salvación igual a la CD del conjuro. Al ingerirse, el veneno causa 1 punto de daño a Constitución, seguido por 1d8 puntos de daño a Constitución 1 minuto más tarde. Salvar contra Voluntad niega cada caso de daño. Basta un solo trago del veneno (1 oz.) para

causar el efecto, pero beber más no hará que éste aumente.

Componente material: el colmillo de una serpiente venenosa y un heliotropo valorado en al menos 50 po.

TRANSMUTAR ROCA EN LAVA

Transmutación [fuego, tierra]

Nivel: druida 9, hechicero/mago 9, wu jen 9

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Transmutar roca en lava

Área: un cubo de 10' de lado

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Transformas la roca natural o sin trabajar de cualquier tipo en un volumen equivalente de lava fundida. Todas las criaturas situadas dentro del área del conjuro que consigan salvar contra Reflejos sufren 2d6 puntos de daño por fuego, siempre que puedan escapar físicamente del área en su siguiente turno. Las que fallen o que no puedan escapar del área sufren 20d6 puntos de daño por fuego en cada asalto que permanezcan en el área. Las criaturas situadas dentro de la lava tienen su velocidad reducida a 5' y sufren un penalizador -2 en las tiradas de ataque y CA. Incluso tras abandonar el área de efecto, aquellas criaturas que estuvieron expuestas a la lava sufren la mitad de daño (1d6 o 10d6) durante 1d3 turnos adicionales.

Si se lanza *transmutar roca en lava* sobre el techo de una caverna o túnel, la lava cae al suelo y se extiende en un charco de 15' de radio hasta una profundidad de aproximadamente



J. MIRACOLA 2004

madamente 1 1/2'. La lluvia de lava inflige 2d6 puntos de daño por fuego y 1d6 puntos de daño contundente a cualquiera que esté directamente debajo (Reflejos mitad). Además, las criaturas sufren 2d6 puntos de daño en cada asalto mientras se encuentren en el área del charco, y después 1d6 puntos de daño por fuego durante 1d3 asaltos tras conseguir escapar.

Aunque no se puede afectar a construcciones de piedra con este conjuro, lanzarlo contra la piedra sin trabajar situado por debajo o adyacente a tales estructuras causa 10d6 puntos de daño por fuego a cualquier parte de la estructura que esté en contacto con la lava. Las estructuras de madera en contacto con la lava se incendian inmediatamente.

La lava se enfría naturalmente desde su superficie hasta el centro, y ya no infligen daño por fuego tras 2d6 horas, a medida que se vuelve a convertir lentamente en piedra. Aunque un charco de 15' de radio puede tardar hasta dos días en enfriarse por completo, el centro de un cubo de 10' de lava puede permanecer fundido durante un mes o más.

La piedra mágica o encantada no resulta afectada por este conjuro.

VELA CADAVÉRICA

Conjuración (creación)

Nivel: hechicero/mago 3, wu jen 3

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Efecto: una mano y una vela fantasmales

Duración: 1 minuto/nivel (D); ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Una mano fantasmal que lleva una vela encendida aparece en el punto que elijas. La vela arroja luz en un radio de 5' y la mano se mueve a donde desees, adelante o atrás, arriba o abajo, en línea recta o doblando esquinas, a una velocidad de 50' por asalto (sin concentración necesaria). La mano y la vela son incorpóreas y pueden atravesar objetos, lo que las convierte en una herramienta útil para simular que un lugar está encantado. Además, una *vela cadavérica* ilumina a seres y objetos ocultos, etéreos e invisibles,

que se vuelven levemente visibles como contornos tenues. Las criaturas etéreas siguen siendo inalcanzables desde el plano Material (excepto con efectos de fuerza), pero las criaturas invisibles sólo tienen ocultación (20% de posibilidades de fallo) y pierden su bonificador al ataque mientras se encuentren a 5' de la vela. El resplandor fantasmal también hace que las criaturas y objetos inmateriales se vuelvan muy levemente materiales, de modo que las criaturas incorpóreas en un radio de 5' de una *vela cadavérica* tienen sólo un 30% de posibilidades de evitar el daño de criaturas corporales (aunque se aplican el resto de sus beneficios).

La mano es Diminuta, tiene 1 punto de golpe por nivel de lanzador, y posee CA 14 + un bonificador de desvío igual a tu modificador de Carisma. Efectúa las salvaciones igual que tú, pero es inmune a los conjuros que no causan daño. El efecto del sortilegio termina si se destruye la mano, y ésta desaparece si se desplaza hasta más allá del alcance del conjuro.

Componente material: un trozo de un cadáver que nunca haya sido tratado con ningún tipo de conservante.

VIENTO CONVOCADOR

Transmutación

Nivel: wu jen 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 10 millas/nivel

Objetivos: hasta 10 criaturas/nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Lanzas al viento un mensaje o sonido dirigido a una serie de criaturas específicas a las que identificas al ejecutar el conjuro. No hace falta conocer la identidad específica de cada receptor, pero debes ser capaz de diferenciarlos por su posición o por algún otro rasgo distinto de la raza o clase de personaje. Por ejemplo, podrías enviar el mensaje a los soldados de tu guardia de palacio o a los gobernadores de todas las provincias del imperio, siempre que tengas la certeza de que tales personajes existen.

Puedes preparar el conjuro para que lleve un mensaje de hasta 25 palabras, hacer que transmita otros sonidos durante

1 asalto, o hacer que el *viento convocador* parezca un misterioso movimiento del aire. El viento viajará hasta cada receptor, siempre y cuando logre encontrar un modo de llegar hasta allí desde donde te encuentres (el viento puede superar casi cualquier obstáculo, pero no puede atravesar puertas o ventanas cerradas, aunque no sean herméticas). Tú eliges su velocidad (desde tan lenta como 1 milla/hora como tan rápida como 1 milla/10 minutos), pero el *viento convocador* es tan suave e indetectable como un céfiro cuando llega a los receptores, donde entrega su mensaje susurrado y se disipa.

Al igual que sucede con *boca mágica*, el *viento convocador* no puede pronunciar componentes verbales, usar palabras de mando ni activar efectos mágicos.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD EN GRUPO

Transmutación

Nivel: hechicero/mago 4

Componentes: V, S, M

Alcance: 10'

Objetivos: el lanzador y todos los aliados en una explosión de 10' de radio, centrada en el lanzador.

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: Sí (inofensivo)

Como *visión en la oscuridad* (consulta la página 302 del *Manual del jugador*), salvo porque todos los objetivos se benefician del conjuro. A diferencia de *visión en la oscuridad*, los receptores de este sortilegio no pueden hacer que la aptitud sea hecha permanente mediante *permanencia*.

Componente material: una zanahoria seca o tres ágatas pequeñas.

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Transmutación

Nivel: asesino 1, explorador 1, hechicero/mago 1

Componentes: V, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura receptora obtiene visión en la penumbra: la aptitud de ver hasta el doble de lejos que un humano a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha o en condiciones similares de mala iluminación. El objetivo conserva la aptitud de distinguir el color y los detalles bajo tales condiciones.

Componente material arcano: una vela pequeña.

VOLAR EN GRUPO

Transmutación

Nivel: hechicero/mago 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

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

Objetivos: una criatura/nivel, dos de las cuales no pueden distar más de 30'

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Como *volar* (consulta la página 303 del *Manual del jugador*), excepto porque este

conjuro confiere el poder de volar a todos los objetivos. Una vez que una criatura recibe el sortilegio, deberá permanecer a menos de 30' de otro receptor, o el conjuro se romperá para esa criatura. Si sólo se afecta a dos criaturas, el sortilegio termina para ambos si la distancia que las separa supera los 30'.

YO ESPIRITUAL

Nigromancia

Nivel: wu jen 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto (D)

Este conjuro te permite hacer que tu espíritu salga de tu cuerpo en forma incorpóral, a la vez que mantienes una apariencia de vida en tu cuerpo físico. Tu espíritu se considera una criatura espiritual con el propósito de determinar el movimiento, cualidades especiales y debilidades, y tiene una velocidad de 90', aunque no puede apartarse más de 200' de tu cuerpo. En tu forma espiritual, un lanzador de conjuros que use *comuni3n con un espíritu menor* o *comuni3n con un*

espíritu mayor puede contactar contigo, y tú sólo podrás lanzar conjuros que sólo tengan componentes verbales. No puedes atacar físicamente ni afectar el mundo físico de cualquier otro modo, y puedes regresar a tu cuerpo en tu turno con una acción estándar.

Mientras estás en tu forma espiritual, tu cuerpo adopta un estado de duermevela, pudiendo sólo emprender una acción de movimiento por asalto, perdiendo su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene), y concediendo un bonificador +2 a las tiradas de ataque en su contra. Mientras te encuentras a 5' de tu cuerpo puedes ordenarle que lleve a cabo acciones sencillas como caminar, hablar (de modo lento y confuso), o comer. El daño sufrido tanto por tu espíritu como por tu cuerpo se resta del total de puntos de golpe, y si quedas reducido a 0 o menos puntos de golpe, mueres. Del mismo modo, también mueres si tu cuerpo se aleja más de 200' de tu forma espiritual y tú no puedes seguirle (mientras estás bajo los efectos de una *aguja espiritual*, por ejemplo), o si de algún otro modo se te impide regresar a tu cuerpo al finalizar el conjuro.

Componente material: una pequeña rueda de oración.

INVOCACIONES DE BRUJO ARCANO

Las invocaciones disponibles para los brujos arcanos se describen a continuación. Aunque los brujos arcanos están tan vinculados a las artes arcanas como cualquier mago o hechicero, estos poderes especiales son aptitudes sortílegas, no conjuros. En la página 8 se proporciona una descripción breve de cada invocación. Entre ellas se incluyen las invocaciones de moldeado y las de esencia, que permiten modificar el ataque de *explosión sobrenatural* del brujo arcano, así como cualquier otra invocación. En esta sección, las invocaciones se presentan en orden alfabético, de modo muy similar a los conjuros de este mismo capítulo. Antes de la descripción detallada se presenta una lista con una descripción breve de cada invocación según su grado (mínima, menor, mayor, oscura). Consulta la página 8 para conocer más información sobre las invocaciones y la página 5 para más información sobre los brujos arcanos.

NOMBRE

La primera línea de la descripción de la invocación proporciona el nombre por el que generalmente se la conoce.

GRADO

Bajo el nombre se indica el grado de la invocación. Los brujos arcanos pueden elegir invocaciones de cuatro grados, según

su nivel de clase: mínimo, menor, mayor y oscuro. Consulta la descripción de la clase brujo arcano para conocer más detalles sobre el nivel de acceso a cada grado.

NIVEL EQUIVALENTE

En la misma línea que el grado se indica el nivel de conjuro equivalente, que afecta a la CD de las salvaciones para la invocación, las pruebas de Concentración realizadas con ella y también su relación con otros conjuros y aptitudes, como *globo de invulnerabilidad*. El nivel equivalente de una invocación se proporciona tras su grado.

INVOCACIONES DE MOLDEADO Y DE ESENCIA

Algunas invocaciones pueden modificar el ataque de *explosión sobrenatural* del brujo arcano. Estas invocaciones son de moldeado o de esencia. No producen un efecto propio como las invocaciones normales, sino que deben usarse en conjunción con una *explosión sobrenatural* para generar un efecto. Si una invocación es de moldeado o de esencia, este hecho se indica tras el nivel equivalente.

INVOCACIONES MÍNIMAS

Agarrón de la tierra: provoca un *agarrón de la tierra*, como el conjuro.

- Aliento de la noche:** crea una *nube brumosa*, como el conjuro.
- Convocar plaga:** usas *convocar plaga*, como el conjuro.
- Custodia de entropía:** desvía los ataques a distancia, borra el rastro y evita ser rastreado por el olor.
- Explosión aterradora:** el objetivo debe salvar contra Voluntad o quedará estremecido.
- Explosión repugnante:** el objetivo debe salvar contra Fortaleza o quedará indispueto.
- Expresión funesta:** la pronunciación de una palabra del habla oscura rompe objetos como el conjuro *estallar*.
- Golpe horrible:** un ataque de cuerpo a cuerpo canaliza la *explosión sobrenatural*.
- Influencia cautivadora:** concede bonificadores en las pruebas de Diplomacia, Engañar e Intimidar.
- Lanza sobrenatural:** el alcance de la explosión se incrementa a 250'.
- Nube miasmática:** crea una nube de niebla que proporciona ocultación y fatiga a quienes entren.
- Oscuridad:** causa *oscuridad*, como el conjuro.
- Saltos y brincos:** concede un bonificador en las pruebas de Equilibrio, Piruetas y Saltar.
- Suerte del oscuro:** concede un bonificador de suerte a un tipo de salvaciones.
- Tracción arácnida:** puedes *trepar cual arácnido*, como el conjuro, y eres inmune a las telarañas.
- Ver lo oculto:** puedes *ver lo invisible*, como el conjuro, y te concede visión en la oscuridad.
- Visión del diablo:** ves normalmente en la oscuridad, tanto normal como mágica.

INVOCACIONES MENORES

- Agarre pétreo:** provoca un *agarrón pétreo*, como el conjuro.
- Concatenación sobrenatural:** la explosión salta del objetivo inicial hacia objetivos secundarios.
- Despertar a los muertos:** crea muertos vivientes como el conjuro *reanimar a los muertos*.
- Disipación voraz:** usas *disipar magia*, como el conjuro, y causas daño a las criaturas cuyos efectos son disipados.
- Escabullirse:** usas una *puerta dimensional*, como el conjuro, de corto alcance y dejas una *imagen mayor* en tu lugar.
- Explosión ardiente:** la explosión inflige daño por fuego y el objetivo debe salvar contra Reflejos o prenderá.
- Explosión cegadora:** el objetivo debe salvar contra Fortaleza o quedará ciego durante 1 asalto.
- Explosión congelante:** la explosión inflige daño por frío y el objetivo debe salvar contra Fortaleza o sufrirá un penalizador -2 en la Destreza.
- Hechizo:** hace que una única criatura te considere un amigo.
- Maldición desesperante:** maldice a una criatura como el conjuro *lanzar maldición*, o dificulta sus ataques.



- Muro de penumbra:** usar *muro de penumbra*, como el conjuro.
- Oscuridad hambrienta:** crea sombras habitadas por una plaga de murciélagos.
- Pasar desapercibido:** usas *invisibilidad* (sólo tú mismo), como el conjuro.
- Sentido del vacío:** concede sentido ciego hasta 30'.
- Vuelo oscuro:** concede velocidad de vuelo con maniobrabilidad buena.

INVOCACIONES MAYORES

- Cono sobrenatural:** la explosión adopta forma de cono.
- Devorar magia:** usas un *disipar magia mayor* apuntado con un toque y obtienes puntos de golpe temporales en base al nivel de conjuros disipado con éxito.
- Explosión cáustica:** la explosión ignora la RC e inflige daño por ácido durante varios asaltos.
- Explosión embrujadora:** el objetivo debe salvar contra Voluntad o quedará afectado por *confusión* durante 1 asalto.
- Explosión impactante:** el objetivo debe salvar contra Reflejos o saldrá despedido.
- Explosión nauseabunda:** el objetivo debe salvar contra Fortaleza o quedará mareado.
- Llamada del brujo arcano:** usas *recado*, como el conjuro, pero te arriesgas a sufrir daño del receptor.
- Muro de llamas temibles:** creas un *muro de fuego*, como el conjuro, pero la mitad del daño producido procede del poder sobrenatural.
- Plaga tenaz:** usas *plaga de insectos*, como el conjuro, pero la plaga de langostas convocada inflige daño como un arma mágica.
- Sombra enervante:** concede ocultación total en zonas oscuras e impone un penalizador de Fuerza en las criaturas vivas adyacentes.
- Tentáculos gélidos:** usas *tentáculos negros de Evard*, como el conjuro, e infliges daño por frío adicional a las criaturas del área.

INVOCACIONES OSCURAS

- Camino de las sombras:** usas *caminar por la sombra*, como el conjuro, y aceleras la curación natural.
- Desmaterialización oscura:** te conviertes en una plaga de sombras semejantes a murciélagos, obteniendo los beneficios del subtipo 'plaga'.
- Explosión tenebrosa:** el objetivo debe salvar contra Fortaleza u obtendrá dos niveles negativos.
- Invisibilidad retributiva:** usas una *invisibilidad mayor* (sólo tú mismo), como el conjuro, que explota e inflige daño si se disipa.
- Palabra del cambio:** usas *polimorfar funesto*, como el conjuro, pero los efectos podrían ser permanentes.
- Perdición sobrenatural:** la explosión afecta a todos los enemigos en un radio de 20'.
- Presciencia oscura:** usas *presciencia*, como el conjuro, y puedes comunicarte telepáticamente con un objetivo cercano.

DESCRIPCIONES DE LAS INVOCACIONES

AGARRÓN PÉTREO

Menor; 3.º

Puedes usar *agarrón pétreo*, como el conjuro (consulta la página 97).

AGARRÓN DE LA TIERRA

Mínima; 2.º

Puedes usar *agarrón de la tierra*, como el conjuro (consulta la página 96).

ALIENTO DE LA NOCHE

Mínima; 1.º

Al usar esta invocación, una brumosa nube se extiende un radio de 20' a tu alrededor, igual que con el conjuro *nube brumosa*. La bruma no bloquea la línea de visión, pero todas las criaturas de su interior tienen ocultación. Un viento moderado o un fuego mayor que una antorcha dispersan la bruma inmediatamente. La bruma se dispersa por sí misma tras 1 minuto.

CAMINO DE LAS SOMBRAS

Oscura; 6.º

Esta invocación te permite usar *caminar por la sombra*, como el conjuro. Por cada hora que pases caminando por las sombras con esta aptitud recuperas una cantidad de puntos de golpe equivalente a haber descansado todo un día.

CONCATENACIÓN SOBRENATURAL

Menor; 4.º; de moldeado

Esta invocación de moldeado te permite mejorar tu *explosión sobrenatural* convirtiéndola en un arco de energía que "salta" desde el primer objetivo hacia objetivos secundarios. Una *concatenación sobrenatural* puede saltar hasta uno o más objetivos secundarios que se encuentren en un radio de 30' del principal, permitiéndote realizar ataques de toque a distancia adicionales y, si aciertas, causarles daño. Puedes hacer "saltar" la explosión hacia un objetivo secundario por cada cinco niveles de lanzador que tengas, de modo que puedes golpear a dos objetivos más en el 10.º nivel, tres en el 15.º y cuatro

objetivos adicionales en el 20.º. Cada nuevo objetivo debe encontrarse a 30' o menos del anterior, y no puedes golpear a la misma criatura más de una vez con la *concatenación sobrenatural*. Si fallas a cualquier objetivo de la concatenación, el ataque termina en ese momento.

Cada objetivo golpeado tras el primero sufre la mitad de daño infligido al objetivo principal. Esta reducción de daño a los objetivos secundarios se aplica a cualquier efecto que aumente el daño de tu *explosión sobrenatural* (como *explosión cáustica*). Debes realizar una prueba de penetración de conjuro diferente para cada objetivo, si es aplicable.

CONO SOBRENATURAL

Mayor; 5.º; de moldeado

Esta invocación de moldeado te permite invocar tu *explosión sobrenatural* como un

cono de 30'. El *cono sobrenatural* causa el daño normal de la *explosión sobrenatural* a todos los objetivos situados dentro del área. No se trata de un ataque de rayo, por lo que no requiere ningún ataque de toque. Cualquier criatura situada dentro del área puede salvar contra Reflejos para la mitad de daño.

CONVOCAR PLAGA

Mínima; 2.º

Con esta invocación puedes usar *convocar plaga*, como el conjuro. A diferencia del sortilegio, esta invocación tiene una duración de concentración en vez de concentración + 2 asaltos.

CUSTODIA DE ENTROPÍA

Mínima; 2.º

Cuando se activa esta invocación unas energías caóticas empiezan a girar a tu alrededor desviando los ataques de flechas, rayos y otros ataques a distancia (como *escudo de entropía*). También te permite no dejar rastro (como *pasar sin dejar rastro*) y no puedes ser rastreado por el olor (todavía puedes ser detectado por el olor, pero no pueden rastrearte con el olfato)

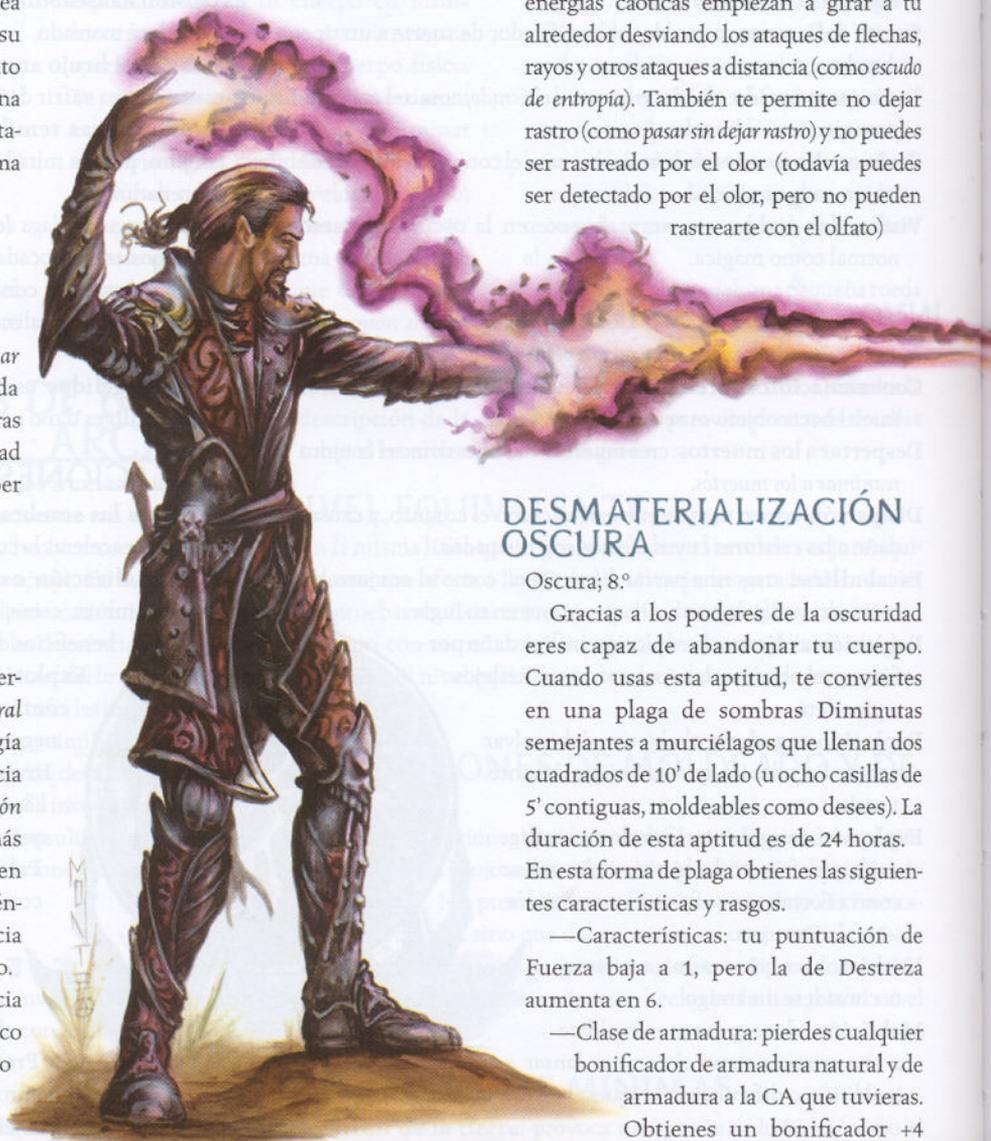
DESMATERIALIZACIÓN OSCURA

Oscura; 8.º

Gracias a los poderes de la oscuridad eres capaz de abandonar tu cuerpo. Cuando usas esta aptitud, te conviertes en una plaga de sombras diminutas semejantes a murciélagos que llenan dos cuadrados de 10' de lado (u ocho casillas de 5' contiguas, moldeables como deseos). La duración de esta aptitud es de 24 horas. En esta forma de plaga obtienes las siguientes características y rasgos.

—Características: tu puntuación de Fuerza baja a 1, pero la de Destreza aumenta en 6.

—Clase de armadura: pierdes cualquier bonificador de armadura natural y de armadura a la CA que tuvieras. Obtienes un bonificador +4



de tamaño a la CA, y un bonificador de desvío a la CA igual a tu modificador de Carisma.

—Movimiento: obtienes una velocidad de vuelo de 40' con maniobrabilidad perfecta. Puedes pasar por aberturas que sólo podría franquear una criatura Diminuta.

—Rasgos de plaga: no estás sujeto a los golpes críticos ni al flanqueo, y eres inmune al daño por armas. No puedes ser derribado, enmarañado ni embestido, y no puedes apresar a tus contrincantes. También eres inmune a cualquier conjuro o efecto que tenga como objetivo a un número específico de criaturas, excepto en el caso de aptitudes y sortilegios enajenadores. Sufres la mitad más de daño (+50%) de conjuros o efectos que afecten un área. A diferencia de otras plagas de criaturas Diminutas, no eres vulnerable a los efectos del viento. Si quedas reducido a 0 o menos puntos de golpe, o si quedas inconsciente debido a daño no letal, regresas instantáneamente a tu forma natural en una casilla de tu elección que estuviera cubierta por la plaga.

—Ataque de plaga: obtienes un ataque de plaga que inflige 4d6 puntos de daño a cualquier criatura cuyo espacio ocupes al final de tu turno. Tu ataque de plaga golpea como un arma mágica de tu alineamiento.

—Distracción: cualquier

criatura viva vulnerable a tu ataque de plaga que empiece su turno en una casilla ocupada por tu plaga debe salvar contra Fortaleza o quedará mareada durante 1 asalto. Dentro del área de tu plaga, el lanzamiento de conjuros o la concentración requiera una prueba de

Concentración (CD 20 + nivel del conjuro).

—Pertenencias: todo el equipo y objetos mágicos que vistas o transportes dejan de funcionar y son absorbidos por tu nueva forma.

Mientras estás bajo el efecto de la *desmaterialización oscura* sólo puedes emprender acciones de movimiento (por lo que no puedes usar otras invocaciones).

DESPERTAR A LOS MUERTOS

Menor; 4.º

Puedes convertir los huesos de los cuerpos de criaturas muertas en esqueletos o zombis muertos vivientes (como el conjuro *reanimar a los muertos*). Si no utilizas el componente material del conjuro (un ónice valorado en 25 po por DG de muertos vivientes) como parte del proceso, los muertos vivientes creados por esta aptitud se convierten en polvo tras 1 minuto por nivel de lanzador.



Concatenación sobrenatural

DEVORAR MAGIA

Mayor; 6.º

Esta invocación te permite transmitir un *disipar magia mayor* dirigido con tu toque. Obtienes 5 puntos de golpe temporales por cada nivel de conjuro que disipes de este

modo. Por ejemplo, si consigues disipar un *muro de hielo*, obtienes 20 puntos de golpe temporales. Estos puntos de golpe temporales se desvanecen pasado 1 minuto y no se apilan con otros puntos de golpe temporales. Si devoras otro conjuro, puedes sustituir los antiguos puntos de golpe temporales con los obtenidos más recientemente, reiniciando también la duración. No puedes devorar tus propias invocaciones.

DISIPACIÓN VORAZ

Menor; 4.º

Puedes usar *disipar magia*, como el conjuro. Las criaturas con un efecto de conjuro activo que sea disipado por esta invocación sufren 1 punto de daño por cada nivel del efecto (sin salvación).

ESCABULLIRSE

Menor; 4.º

Puedes usar *puerta dimensional* como una aptitud sortilega, aunque el alcance es corto (25' + 5/2 niveles). Cuando usas esta aptitud, dejas atrás una *imagen mayor* de ti mismo en tu lugar que dura 1 asalto. La imagen reacciona apropiadamente a los ataques como si te estuvieras concentrando en ella.

EXPLOSIÓN ARDIENTE

Menor; 3.º; de esencia

Esta invocación de esencia te permite convertir tu *explosión sobrenatural* en una *explosión ardiente*. Una explosión de este tipo inflige daño por fuego. Cualquier criatura golpeada por una *explosión ardiente* debe salvar contra Reflejos el fuego le prenderá, causándole 2d6 puntos de daño por asalto hasta que use una acción de asalto completo para extinguir las llamas o hasta que termine la duración. El daño por fuego persiste durante 1 asalto por cada 5 niveles de clase que tengas. Por ejemplo, un brujo arcano de 15.º nivel causa 2d6 puntos de daño durante 3 asaltos tras el ataque inicial de la *explosión sobrenatural*. Una criatura que queme de este modo nunca sufre más de 2d6 puntos de daño por fuego en un asalto, incluso aunque haya sido golpeado por más de una *explosión ardiente*.

EXPLOSIÓN ATERRADORA

Mínima; 2.º; de esencia

Esta invocación de esencia te permite convertir tu *explosión sobrenatural* en una *explosión aterradora*. Las criaturas golpeadas por una *explosión aterradora* deben salvar contra Voluntad o quedarán estremecidas durante 1 minuto. Una criatura ya estremecida que sea golpeada por una *explosión aterradora* no es afectada por el efecto estremecedor de la explosión, pero sufre daño normalmente. Las criaturas inmunes a los efectos y conjuros enajenadores o a los efectos del miedo no pueden quedar estremecidas por una *explosión aterradora*.

EXPLOSIÓN CÁUSTICA

Mayor; 6.º; de esencia

Esta invocación de esencia te permite convertir tu *explosión sobrenatural* en una *explosión cáustica*. Una explosión de este tipo inflige daño por ácido y está formada por ácido conjurado, haciendo que sea diferente de cualquier otra invocación de esencia porque ignora la resistencia a conjuros. Las criaturas golpeadas por una *explosión cáustica* sufren automáticamente 2d6 puntos de daño por ácido adicionales en los siguientes asaltos. Este daño por ácido persiste durante 1 asalto por cada cinco niveles de clase que tengas. Por ejemplo, un brujo arcano de 15.º nivel inflige 2d6 puntos de daño por ácido por asalto durante 3 asaltos tras el ataque inicial de la *explosión cáustica*.

EXPLOSIÓN CEGADORA

Menor; 4.º; de esencia

Esta invocación de esencia te permite convertir tu *explosión sobrenatural* en una *explosión cegadora*. Cualquier criatura viva golpeada por una *explosión cegadora* debe salvar contra Fortaleza o quedará cegada durante 1 asalto.

EXPLOSIÓN CONGELANTE

Menor; 4.º; de esencia

Esta invocación de esencia te permite convertir tu *explosión sobrenatural* en una *explosión congelante*. Una explosión de este tipo inflige daño por frío. Cualquier criatura golpeada por una *explosión congelante* debe salvar contra Fortaleza o sufrirá un penali-

zador -4 a la Destreza durante 10 minutos. Los penalizadores a la Destreza debidos a varias *explosiones congelantes* no se apilan.

EXPLOSIÓN EMBRUJADORA

Menor; 4.º; de esencia

Esta invocación de esencia te permite convertir tu *explosión sobrenatural* en una *explosión embrujadora*. Cualquier criatura golpeada por una *explosión embrujadora* debe salvar contra Fortaleza o sufrirá *confusión* durante 1 asalto además del daño normal de la explosión. Éste es un efecto enajenador.

EXPLOSIÓN IMPACTANTE

Mayor; 6.º; de esencia

Esta invocación de esencia te permite convertir tu *explosión sobrenatural* en una *explosión impactante*. Cualquier criatura Mediana o de menor tamaño golpeada por una *explosión impactante* debe salvar contra Reflejos o saldrá despedida 1d6x5' (1d6 casillas) directamente en dirección contraria a ti y quedará tumbada por la energía del ataque. Si la criatura golpea contra un objeto sólido y se detiene antes de tiempo, sufre 1d6 puntos de daño por cada 10' que haya salido despedido, y sigue quedando tumbado. El movimiento debido a esta explosión no provoca ataques de oportunidad.

EXPLOSIÓN NAUSEABUNDA

Mayor; 6.º; de esencia

Esta invocación de esencia te permite convertir tu *explosión sobrenatural* en una *explosión nauseabunda*. Cualquier criatura golpeada por una *explosión nauseabunda* debe salvar contra Fortaleza o quedará mareada durante 1 minuto.

EXPLOSIÓN REPUGNANTE

Mínima; 2.º

Esta invocación de esencia te permite convertir tu *explosión sobrenatural* en una *explosión repugnante*. Cualquier criatura golpeada por una *explosión nauseabunda* debe salvar contra Fortaleza o quedará indispuerta durante 1 minuto. Una criatura golpeada por una segunda *explosión repugnante* no es afectada por el efecto de indisposición, pero sufre daño normalmente.

EXPLOSIÓN TENEBROSA

Oscuridad; 8.º; de esencia

Esta invocación de esencia te permite convertir tu *explosión sobrenatural* en una *explosión tenebrosa*. Una explosión de este tipo inflige daño por energía negativa, que sana a las criaturas muertas vivientes en vez de dañarlas (de modo muy similar a los conjuros de *infligir*). Cualquier criatura golpeada por una *explosión tenebrosa* debe salvar contra Fortaleza u obtendrá dos niveles negativos. Los niveles negativos otorgados por este efecto se desvanecen en 1 hora. Si un objetivo llega a tener tantos niveles negativos como DG, muere.

EXPRESIÓN FUNESTA

Mínima; 2.º

Pronuncias una única sílaba del habla oscura (descrita en el *Libro de oscuridad vil*) y afectas un objeto o área del mismo modo que el conjuro *estallar*. Si una criatura está sosteniendo o transporta el objetivo del conjuro y éste es destruido, la criatura debe salvar contra Fortaleza o quedará atontada durante 1 asalto y ensordecida durante 1 minuto debido a la terrible expresión. Éste es un efecto sónico.

GOLPE HORRIBLE

Mínima; 1.º; de moldeado

Como una acción estándar, puedes realizar un único ataque cuerpo a cuerpo. Si ciertas, el objetivo es afectado como si hubiera sido afectado por tu *explosión sobrenatural* (incluyendo cualquier invocación de esencia aplicada). Este daño es adicional a cualquier daño por arma que inflijas con tu ataque, aunque no es necesario que causes daño con este ataque para activar el efecto de *explosión sobrenatural*.

HECHIZO

Menor; 4.º

Puedes embaucar a una criatura situada a menos de 60'. La criatura debe salvar contra Voluntad o te considerará instantáneamente su compañero. Esta aptitud es dependiente del idioma. Aparte de estas diferencias, la aptitud funciona igual que el conjuro *hechizar monstruo*. Nunca puedes tener a más de un objetivo hechizado al mismo tiempo con esta aptitud. Si hechizas a una segunda criatura, pierdes la presa sobre la primera.

INFLUENCIA CAUTIVADORA

Mínima; 2.º

Puedes invocar esta aptitud para embaucar y cautivar a tus oponentes. Obtienes un bonificador +6 en las pruebas de Diplomacia, Engañar e Intimidar durante un periodo de 24 horas.

INVISIBILIDAD RETRIBUTIVA

Oscura; 6.º

Puedes usar *invisibilidad mayor*, como el conjuro, pero la invocación solo funciona sobre ti mismo. Si tu *invisibilidad retributiva* es disipada, libera una onda expansiva en una explosión de 20' de radio. Esta onda expansiva inflige 4d6 puntos de daño sónico a todas las criaturas del área y las deja aturridas durante 1 asalto (salvar contra Fortaleza reduce el daño a la mitad y niega el efecto aturridor).

LANZA SOBRENATURAL

Mínimo; 2.º; de moldeado

Esta invocación de moldeado extiende tus ataques con la *explosión sobrenatural* hasta

grandes distancias.

La *lanza sobrenatural* incrementa el alcance de un ataque de *explosión sobrenatural* a 250', sin incremento de alcance.

LLAMADA DEL BRUJO ARCANO

Mayor; 5.º

Puedes usar esta invocación para enviar un mensaje como mediante el conjuro *recado*. No obstante, una criatura que no desee responderte puede intentar una salvación de voluntad para devolvarte el recado, infligiéndote 1d10 punto de daño.

MALDICIÓN DESESPERANTE

Menor; 4.º

Puedes usar esta invocación para lanzar una maldición sobre un oponente que toques (como *lanzar maldición*). Incluso

si la víctima se salva, la criatura sufre un penalizador -1 en las tiradas de ataque durante 1 minuto.

MURO DE LLAMAS TEMIBLES

Mayor; 5.º

Con esta invocación puedes conjurar un *muro de fuego*, como el conjuro. La mitad del daño por fuego del muro procede del poder sobrenatural y, por lo tanto, no está sujeto a ser reducido por la resistencia al fuego. Si una criatura queda reducida a 0 o menos puntos de golpe por un *muro de llamas temibles*, sus restos se consumen por completo 1 asalto después (como por el conjuro *destrucción*).

MURO DE PENUMBRA

Puedes usar *muro de penumbra*, como el conjuro (consulta la página 118).

NUBE MIASMÁTICA

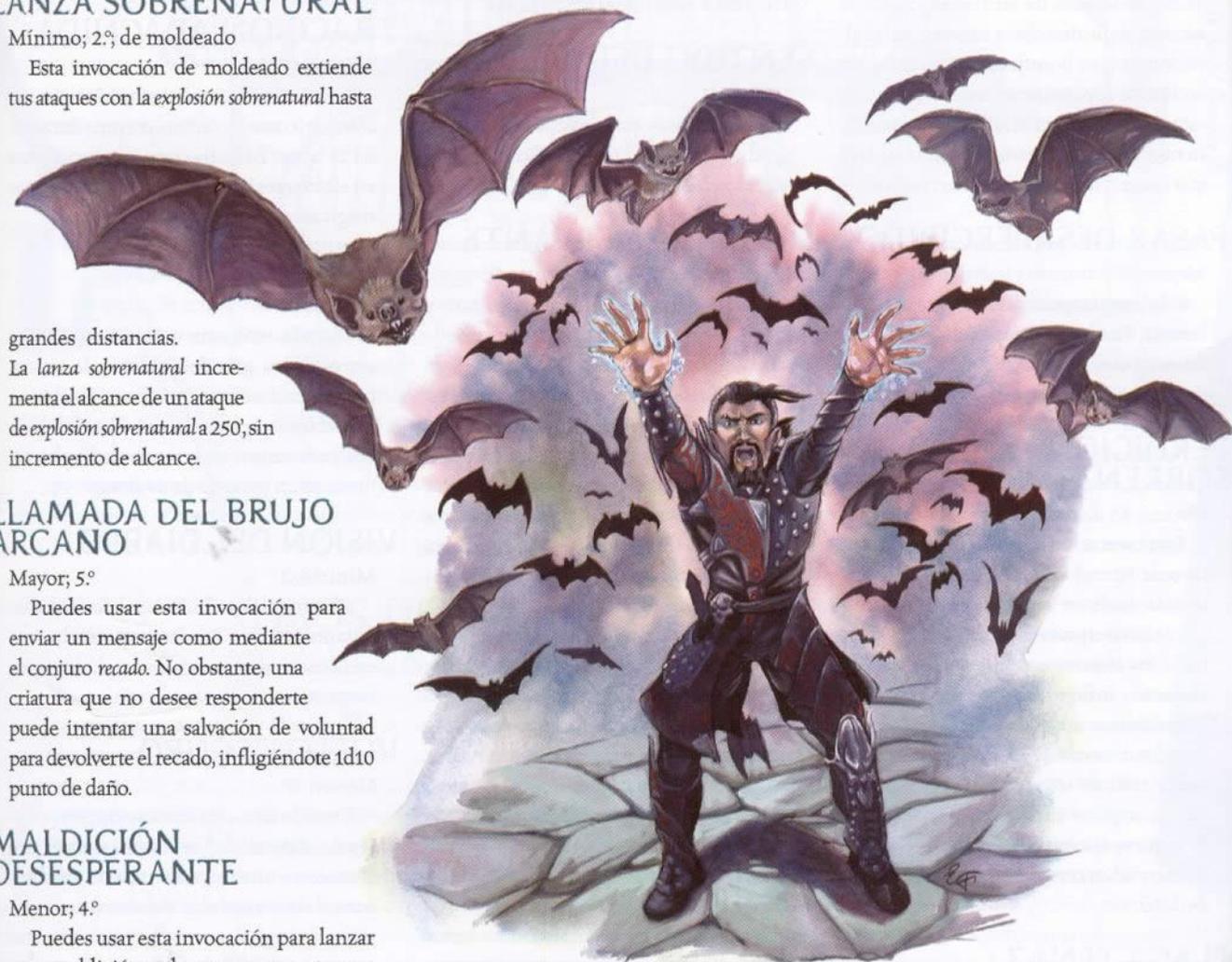
Mínima; 1.º

Al usar esta invocación una nube brumosa se extiende hasta un radio de 10' desde tu posición. La nube no bloquea la línea de visión, pero todas las criaturas de su interior tienen ocultación. Cualquier criatura (excepto tú) que entre en la bruma debe salvar contra Fortaleza o quedará fatigada. Este efecto dura mientras la criatura permanezca dentro de la nube y 1 asalto subsiguiente. Un viento moderado o cualquier fuego más grande que una antorcha dispersan inmediatamente la bruma. Sin tales efectos la nube permanece durante 1 minuto.

OSCURIDAD HAMBRIENTA

Menor; 3.º

Puedes crear un área de sombras (igual que el conjuro *oscuridad*) que se llena de



Morthos convoca una plaga de murciélagos

murciélagos (como los de la plaga de murciélagos, página 218 del *Manual de monstruos*). La *oscuridad hambrienta* es estacionaria. Tú eres inmune a los ataques de tu propia *oscuridad hambrienta*, pero sigues sufriendo el efecto de oscuridad. La *oscuridad hambrienta* permanece mientras te concentres en ella (lo que funciona igual que concentrarse en un conjuro), más 2 asaltos subsiguientes. Si la plaga de murciélagos es destruida, la oscuridad también desaparece.

OSCURIDAD

Mínima; 2.º

Puedes usar *oscuridad*, como el conjuro.

PALABRA DEL CAMBIO

Oscuridad; 5.º

Pronuncias una poderosa palabra que transforma a una criatura en una forma inofensiva. Este efecto funciona como el conjuro *polimorfar funesto*, excepto que 24 horas después de ser transformada, la víctima tiene derecho a una segunda salvación (con su bonificador original) para recuperar espontáneamente su forma. Si esta segunda salvación falla, permanece en su nueva forma permanentemente o hasta que sea restablecido por otros medios.

PASAR DESAPERCIBIDO

Menor; 2.º

Obtienes la aptitud de desvanecerte de la vista. Puedes usar *invisibilidad* (sólo tú mismo), como el conjuro, excepto que la duración es de 24 horas.

PERDICIÓN SOBRENATURAL

Oscura; 8.º; de moldeado

Esta invocación de moldeado te permite invocar tu *explosión sobrenatural* como la temida *perdición sobrenatural*. Esto hace que se liberen proyectiles de poder místico hacia los objetivos cercanos. Este tipo de explosión inflige el daño de la *explosión sobrenatural* a cualquier número de objetivos situados a menos de 20' designados por ti. No se trata de un ataque de rayo, por lo que no requiere ningún ataque de ataque de toque a distancia. Cada objetivo puede intentar salvar contra Reflejos para la mitad de daño.

PLAGA TENAZ

Mayor; 6.º

Con esta invocación puedes usar *plaga de insectos*, como el conjuro. Añades tu modificador de Carisma a la CD de la salvación de Fortaleza para resistir la aptitud de distracción de la plaga. Los ataques de cualquier plaga de langosta convocada por esta aptitud se consideran armas mágicas en relación a superar la reducción de daño.

PRESCIENCIA OSCURA

Oscura; 9.º

Con esta invocación puedes usar *presciencia*, como el conjuro. Si estás a menos de 100' y tienes línea de visión con el objetivo de la aptitud, puedes comunicarte telepáticamente con él.

SALTOS Y BRINCOS

Mínima; 2.º

Invocas esta aptitud para obtener una agilidad sorprendente. Obtienes un bonificador +6 en las pruebas de Equilibrio, Piruetas y Saltar durante 24 horas.

SENTIDO DEL VACÍO

Menor; 4.º

Cuando usas esta invocación puedes agudizar tu oído y tu visión, obteniendo sentido ciego hasta 30' durante 24 horas.

SOMBRA ENERVANTE

Mayor; 5.º

Los poderes oscuros te ocultan y escudan del daño mientras consume la vitalidad de los oponentes cercanos. Esta invocación te concede ocultación total en cualquier área que no esté brillantemente iluminada (no funcionará a la luz del día ni en el radio de un conjuro con el descriptor "luz"). Además, cualquier criatura viva adyacente a ti mientras esta aptitud está activa debe salvar contra Fortaleza al inicio de su turno o sufrirá un penalizador -4 a la Fuerza durante 5 asaltos. Cuando una criatura ha sido afectada por la *sombra enervante*, no puede ser afectada de nuevo durante 24 horas. La duración de esta aptitud es de 5 asaltos, y puede contrarrestarse o disiparse con cualquier conjuro o efecto de luz de nivel igual o superior.

SUERTE DEL OSCURO

Mínima; 2.º

Si tienes esta invocación te conviertes en predilecto de los poderes oscuros. Obtienes un bonificador de suerte igual

a tu bonificador de Carisma (si lo tienes) en las salvaciones de Fortaleza, de Reflejos o de Voluntad (a tu elección cada vez que uses esta aptitud) durante un periodo de 24 horas. Puedes aplicar esta aptitud a dos tipos de salvación diferentes al mismo tiempo. Este bonificador nunca puede superar tu nivel de clase.

TENTÁCULOS GÉLIDOS

Mayor; 5.º

Esta invocación te permite conjurar un campo de tentáculos negros que surgen del suelo y congelan el alma de sus víctimas. Esta invocación funciona del mismo modo que el conjuro *tentáculos negros de Evard*, excepto que cada criatura situada dentro del área de la invocación sufre 2d6 puntos de daño por frío. Las criaturas en el área sufren el daño por frío tanto si son apresadas por los tentáculos como si no.

TRACCIÓN ARÁCNIDA

Mínima; 2.º

Puedes concederte la aptitud de *trepar cual arácnido* (como el conjuro) con una duración de 24 horas. Mientras esta invocación está en efecto eres inmune a las telarañas (tanto mágicas como mundanas).

VER LO OCULTO

Mínima; 2.º

Cuando usas esta invocación, puedes activar unos grandes poderes de visión, permitiéndote ver criaturas y objetos invisibles (como *ver lo invisible*). También obtienes visión en la oscuridad hasta 60' durante un periodo de 24 horas.

VISIÓN DEL DIABLO

Mínima; 2.º

Obtienes la agudeza visual de un diablo durante 24 horas. Puedes ver normalmente en la oscuridad y en la oscuridad mágica hasta 30'.

VUELO OSCURO

Menor; 3.º

Cuando usas esta invocación, los poderes de la oscuridad te levantan en el aire al crecerte una fluyente capa de sombras semejante a unas alas. Puedes volar a una velocidad igual a tu velocidad terrestre con maniobrabilidad buena durante 24 horas.

Ilustración de M. Casotta

Los lanzadores de conjuros arcanos raramente alcanzan un buen grado de competencia sin aprender a usar el segundo conjunto de armas y herramientas del repertorio del arcanista: los objetos mágicos. Los conjuros son poderosos y flexibles, pero los objetos mágicos pueden proporcionar efectos persistentes o prácticos que requerirían un poder de conjuros del que un hechicero o mago no está dispuesto a desprenderse. Lanzar *gracia felina* una y otra vez gasta valiosos espacios de conjuro, pero cualquier personaje que posea suficientes riquezas o suerte descubrirá que unos *guantes de destreza* son mucho mejores para obtener el beneficio del conjuro a largo plazo.

TIPOS DE OBJETO ALTERNATIVOS

Todo el mundo sabe que las pociones son peculiares preparados mágicos que van en pequeños viales, los rollos de pergamino son largas tiras de pergamino cubiertas de extraños símbolos de poder, y las varitas son palos delgados que pueden causar estragos simplemente con una orden. No obstante, en la creación y el uso de objetos mágicos, la forma sigue a la función, y no hay razón por la que las pociones o los rollos de pergamino no puedan crearse con formas menos convencionales mientras sigan funcionando del mismo modo que las estándar.

Crear un objeto mágico con una forma alternativa no suele ser igual de eficiente que con el diseño estándar. Las pociones se crean como pequeños cordiales por que los lanzadores de conjuros, a través de siglos

de experimentación, han descubierto que un pequeño trago de un preparado encantado es el modo más fácil y efectivo de hacer que un efecto de un solo uso sea apto para cualquiera, sin que precise ningún entrenamiento mágico ni habilidad. Fabricar un objeto con una forma alternativa requiere que el lanzador de conjuros posea tanto la dote de creación estándar para la forma original del objeto como la dote Fabricar objeto maravilloso, usando ambas en conjunción para permitir la creación de pociones y pergaminos variantes al mismo tiempo que mantiene los beneficios de tales objetos y su coste de creación.

Aunque es posible introducir nuevas dotes de creación de objetos en el juego, mientras las nuevas formas de objetos mágicos sigan las mismas reglas que las originales, no hacen falta nuevas reglas. Una poción en forma de una baldosa que debes romper para que se active es mecánicamente idéntica a una poción que te bebes; no necesitas entrenamiento mágico especial para usarla, su magia se usa mediante la activación, y usarla es una tarea física que distrae levemente y que provoca ataques de oportunidad de los enemigos cercanos. La baldosa puede ser ligeramente más útil en ciertas situaciones (bajo el agua, por ejemplo, o en manos de una criatura que no puede ingerir el contenido de una poción), pero la diferencia es demasiado menor para justificar la existencia de la dote Fabricar baldosa mágica. Tanto las baldosas como las pociones juegan el mismo papel en el juego.

Las formas de los objetos mágicos alternativos son un buen modo de añadir sabor y misterio a tu campaña. Si una cultura es conocida por fabricar baldosas mágicas en vez de pociones, los oponentes de esa cultura serán distinguibles de otros contrincantes. Tras el primer caso en el que los personajes jugadores encuentren a PNJs que usen baldosas para obtener beneficios en combate, empezarán a reconocer tales objetos como herramientas de una nación o enemigo concretos ("Mirad, ese asesino llevaba baldosas-mágicas abkathianas. ¡Los abkathianos deben estar detrás de esto!"). Pero sé cuidadoso en no sobrepasarte con este tipo de materiales diferentes; las formas clásicas lo son por alguna razón, y si tus jugadores acaban sin tener ni idea de qué formas pueden tener los objetos mágicos en tu campaña, podrían pasar más rato preocupándose de eso que disfrutando del juego.

POCIONES

La poción estándar, por supuesto, es un vial lleno de líquido mágico, diseñado para ser consumido por cualquiera y con las siguientes características:

- De un solo uso; una vez consumida, la poción ha desaparecido.
- Limitada a conjuros de 3.^{er} nivel o inferior.
- No se necesita ningún entrenamiento mágico; cualquiera puede beberse una poción y obtener los beneficios de su magia.
- Debe manipularse físicamente de algún modo (destapada o rota, y después consumida).
- Debe estar en la mano del usuario para utilizarse.
- El uso provoca ataques de oportunidad.

Con estas directrices generales serían posibles varias formas alternativas de poción.

Frutas mágicas:

las manzanas y granadas con propiedades mágicas son comunes en la mitología. Una fruta-poción puede consistir en una tajada o trozo de una fruta impregnada de un líquido mágico que produce su efecto al consumirse.

Baldosas mágicas:

una pequeña baldosa de cerámica con una runa mágica inscrita podría contener un efecto del tipo poción. Los efectos se liberan cuando se parte o se rompe en la propia mano.

Calaveras talismán: la calavera de un animal pequeño (un pájaro o un ratón, por ejemplo) se encanta con

un único conjuro. Cuando se aplasta con la mano o el pie, la calavera talismán libera su efecto almacenado.

Oblea sortílega: una fina oblea preparada especialmente con pan o pasta y marcada con un símbolo sagrado o arcano, puede contener un conjuro del mismo modo que un vial de poción. Cuando se consume la oblea, la magia almacenada surte efecto.

ROLLOS DE PERGAMINO

A diferencia de las pociones, los rollos de pergamino requieren entrenamiento mágico especial (o la aptitud de imitar tal entrenamiento mediante la habilidad Usar objeto mágico) para usarlos apropiadamente. Las características esenciales de un rollo de pergamino son las siguientes.

- De un solo uso; una vez leída, la escritura de un rollo de pergamino desaparece.
- Objeto de finalización; sólo los lanzadores de conjuros pueden usar un rollo de pergamino con facilidad, y quizá deban superar una prueba de nivel para leer los de un nivel superior al máximo que normalmente pueden lanzar.
- Puede utilizarse gracias a la habilidad Usar objeto mágico.
- Debe manipularse físicamente de modo complejo (cogido, desenrollado y leído).
- Debe estar en la mano del usuario para utilizarse.
- Su uso provoca ataques de oportunidad.

A continuación se describen algunas formas comunes alternativas a los rollos de pergamino.

Gema: una compleja serie de gestos y sonidos se completa con una gema especialmente preparada que debe sostenerse en la mano, y al pronunciar las últimas palabras se libera el conjuro almacenado en su interior. Igual que el pergamino de un rollo, la gema se vacía con el lanzamiento pero puede volver a utilizarse.

Incendiario: un conjuro se almacena en una mezcla especial de polvos y papel cubierto de glifos. Para usar un incendiario, el lanzador pronuncia las últimas palabras del conjuro y al mismo

tiempo enciende el polvo incendiario (normalmente mediante una propiedad mágica menor que no requiere



ninguna acción adicional). El incendiario se consume en un destello de colores brillantes o en una pequeña nube de humo, completando el conjuro.

Macramé: un conjuro se almacena en un pequeño y complejo tejido de nudos precisos. El usuario desata los nudos eligiendo los hilos adecuados mientras pronuncia las palabras de activación del conjuro.

Cuando se encuentra un rollo de pergamino durante una campaña, descifrar el texto mágico suele ser el primer paso antes de usarlo, pero las formas variantes no tienen conjuros almacenados en forma escrita, por lo que no pueden descifrarse con *leer magia* y deben ser identificados con una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20 + nivel de conjuro).

NUEVOS TIPOS DE OBJETO

Los tipos básicos de objetos mágicos que se describen en la *Guía del Dungeon Master* (armaduras, armas, pociones, rollos de pergamino, anillos bastones, varitas y objetos maravillosos), no son necesariamente los únicos tipos de objetos mágicos posibles. En Faerûn, el mundo de campaña de los Reinos olvidados, los tatuajes mágicos, las runas mágicas y los conjuros contingentes son objetos mágicos comunes, todos fabricados del mismo modo que los objetos estándar y con su propia dote de creación de objetos (Magia tatuada, Inscribir runa y Fabricar conjuro contingente). La runa mágica se describe en el *Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS*, los tatuajes mágicos en *Razas de Faerûn* y los conjuros contingentes en el *Este inaccesible* (y se incluyen en *El arcano completo* para su uso en cualquier campaña de D&D).

¿Cuándo es suficientemente diferente la forma variante de un objeto para justificar una nueva dote y tipo de objeto? Simplificándolo al máximo, siempre que una de las reglas de juego esenciales sobre su fabricación o uso han cambiado. Los tres tipos de objeto mencionados arriba son bastante similares a las pociones (todos son objetos de un solo uso que cualquiera puede utilizar, sin tener en cuenta su entrenamiento o aptitudes mágicas), pero cada uno también altera una de las características esenciales de las pociones. Por ejemplo, escribir una runa mágica sólo lleva diez minutos, y las runas pueden convertirse en trampas mágicas sencillas. Un tatuaje tarda 1 hora en inscribirse, y no provoca ataques de oportunidad cuando se activa. Los conjuros contingentes pueden prepararse para que entren en funcionamiento automáticamente, sin que haga falta ninguna acción adicional por parte del portador. Todas estas diferencias cambian lo suficiente las características de los objetos para que no puedan reproducirse con la dote *Elaborar poción*, por lo que una nueva dote de creación de objetos está justificada.

CONJUROS CONTINGENTES

Un conjuro contingente es un efecto mágico único de un solo uso instilado en una criatura voluntaria específica. No ocupa ningún espacio del cuerpo ni tiene forma física, y permanece inactivo hasta que se desencadena (algo similar al efecto creado por el sortilegio *contingencia*). Una vez se desencadena, un conjuro contingente afecta inmediatamente al portador (o, si se trata de un área, se centra en la casilla del portador). Un personaje debe tener la dote *Fabricar conjuro contingente* (consulta la página 79) para crear conjuros contingentes.

El desencadenante para un conjuro contingente suele ser un suceso que le ocurra al portador, y puede tratarse de la muerte, contraer una enfermedad, la exposición a un arma de aliento o al daño por energía, una caída, la exposición al veneno o a un entorno peligroso (atrapado por el fuego, arrastrado bajo el agua, etcétera), al sucumbir a los efectos del sueño o el miedo, obtener niveles negativos o quedar indefenso, sordo o ciego.

El precio de mercado de un conjuro contingente es el nivel de conjuro \times nivel de lanzador \times 100 po. Un conjuro contingente debe prepararse en presencia de la persona que va a llevarlo, y el portador está sujeto a las mismas restricciones que el creador (es incapaz de lanzar ningún otro conjuro mientras se está preparando el contingente, debe estar presente durante 8 horas al día, etcétera). Una vez asignado a un portador, el conjuro contingente no puede transferirse a otra criatura, aunque sí puede destruirse (ver abajo). Está ligado al cuerpo del portador, tanto si está vivo como si está muerto, y entre los aventureros se cuentan historias sobre conjuros contingentes que han estado en silencio durante centenares de años sobre los restos de un portador y se han activado de repente al presentarse la condición adecuada.

Si el portador de un conjuro contingente es el objetivo de un *disipar magia*, el efecto podría disiparse permanentemente (pero no activarse), como si fuera un sortilegio en efecto sobre la criatura objetivo. Dentro de un *campo antimagia*, los conjuros contingentes quedan temporalmente suprimidos igual que cualquier otro objeto mágico.

En cualquier momento, una criatura puede tener un número de conjuros contingentes igual a sus DG. Si se intentan aplicar conjuros contingentes más allá de este límite, simplemente fallan.

LIBROS DE CONJUROS

Aunque la mayoría de gente piensa que se trata de tomos gruesos y pesados con páginas de pergamino o vitela encuadernadas con tapas ornamentadas y cerraduras pesadas, los libros de conjuros de los magos pueden adoptar casi cualquier forma. Un libro de conjuros puede estar hecho con cintas de placas de metal entrelazadas que sirven de páginas, inscritos sobre finas láminas de marfil, o disfrazados mediante la magia para que parezcan un escudo, un tablero de juego, un laúd o casi cualquier objeto mundano de un tamaño similar.

Sea cual sea su apariencia, los libros de conjuros suelen clasificarse en dos grupos: arcanábulos y grimorios. Los arcanábulos, o libros de trabajo, son los tomos que el mago utiliza diariamente. Suelen contener conjuros mezclados en cualquier orden, junto con notas de conocimientos mágicos, y a menudo están manchados y gastados debido a los viajes y el uso de campo.

Los grimorios, a veces llamados grandes libros, son colecciones formales y ordenadas de conjuros. Los grandes libros suelen tener cerradura, estar protegidos y ocultos, ya sea en un depósito seguro o en la casa de un mago. La mayoría tiene ornamentaciones o tintas de oro, e incluso pueden tener placas de marfil o platino pulidos en su interior, grabados o estampados con escritura arcana. Suelen ser grandes y a menudo tienen proporciones inusuales (como siendo demasiado altos para su anchura), y también esquinas forradas de metal (capuchones protectores ornamentadas) y la cubierta cincelada o con relieves.

CÓMO USAR LOS LIBROS DE CONJUROS

Cada mago tiene un conjunto personal de anotaciones, fórmulas, caracteres y códigos para registrar el funcionamiento de un conjuro. Aunque el idioma y los conceptos subyacentes son los mismos, ningún mago puede simplemente coger el libro de conjuros de otro mago y empezar a preparar conjuros del tomo ajeno. Siempre que se intenta comprender el libro de conjuros de otro mago (incluidos los tomos olvidados descubiertos en torres en ruinas o los libros de trabajo de viaje cogidos del tesoro de los enemigos), el lector debe emplear *leer magia* o tener éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20 + nivel de conjuro) para identificar un sortilegio concreto (y su propósito general, si no es uno de los que conoce). Hasta que un mago descifra un conjuro de un libro ajeno, su magia es inútil.

Los magos pueden preparar conjuros a partir de un libro de conjuros ajeno o copiar los conjuros a su propio libro tal como se describe en 'Escritura mágica arcaica', en la página 178 del *Manual del jugador*. A continuación se comentan dos circunstancias especiales que vale la pena tener en cuenta.

Maestros y aprendices: los magos que tienen aprendices suelen enseñarles gran parte de las anotaciones y códigos que ellos mismos han perfeccionado. Un mago que intente descifrar, preparar o copiar un conjuro desde el libro de conjuros de su maestro (o de su aprendiz) obtiene un bonificador +2 de circunstancia en la prueba de Conocimiento de conjuros.

Dominar un libro de conjuros ajenos: en vez de copiar laboriosamente cada conjuro interesante de un libro de conjuros que se ha encontrado al propio, un mago podría intentar dominar los códigos y anotaciones del libro concreto. Este procedimiento normalmente se denomina sintonizarse con el libro de conjuros (aunque es un problema de tiempo y estudio, no un proceso místico). Dominar un libro de conjuros requiere una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 25 + el nivel de conjuros más alto contenido en el libro) y lleva una semana más un día por cada conjuro del libro. Si el mago tiene éxito, puede usar el libro de conjuros como propio, sin que hagan falta más pruebas de Conocimiento de conjuros para preparar o copiar sus conjuros. Si falla, no puede volver a intentar dominar el libro de conjuros hasta que obtenga al menos 1 rango en Conocimiento de conjuros.

FABRICACIÓN DE LIBROS DE CONJUROS

Aparte de ornamentos y falsas escrituras inconexas, todos los libros de conjuros deben tener una página por nivel de conjuro (como mínimo una página) para registrar cualquier sortilegio concreto. Las páginas de la mayoría de libros de conjuros se han tratado para que sean duraderas y estén protegidas contra fuego, moho, agua, parálisis, manchas y otros peligros. Estos procesos hacen que incluso un libro de conjuros en blanco sea relativamente caro.

El coste base de 15 po proporciona un volumen encuadernado con piel y con 100 páginas de pergamino, un estilo que también se utiliza para otros libros de gran calidad, como las genealogías de familias nobles o las copias originales de las publicaciones de

sabios. Los materiales exóticos incrementan el coste y el peso de un libro de conjuros en concordancia, y tales materiales suelen reservarse para grimorios, no para arcanábulos.

TABLA 5-1: LIBROS DE CONJUROS

Tapa	Peso	Dureza	Puntos de golpe	Coste
Cuero	1 lb.	2	+0	5 po
Madera fina	1 lb.	3	+1	20 po
Metal blando	5 lb.	5	+4	100 po
Metal duro	5 lb.	7	+5	200 po
Piel de dragón	2 lb.	4	+2	200 po
Estuche	+1 lb.	+1	+1	+20 po

Páginas	Peso	Dureza	Puntos de golpe	Coste
Pergamino	2 lb.	+0	1	10 po
Papel, lino	2 lb.	+0	2	20 po
Vitela	2 lb.	+0	3	50 po
Hueso o marfil	4 lb.	+0	4	100 po
Lámina de metal	20 lb.	+1	8	500 po

El peso, dureza, pg y coste de un libro de conjuros de fabricación inusual es la suma de las tapas y las páginas. Por ejemplo, un libro fabricado con tapas de placa de acero (metal duro) y páginas de lámina de cobre pesa 25 lb., tiene dureza 8, 13 pg y está valorado en 700 po.

Todos los libros de calidad pueden comprarse con un estuche doble impermeable de cuero cincelado y labrado, lo suficientemente resistente para proteger contra la lluvia o quedar cubierto de nieve, pero no contra la inmersión prolongada. Los tratamientos físicos especiales (como los baños en tintes de hierbas secretas y soluciones químicas para retardar el daño por fuego o moho) se incluyen en los costes indicados.

CÓMO PROTEGER LIBROS DE CONJUROS

Cualquier mago que posea los medios adecuados se cuidará de proteger sus libros de conjuros contra los accidentes, el daño en combate o el robo. La mayoría de arcanábulos tienen protecciones baratas (a menudo simplemente *runas explosivas* o *trampa de fuego*), ya que para casi todos los magos el riesgo de perder un libro de trabajo no justifica los gastos de una protección de alto nivel.

Los grimorios, por el contrario, suelen guardarse en los escondrijos más secretos (a veces incluso en otros planos) y dotados con trampas mecánicas, guardianes leales y letales conjuros defensivos. Las protecciones aplicadas a los grandes libros pueden adoptar prácticamente cualquier forma, como arañas o serpientes venenosas sustentadas mágicamente, depósitos de gases paralizantes o inductores del suelo, u hojas con resorte o agujas envenenadas ocultas en cerraduras, tapas o marcos de los cofres y armarios donde se conservan los libros. Esta trampas nunca son de una naturaleza que pueda poner en peligro al libro, pero el tipo y la capacidad de daño que pueden infligir es casi ilimitado.

Las protecciones mágicas pueden añadir millares de piezas de oro a la protección del tomo más sencillo. A continuación se describen algunas de las defensas más comunes de los libros de conjuros.

OBJETOS MÁGICOS

Resistente a la energía (menor): el libro tiene RE 5 contra ataques de ácido, electricidad, frío, fuego y sonido.

Abjuración moderada; NL 6.º; Fabricar objeto maravilloso, *resistir energía*; precio +1.000 po.

Resistente a la energía (mayor): el libro tiene RE 12 contra ataques de ácido, electricidad, frío, fuego y sonido.

Abjuración moderada; NL 10.º; Fabricar objeto maravilloso, *protección contra la energía*; Precio +3.000 po.

Ilusorio: el libro tiene el aspecto y el tacto de algo diferente pero de similar tamaño (no más de un 25% mayor o menor en ninguna dimensión) y peso (entre la mitad y el doble de peso que el original. A una orden, el libro cambia entre su estado normal y su estado ilusorio, pero cualquiera que lo toque en la forma ilusoria puede salvar contra Voluntad (CD 14) para descreer la ilusión.

Ilusión moderada; NL 6.º; Fabricar objeto maravilloso, *imagen mayor*; Precio +2.000 po.

Repelente: el libro está infundido con una esencia irritante que repele las plagas dañinas. Cualquier criatura que toque el libro sin pronunciar una palabra de mando debe salvar contra Fortaleza (CD 14) o quedará mareada durante 1d4+1 asaltos.

Conjuración moderada; NL 7.º; Fabricar objeto maravilloso, *nube apesotada*; Precio +2.000 po.

Levitante: el libro flota en cualquier punto del aire donde se coloque, de modo muy parecido a un *cetno inamovible* (aunque el libro sólo puede soportar su propio peso).

Transmutación moderada; NL 6.º; Fabricar objeto maravilloso, *levitar*; Precio +2.000 po.

Impermeable: el libro es inmune al daño causado por inmersión o exposición al agua.

Abjuración débil; NL 3.º; Fabricar objeto maravilloso, *soportar los elementos*; Precio +1.000 po.

Con trampa mágica: se ha incorporado una trampa mágica al libro (un conjuro de *manos ardientes* que afecta a cualquiera que coja el libro excepto su propietario, por ejemplo). La trampa puede prepararse para que funcione cuando alguien toque el libro, cuando se abra o cuando se lea una página concreta. Se puede usar cualquier conjuro apropiado para una trampa (consulta 'Ejemplos de trampas', en la página 70 de la *Guía del Dungeon Master*, para ver sugerencias y precios).

Un grimorio bien protegido



Aunque la introducción de objetos mágicos nuevos en una campaña será atractiva para cualquier personaje, los miembros de las clases lanzadoras de conjuros a menudo tienen más interés que otros en el descubrimiento y estudio de magia nunca vista. En el resto de este capítulo se presentan varios objetos mágicos, junto con objetos revisados de suplementos anteriores, que pueden ser de especial valor para los personajes arcanos; o para quienes se enfrentan a ellos.

En el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* está la información básica para todas las habilidades y objetos descritos aquí.

NUEVO MATERIAL ESPECIAL

Los miembros de la clase de prestigio adepto de la estrella verde (consulta la página 24) se basan en una sustancia

preciosa llamada metal estelar

para conseguir sus peculiares aptitudes. El metal estelar

también se puede usar

en la creación de armas que son eficaces contra

criaturas no nativas del plano Material, o para

fabricar armaduras de cualidades similares a

la adamantita.

Metal estelar: esta aleación superior está formada por hierro meteórico

(concretamente, mineral refinado de los meteoritos que

caen durante las raras apariciones del cometa Alhazarde). El metal

estelar es extraordinariamente

duro y equivalente a la adamantita en todos los aspectos (consulta la página

283 de la *Guía del Dungeon Master*),

incluida la superación de la RD o la concesión de RD

cuando se usa en armaduras. El metal estelar también posee

una conexión mágica inherente con el plano Material, lo que significa que las

armas fabricadas con esta aleación son especialmente

efectivas contra criaturas de otros planos. Las armas hechas con metal estelar causan 1d6 puntos de daño adicionales

a cualquier criatura extraplanaria mientras se encuentran en el plano Material.

Crear un arma de metal estelar cuesta 5.000 po más que un arma de acero del mismo tipo. Crear una armadura de metal estelar tiene el mismo coste que las de adamantita.

TABLA 5-2: NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

Mejoras de libros de conjuros	Coste/modif. al precio base
Con trampa mágica	Varía
Impermeable	+1.000 po
Resistente a la energía (menor)	+1.000 po
Ilusorio	+2.000 po
Repelente	+2.000 po
Levitante	+2.000 po
Resistente a la energía (mayor)	+3.000 po
Material especial	Coste
Metal estelar	+5.000 po
Aptitudes especiales de las armaduras	Coste
Custodia contra la muerte	Bonif. +1
Devoradora de magia	Bonif. +3
Intransmutable	Bonif. +5
Armaduras específicas	Coste
Camisote de mithril brumoso	21.300 po
Armadura carmesí de Ilpharzz	28.300 po
El diablillo malicioso	46.245 po
Aptitudes especiales de las armas	Coste
Azote de mágicos	Bonif. +1
Habilidosa	Bonif. +2
Abofeteadora	Bonif. +3

NUEVAS APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMADURAS

Aunque la mayoría de hechiceros y magos raramente visten armadura, las clases arcanas que lo hacen (como bardos, brujos arcanos y magos de guerra) a menudo consideran que las aptitudes especiales son un añadido útil a la magra protección de las armaduras ligeras que suelen usar.

Custodia contra la muerte: una vez al día, quien lleve una armadura mejorada por esta aptitud especial y sea afectado por un efecto de muerte (conjuros de muerte, efectos de muerte mágica, consunción de energía y efectos de energía negativa como los de los sortilegios de *infligir* o *toque gélido*) puede ignorar el efecto.

Nigromancia moderada; NL 7^o; Fabricar armas y armaduras mágicas, *custodia contra la muerte*; Precio bonificador +1.

Devoradora de magia: este tipo de armadura suele estar decorada con espirales y bocas colmilludas. Funciona como una *armadura de resistencia a conjuros* con RC 13, excepto que cualquier conjuro que tenga como objetivo al portador y no consiga superar la RC de la armadura, es consumido por ésta, concediendo 1d8 pg temporales al portador, hasta un máximo de 8 en cualquier momento (sin importar cuántos conjuros consuma la armadura). Los pg temporales obtenidos de este modo duran 1 hora.

Transmutación fuerte; NL 16^o; Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo limitado*, *resistencia a conjuros*; Precio bonificador +3.

Intransmutable: un personaje que vista esta armadura es insensible a cualquier efecto de transmutación que altere su forma, entre ellos los de *polimorfar* y *petrificar*, así como la *desintegración* (*desintegrar* puede dañar al portador hasta -10 pg,

Anillos	Coste
<i>Poder arcano, de</i>	20.000 po
<i>Teúrgia, de</i>	20.000 po
<i>Conocimiento, de</i>	23.250 po
<i>Batalla sortilega, de</i>	67.600 po

Cetros	Coste
<i>Rabia, de +1</i>	26.800 po
<i>Brujo arcano, del</i>	28.000 po
<i>Rabia, de +2</i>	38.800 po
<i>Rabia, de +3</i>	58.800 po
<i>Interferencia, de</i>	72.000 po
<i>Rabia, de +4</i>	77.600 po
<i>Rabia, de +5</i>	95.600 po

Cetros metamágicos	Coste
Metamágico, de cooperación menor	2.700 po
Metamágico, de sustitución menor	2.700 po
Metamágico, de escultura menor	5.400 po
Metamágico, de cooperación	10.500 po
Metamágico, de sustitución	10.500 po
Metamágico, de escultura	21.600 po
Metamágico, de cooperación mayor	24.300 po
Metamágico, de sustitución mayor	24.300 po
Metamágico, de encadenación menor	27.200 po
Metamágico, de escultura mayor	48.600 po
Metamágico, de encadenación	108.000 po
Metamágico, de encadenación mayor	243.000 po

pero no convierte sus restos en polvo). El portador puede permitir que ciertos conjuros superen la protección de la armadura (para lanzarse conjuros de transmutación a sí mismo, por ejemplo, o para recibir los beneficios de un *polimorfar* o *agrandar persona* de un lanzador aliado).

Abjuración fuerte; NL 12^o; Fabricar armas y armaduras mágicas, *inmunidad a conjuros*; Precio bonificador +5.

DESCRIPCIONES DE NUEVAS ARMADURAS ESPECÍFICAS

Las siguientes armaduras suelen estar preconstruidas con las cualidades exactas que se describen aquí.

Armadura carmesí de Ilpharzz: una *armadura carmesí de Ilpharzz*, teñida de brillante escarlata, es una *armadura de cuero +4* cuya superficie está bordada con hilo de oro formando motivos de llamas. Como acción libre, el portador puede ordenar a la armadura que se encienda tres veces al día, envolviéndose en llamas mágicas que despiden luz como una antorcha. El portador no sufre ningún daño de estas llamas, y obtiene un bonificador +4 de desvío en la CA y resistencia al fuego 15 mientras duren. Cualquier criatura que ataque al portador con un arma natural o de cuerpo a cuerpo, sin alcance, sufre 1d4 puntos de daño por fuego en cada ataque. La *armadura carmesí* puede quemar durante 1 minuto cada vez que se usa.

Abjuración moderada; NL 12^o; Fabricar armas y armaduras, *escudo de fuego*, *resistir energía*, *escudo*; Precio 28.300 po; Coste 14.230 po + 1.125 PX.

Camisote de mithril brumoso: un *camisote de mithril brumoso*, fabricado con una aleación de mithril plateada, es un *camisote de mithril +2* que llena el espacio del portador con una arremolinada

Tabla 5-2: NUEVOS OBJETOS MÁGICOS (CONT.)

Bastones	Coste
Noche, de la	30.000 po
Ojos, de	34.700 po
Trampa, de	36.750 po
Calaveras, de	39.200 po
Apertura, de	42.200 po
Visión, de	42.800 po
Acción etérea, de	57.300 po
Transporte, de	67.500 po
Oscuridad infernal, de	98.200 po
Dominio, de	223.000 po

Objetos maravillosos	Coste
Polvo del velo negro	750 po
Atuendo de resistencia +1	1.000 po
Contrato de Nepthas	1.400 po
Fragancia de dormir	1.500 po
Bandurria Fokhlukhan	1.900 po
Polvo de dispersión	2.100 po
Citara Mac-Fuirmidh	2.900 po
Atuendo de resistencia +2	4.000 po

Objetos maravillosos	Coste
Fragancia de la muerte coagulada	4.500 po
Lentes de la oscuridad	7.700 po
Estola de poder cruento menor	8.000 po
Atuendo de resistencia +3	9.000 po
Laúd Doss	9.800 po
Cinturón de múltiples bolsillos	11.000 po
Piedras de recado (pareja)	15.000 po
Atuendo de resistencia +4	16.000 po
Estola de poder cruento mayor	18.000 po
Botella de pensamientos	20.000 po
Libro de la sangre	21.300 po
Mandolina Cánaizh	23.400 po
Atuendo de resistencia +5	25.000 po
Alfombra de bienvenida	30.000 po
Lira Cli	37.600 po
Yelmo del fénix	53.000 po
Arpa Anstruzh	60.000 po
Arpa Ollamh	83.600 po
Cinturón de resistencia a conjuros	90.000 po
Atuendo impenetrable de Dyr	123.000 po

bruma plateada a una orden. La bruma concede ocultación al portador, pero no interfiere con su visión. La armadura genera bruma durante 1 minuto por uso, hasta siete veces al día. Finalmente, una vez al día, el portador de esta armadura puede adoptar forma gaseosa durante 10 minutos.

Abjuración moderada; NL 6.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, forma gaseosa, bruma de obscuramiento; Precio 21.300 po; Coste 11.200 po + 808 PX.

El diablillo malicioso: este objeto, forjado con la forma de una cara de diablillo sonriendo maliciosamente, es un *broquel animado* +4 al que, como una acción estándar, se le puede ordenar que escupa un veneno ardiente una vez al día. El

escupitajo venenoso es un ataque de toque a distancia con un alcance de 30' que causa 1d4+6 puntos de daño por fuego, 1d10 puntos de daño a Constitución, y otros 1d10 puntos de daño a Constitución 1 minuto después (cada daño de Constitución puede negarse superando una salvación de Fortaleza contra CD 17). El *diablillo malicioso* también posee la inusual tendencia de reír con malignidad siempre que desvía el arma de un contrincante, una cualidad inquietante pero inofensiva.

Transmutación fuerte; NL 12.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, animar objetos, veneno, flamear; Precio 46.245 po.



Armadura carmesí de Ilpharzz

NUEVAS APTITUDES ESPECIALES PARA LAS ARMAS

No todos los enemigos pueden ser derrotados con conjuros. Cuando el combate se convierte en una necesidad, los personajes arcanos prefieren armas que sean fáciles de empuñar o que ofrezcan la aptitud de mantener a los enemigos a distancia.

Abofeteadora: un arma encantada con esta propiedad tiene la aptitud de hacer retroceder a sus objetivos. En un ataque con éxito, el objetivo del ataque debe salvar contra Fortaleza (CD 19) o retrocederá 10' (o, si tal movimiento es imposible, caerá al suelo). Si la primera salvación falla, el objetivo debe salvar de nuevo contra Fortaleza (CD 19) o quedará aturdido durante 1 asalto.

Abjuración moderada; NL 11.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, rechazo; Precio bonificador +3.

Azote de mágicos: las armas fabricadas con la propiedad azote de mágicos son temidas por todos los lanzadores de conjuros arcanos, y con razón. Contra cualquier criatura que en ese momento tenga conjuros preparados o espacios de conjuro disponibles para lanzar sortilegios arcanos sin preparación, o contra criaturas con la aptitud de usar aptitudes sortilegas, el bonificador de mejora efectivo de un arma azote de mágicos es 2 niveles superior a lo normal (una *espada larga* +1 se convierte en una *espada larga* +3 cuando se empuña contra lanzadores de conjuros arcanos) e inflige 2d6 puntos de daño adicionales. Los arcos,

ballestas y hondas azote de mágicos otorgan esta aptitud a su munición.

Conjuración moderada; NL 8°; Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia*; Precio bonificador +1.

Habilidosa: un arma habilidosa, muy valorada por muchos lanzadores de conjuros arcanos, puede ser empuñada sin penalizadores por un personaje que no sea competente con ella. Además, el bonificador al ataque base del portador se incrementa a un mínimo de 3/4 de su nivel (como un clérigo del mismo nivel de personaje) cuando ataca con un arma habilidosa, aunque no obtiene este bonificador con ninguna otra arma, ni siquiera si el arma habilidosa se empuña al mismo tiempo.

La aptitud especial habilidosa sólo puede añadirse a las armas de cuerpo a cuerpo.

Transmutación moderada; NL 11°; Fabricar armas y armaduras mágicas, *transformación de Tenser*; Precio bonificador +2.

DESCRIPCIONES DE NUEVOS ANILLOS

Los siguientes anillos mágicos tienen poderes y aptitudes muy valorados entre los miembros de las clases arcanas.

Batalla sortilega, de: este poderoso anillo suele estar hecho de oro con pequeñas esferas de plata engarzadas. El portador es consciente de cualquier lanzamiento de conjuros que tenga lugar en un radio de 60' y puede identificar el conjuro que se está lanzando (incluso aunque no pueda ver a quien lo lanza) con una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel de conjuro). Una vez al día, si tiene éxito en la identificación, el portador

puede hacer que el anillo contrarreste un sortilegio (sin tener que preparar ninguna acción para contraconjurar ni realizar una prueba de disipación) o cambiar el objetivo o el punto de efecto del conjuro a cualquier objetivo o punto en un radio de 60' (incluido él mismo, si elige redirigir un conjuro potencialmente benéfico). Si el portador elige un objetivo ilegal (un animal para un sortilegio que afecta a humanoides, por ejemplo, o un punto de efecto fuera del alcance del conjuro medido desde el lanzador original), el conjuro funciona normalmente y la redirección se gasta. Si el portador se encuentra en el área de un conjuro redirigido, sufre sus efectos normalmente.

Adivinación fuerte; NL 14°; Forjar anillo, *detectar magia*, *disipar magia*, *retorno de conjuros*, el creador debe tener 10 rangos en Conocimiento de conjuros; Precio 67.600 po.

Conocimiento, de: una criatura que lleve un *anillo de conocimiento* puede usar *conocimiento de leyendas* y *pedra parlante* una vez a la semana pronunciando una palabra de mando. También puede encontrar trampas creadas mediante glifos, runas, improntas y símbolos con una prueba de Buscar, igual que un pícaro.

Adivinación fuerte; NL 12°; Forjar anillo, *encontrar trampas*, *conocimiento de leyendas*, *pedra parlante*; Precio 23.250 po.

Poder arcano, de: el *anillo de poder arcano*, normalmente hecho de bronce, se forja con la forma de una serpiente mordeándose su propia cola. Cuando lo lleva cualquier lanzador de conjuros arcanos, el anillo concede un bonificador +1 al nivel de lanzador



Tordek se topa con un bastón abofeteador

en las pruebas de penetración de conjuros, pruebas de nivel de lanzador y en todas las variables dependientes del nivel de cualquier conjuro arcano que lance.

Abjuración moderada; NL 8.º; Forjar anillo, *deseo limitado*, *arma mágica mayor*; Precio 20.000 po.

Teúrgia, de: un *anillo de teúrgia*, a menudo tallado a partir de una única pieza de coral pulido, funciona de modo diferente dependiendo de qué tipo de lanzador de conjuros arcanos lo lleve. Para los magos y otros personajes que preparen conjuros, el anillo sirve como un libro de conjuros pequeño y accesible, capaz de almacenar hasta tres sortilegios de cualquier nivel que el lanzador pueda lanzar. Como acción de movimiento, el portador puede transferir cualquier conjuro del anillo a un espacio de conjuros vacío del nivel apropiado, y el sortilegio está listo para lanzarse al instante, como si se hubiera preparado con antelación. El portador no puede transferir un conjuro de un *anillo de teúrgia* a un espacio de conjuros sin gastar, sino sólo a uno que haya dejado deliberadamente vacío para preparar un conjuro, consiguiendo cierto grado de espontaneidad en sus conjuros disponibles, aunque no obtiene más conjuros al día. Por ejemplo, un mago de 5.º nivel podría almacenar *bola de fuego*, *disipar magia* y *volar* en el anillo, y después dejar un espacio de conjuros de 3.º nivel abierto para su uso ofensivo, defensivo o para escapar, según le convenga.

Los hechiceros y otros personajes que no preparan conjuros obtienen un beneficio diferente de un *anillo de teúrgia*. Cada conjuro almacenado en el anillo puede utilizarse como un conjuro conocido mientras se disponga de espacios de conjuro sin utilizar del nivel apropiado. El conjuro almacenado desaparece del anillo al lanzarse, pero el portador puede hacer que le introduzcan conjuros que no tenga en su lista para poder usarlos de nuevo. Por ejemplo, un bardo que no tenga *esfera de invisibilidad* en su lista de conjuros conocidos podría pedir al mago de su grupo que lo introdujera en un *anillo de teúrgia*, de modo que ambos personajes tengan el conjuro disponible si lo necesitan.

Cualquier componente material o coste en PX debe proporcionarse en el momento del lanzamiento desde el anillo, no cuando se almacena para usarlo más tarde.

Universal moderada; NL 12.º; Forjar anillo, *mnemotécnica de Rary*; Precio 20.000 po.

DESCRIPCIONES DE NUEVOS CETROS

Los cetros son objetos mágicos imbuidos con poderes mágicos únicos o que aumentan los efectos de conjuros lanzados con ellos.

Rabia, de: un cetro de este tipo suele tener la punta tallada con el aspecto de la cabeza enfurecida de una deidad. Además de conceder un bonificador de desvío a la CA al portador (+1 a +5, dependiendo del tipo de cetro), un *cetro de rabia* permite que un lanzador de conjuros incremente la efectividad de un sortilegio de 6.º nivel o inferior al día, alterándolo como si estuviera bajo el efecto de la dote Potenciar conjuro. Activar esta aptitud es una acción libre y no afecta el nivel de conjuro ni el tiempo de lanzamiento del sortilegio alterado (ni siquiera para los hechiceros y otros lanzadores espontáneos).

Abjuración fuerte; NL 17.º; Fabricar cetro, Potenciar conjuro, Soltura con una escuela de magia, *protección contra el caos/mal/bien/ley*, el nivel del creador debe al menos triplicar el bonificador aplicado; Precio 26.800 po (+1), 38.800 po (+2), 58.800 po (+3), 77.600 po (+4), 95.600 po (+5).

Interferencia, de: este potente objeto impide el funcionamiento de otros objetos mágicos. A una orden, hasta tres veces al día, un *cetro de interferencia* dispara un brillante haz color zafiro que golpea infaliblemente a una única criatura en un radio de 60'. La criatura objetivo debe salvar contra Voluntad (CD 19) o todos los objetos que posea en ese momento quedarán suprimidos durante 1 minuto, como si estuvieran bajo los efectos de un *disipar magia* dirigido.

Abjuración moderada; NL 11.º; Fabricar cetro, *disipar magia mayor*; Precio 72.000 po.

Brujo arcano, del: este temible objeto es una maza ligera +2 con la punta en forma de una calavera demoníaca astada. Cuando se sostiene concede un bonificador +2 profano en los ataques de toque a distancia realizados con ella. Además, un brujo arcano (o cualquier otro personaje capaz de invocar una explosión sobrenatural) puede gastar cargas del cetro para incrementar la cantidad de daño de sus explosiones sobrenaturales.

Daño adicional	Cargas
+1d6	1 carga
+2d6	2 cargas
+3d6	3 cargas
+4d6	5 cargas

El portador del cetro puede gastar hasta 5 cargas en un periodo de 24 horas. El cetro se crea con 50 cargas. Después de que se agoten las cargas, el cetro sigue siendo una *maza ligera* +2, pero ya no proporciona ningún bonificador en los ataques de toque a distancia.

Nigromancia moderada; NL 10.º; Fabricar cetro, *lanzar maldición*; Precio 28.000 po; Peso 3 lb.



Cetro del brujo arcano

CETROS METAMÁGICOS

Los cetros metamágicos guardan la esencia de la dote metamágica pero no cambian el espacio de conjuro del sortilegio que alteran. Todos los cetros descritos aquí (basados en las nuevas dotes metamágicas que se presentan en el Capítulo 3 de este libro) funcionan del mismo modo que los descritos en la Página 237 de la *Guía del Dungeon Master*.

Cetros metamágicos mayores y menores: los cetros metamágicos normales pueden usarse con conjuros de 6.º nivel y menores, los cetros menores pueden usarse con conjuros de hasta 3.º nivel, mientras que los cetros mayores puedan usarse con conjuros de hasta 9.º nivel.

Metamágico, de cooperación: permite lanzar cooperativamente hasta tres conjuros al día, igual que si se usara la dote Conjuros cooperativos.

Fuerte (sin escuela); NL 17; Fabricar cetro, Conjuros cooperativos; Precio 2.700 po (menor), 10.500 po (normal), 24.300 po (mayor).

Metamágico, de encadenación: el portador puede lanzar hasta tres conjuros al día, encadenados como si se usara la dote Conjuros encadenados.

Fuerte (sin escuela); NL 17; Fabricar cetro, Conjuros encadenados; Precio 27.200 po (menor), 108.000 po (normal), 243.000 po (mayor).

Metamágico, de escultura: el portador puede lanzar hasta tres conjuros al día, que estarán esculpidos igual que si se usara la dote Esculpir conjuro.

Fuerte (sin escuela); NL 17; Fabricar cetro, Esculpir conjuro; Precio 5.400 po (menor), 21.600 po (normal), 48.600 po (mayor).

Metamágico, de sustitución: existen cuatro tipos distintos de *cetno de sustitución*, cada uno vinculado a un tipo de energía diferente (ácido, electricidad, frío o fuego). El portador puede lanzar hasta tres conjuros al día como si usara la dote de Sustitución de energía apropiada.

Fuerte (sin escuela); NL 17; Fabricar cetro, Sustitución de energía para el tipo de energía apropiado; Precio 2.700 po (menor), 10.500 po (normal), 24.300 po (mayor).

DESCRIPCIONES DE NUEVOS BASTONES

Pocos objetos mágicos son tan característicos, o amenazadores, como el bastón del arcanista, y un lanzador de conjuros con un bastón en la mano hará reflexionar al contrincante más feroz.

Acción etérea, de: este bastón de madera pulida está adornado con tres bandas de plata, es un *bastón +1 fantasmal* y permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Intermitencia* (1 carga)
- *Excursión etérea* (1 carga)

Cuando se han gastado todas las cargas, el bastón sigue siendo un *bastón +1 fantasmal*.

Transmutación moderada; NL 9; Fabricar bastón, Fabricar armas y armaduras mágicas, *intermitencia*, *excursión etérea*, *desplazamiento de plano*; Precio 57.300 po.

Apertura, de: este bastón de madera está tallado con imágenes de puertas, muchas de las cuales tienen refuerzos de metal estampados e imitaciones de ojos de cerradura en miniatura. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Apertura* (1 carga)
- *Abrir/cerrar* (1 carga)
- *Pasamiento* (1 carga)
- *Estallar* (1 carga)

Transmutación moderada; NL 9; Fabricar bastón, *apertura*, *abrir/cerrar*, *pasamiento*, *estallar*; Precio 42.200 po.

Calaveras, de: este bastón está fabricado con hueso y rematado con una calavera tallada en marfil, o fabricado con el fémur de un gigante y rematado con una verdadera calavera pulida. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Reanimar a los muertos* (1 carga)
- *Curar heridas leves* (1 carga)
- *Infligir heridas leves* (1 carga)
- *Infligir heridas leves en grupo* (2 cargas)

Nigromancia moderada; NL 9; Fabricar bastón, *reanimar a los muertos*, *curar heridas leves*, *infligir heridas leves*, *infligir heridas leves en grupo*; Precio 39.200 po.

Dominio, de: esta arma doble, forjada a partir de cuatro cetros retorcidos de adamantita, es un *bastón +4 axiomático abofeteador* (consulta la aptitud especial abofeteadora, descrita anteriormente en este capítulo) y un *bastón +1*. Además de sus poderosas propiedades como arma, un *bastón de dominio* permite usar los siguientes conjuros:

- *Inmovilizar persona* (1 carga)
- *Ancla dimensional* (1 carga)
- *Rechazo* (2 cargas)
- *Dominar monstruo* (3 cargas)

Cuando se han agotado sus cargas, un *bastón de dominio* sigue siendo un *bastón +4 axiomático abofeteador/bastón +1*.

Encantamiento fuerte; NL 17; Fabricar bastón, *ancla dimensional*, *dominar monstruo*, *inmovilizar persona*, *ira del orden*, *rechazo*, el creador debe ser legal; Precio 223.000 po.

Noche, de la: este bastón de madera negra está tallado con runas de oscuridad, estrellas y noche (incluida una que representa a una mole sombría). El bastón concede inmunidad al portador contra la mirada de confusión de la mole sombría y además permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Visión en la oscuridad* (1 carga)
- *Visión en la penumbra** (1 carga)
- *Oscuridad* (puede contrarrestar o disipar cualquier conjuro de luz, sea cual sea su nivel) (1 carga)
- *Convocar monstruo VI* (sólo convoca a moles sombrías infernales, utilizable una vez a la semana) (2 cargas)

Si la mole sombría convocada muere, el bastón se convierte en polvo.

Variado moderado; NL 11; Fabricar bastón, *oscuridad*, *visión en la oscuridad*, *disipar magia*, *visión en la penumbra**, *convocar monstruo VI*; Precio 30.000 po.

*Nuevo conjuro descrito en la página 129.

Ojos, de: este bastón está decorado con una espiral de plata y rematado con un gran trozo de ámbar, y permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Ojo arcano* (1 carga)
- *Quitar ceguera/sordera* (1 carga)
- *Ver lo invisible* (1 carga)

Adivinación moderada; NL 8; Fabricar bastón, *ojo arcano*, *quitar ceguera/sordera*, *ver lo invisible*; Precio 34.700 po.

Oscuridad infernal, de: estos bastones, vistos por primera vez en manos de humanos y drow al servicio de poderosos demonios y diablos, están fabricados con ébano o hueso pulido, y a menudo se rematan con una garra de metal en uno o ambos lados. Cuando lo sostiene una criatura buena, un *bastón de oscuridad infernal* otorga un nivel negativo que permanece mientras se empuña el bastón. Este nivel negativo nunca da como resultado una pérdida real de nivel, pero no puede superarse de ningún modo (ni siquiera con conjuros de *restablecimiento*) mientras se sostenga. Un *bastón de oscuridad infernal* permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Oscuridad* (1 carga)
- *Convocar monstruo IX* (sólo pesadilla) (2 cargas)
- *Disipar magia* (2 cargas)
- *Reanimar a los muertos* (2 cargas)

Variado fuerte; NL 17°; Fabricar bastón, *reanimar a los muertos*, *oscuridad*, *disipar magia*, *convocar monstruo IX*, el creador debe ser maligno; precio 98.200.

Trampa, de: un bastón de este tipo es corto y está hecho de latón. Aunque la mayoría procede de una era anterior y sólo contienen un puñado de cargas, unos pocos son de creación más reciente. Permite utilizar los siguientes conjuros:

- *Ancla dimensional* (1 carga)
- *Esfera elástica de Otiluke* (1 carga)

Abjuración moderada; NL 8°; Fabricar bastón, *ancla dimensional*, *esfera elástica de Otiluke*; Precio 36.750 po.

Transporte, de: este bastón, creado originalmente por un mago conocido como Susurro, está prácticamente vacío (hecho con alambre moldeado como un bastón) y tiene una gema sin tallar en cada punta. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Intermitencia* (1 carga)
- *Puerta dimensional* (1 carga)
- *Teleportar* (2 cargas)

Transmutación moderada; NL 9°; Fabricar bastón, *intermitencia*, *puerta dimensional*, *teleportar*; Precio 67.599 po.

Visión, de: este delgado bastón, hecho con un trozo de bambú y decorado con cintas de cuero blanco, parece más delicado que otros. Permite el uso de los siguientes conjuros.

- *Ver lo invisible* (1 carga)
- *Visión en la oscuridad* (1 carga)
- *Quitar ceguera/sordera* (1 carga)
- *Visión verdadera* (2 cargas)

Cada uso de este bastón agota la mente y requiere salvar contra Voluntad (CD 12) o se sufrirá 1 punto de daño a Inteligencia.

Adivinación fuerte; NL 12°; Fabricar bastón, *visión en la oscuridad*, *ver lo invisible*, *quitar ceguera/sordera*, *visión verdadera*; Precio 42.800 po.

DESCRIPCIONES DE NUEVOS OBJETOS MARAVILLOSOS

Aunque muchos de los objetos descritos aquí fueron inventados por lanzadores de conjuros arcanos para su propia seguridad, conveniencia y bienestar, cualquier personaje puede usar la mayoría de ellos.

Alfombra de bienvenida: esta alfombra de buena manufactura parece una estera normal de 5' de ancho y 10' de largo. Cuando se le ordena que proteja un área, se anima e intenta agarrar, y después

apresar, a cualquier criatura grande o de menor tamaño que la pise. El propietario puede fijar una contraseña para permitir pasar a criaturas sin que la alfombra las ataque, y puede darle órdenes desde 30' de distancia (aunque el propietario no tiene que estar presente para que ataque). La alfombra sólo puede atacar a una criatura a la vez y, excepto si se destruye, sigue intentando agarrar o inmovilizar a su objetivo hasta que se le ordene detenerse.

Transmutación moderada, evocación moderada; NL 11°; Fabricar objeto maravilloso, *animar objetos*, *mano aferradora de Bigby*; Precio 30.000 po; Peso 25 lb.

Alfombra de bienvenida animada: VD 5; constructo Grande; DG 13d10; pg 71; Inic +0; Vel 0'; CA 20, toque 9, desprevenido 20; Atq base +9; Prs +23; Atq/Atq completo +22 toque c/c (sin daño, agarrón); Espacio/Alcance 10'/5'; AE agarrón mejorado; CE rasgos de constructo; AL N; TS Fort +4, Ref +4; Vol +4; Fue 31, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, una *alfombra de bienvenida* debe golpear a una criatura de su tamaño o inferior con su ataque de agarrón (la alfombra tiene un bonificador +4 racial en sus ataques de agarrón, ya incluido en las estadísticas). Entonces puede intentar empezar una presa con una acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, inmoviliza.

Atuendo de resistencia: estas vestiduras ofrecen protección mágica en la forma de un bonificador +1 a +5 de resistencia en todos los TS.

Abjuración débil; NL 5°; Fabricar objeto maravilloso, *resistencia*, el nivel del creador debe, al menos, triplicar el bonificador del atuendo; Precio 1.000 po (+1), 4.000 po (+2), 9.000 po (+3), 16.000 po (+4), 25.000 po (+5); Peso 1 lb.

Atuendo impenetrable de Dyr: esta túnica de seda negra está bordada con hilo de adamantita formando el elegante dibujo de una catarata. Confiere un bonificador +9 de armadura a su portador y, una vez al día, se le puede ordenar que cree una *barrera de cuchillas* como una acción de asalto completo. El conjuro sólo produce un anillo de hojas giratorias (20' de alto, hasta 90' de diámetro, centrado en la situación actual del portador), que permanece durante 18 minutos o hasta que se deshaga con una acción estándar. Mientras se lleve el *atuendo impenetrable de Dyr*, el portador puede atravesar la barrera sin sufrir ningún daño, aunque no tiene la misma protección contra cualquier otra *barrera de cuchillas*.

Abjuración fuerte; NL 18°; Fabricar objeto maravilloso, *barrera de cuchillas*, *armadura de mago*; Precio 123.000 po; Peso 3 lb.

Botella de pensamientos: una *botella de pensamientos* es un frasco de grueso cristal verde que puede usarse para almacenar pensamientos, recuerdos, experiencias o conjuros. Una botella puede contener cinco pensamientos o recuerdos a la vez, o la experiencia actual de una única criatura, o una colección de conjuros preparados de un único lanzador. Cualquier individuo que toque la botella y pronuncie la palabra de mando obtiene un conocimiento general de su contenido al instante, pero no tiene acceso a los pensamientos, recuerdos o conjuros de su interior hasta que lo decide conscientemente. Almacenar o recuperar cualquier cosa de una *botella de pensamientos* requiere una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Pensamientos: la botella puede almacenar ideas, comunicados o deducciones específicos. Cuando se ha almacenado un pensamiento, éste desaparece de la mente del usuario, aunque recuerda su naturaleza general. Por ejemplo, si el uso almacenó el nombre de un asesino, desaparecerá de su mente y será irrecuperable de su propia mente por ningún medio, aunque sabrá que está almacenado en la botella. De modo similar, se pueden esconder mensajes e información secreta para transmitirla a alguien.

Recuerdos: en la botella se puede almacenar lo que le ha sucedido al usuario durante todo un día. Una vez almacenado, el usuario recuerda la naturaleza general del recuerdo ("el día que llevamos a cabo el Ritual de ligadura") pero no los detalles concretos del acontecimiento.

Experiencia: una botella de pensamientos puede usarse para compensar la pérdida de niveles del mismo modo que el conjuro *restablecimiento*, y también es efectiva contra la pérdida de nivel que no puede deshacer ni siquiera el *restablecimiento* (incluidos los niveles perdidos debido a la muerte, pero no los niveles negativos otorgador por objetos mágicos como las armas sagradas). Cuando se ha almacenado la experiencia de un usuario en la botella, puede acceder a ella posteriormente para restablecer su total de PX al punto exacto donde estaba cuando lo almacenó, negando cualquier pérdida de nivel sucedida desde entonces. Almacenar experiencia en la botella es difícil, y el usuario debe pagar 500 PX (que se restan antes del almacenamiento) para conseguirlo. Sólo la criatura que ha almacenado la experiencia puede recuperarla, pero si la botella se destruye o se pierde, el usuario no sufre ningún efecto dañino.

Conjuros: un propietario que prepara conjuros puede almacenar algunos o todos sus conjuros memorizados en una botella de pensamientos. Cualquier sortilegio que introduzca en la botella se gasta como si lo hubiera lanzado, pero puede recuperarse en cualquier momento para prepararlo normalmente. Los magos a menudo usan esta función para crear una especie de libro de conjuros de reserva, ocultando las botellas de pensamientos por si les roban o destruyen sus grimorios. Sólo el personaje que ha almacenado los conjuros puede recuperarlos, y si la botella se destruye, los sortilegios almacenados se pierden sin causar ningún efecto.

Encantamiento fuerte; NL 13.º; Fabricar objeto maravilloso, *exigencia, modificar recuerdo*; Precio 20.000 po; Peso 1 lb.

Estola de poder cruento: esta larga tira bordada de ropa escarlata está cubierta de improntas arcanas y dibujos místicos. Cuando se lleva al cuello (ocupando el espacio de un amuleto), una estola de poder cruento añade 1d6 puntos de daño (menor) o 2d6 puntos de daño (mayor) a cualquier explosión sobrenatural que invoque el portador, o a cualquier conjuro que cause puntos de daño y tenga el descriptor "caótico" (NdC: en el inglés original era "chasuble", que equivaldría a "casulla", pero por la descripción se ve claramente que es una estola).

Evocación moderada; NL 6.º (menor) o 9.º (mayor); Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser capaz de invocar explosiones sobrenaturales o de lanzar martillo del caos; Precio 8.000 po (menor), 18.000 po (mayor).

Cinturón de múltiples bolsillos: este cinturón ancho tiene el aspecto de cualquier artículo de vestir de buena calidad, pero si se examina más de cerca revela ocho pequeñas bolsas a lo largo de su

parte interna. De hecho, el cinturón tiene un total de 64 bolsillos extradimensionales, con siete más "detrás" de cada uno de los más visibles. Cada bolsillo es similar a una bolsa de contención, capaz de contener hasta 1' cúbico de material que pese hasta 10 lb. Además, si el portador tiene un familiar, cualquier bolsillo puede contenerlo, sin importar su tamaño y peso. El familiar no necesita comida, agua ni aire mientras está dentro del bolsillo, pero cualquier otra criatura viva del tamaño adecuado que se introduzca en un bolsillo sólo tiene aire para 1 minuto y después se asfixia.

Cualquier cosa almacenada en los bolsillos del cinturón no tiene peso efectivo ni afecta la carga transportable del portador mientras el cinturón se lleve alrededor de la cintura. Si se quita, el cinturón pesa una décima parte del peso total de todos los objetos almacenados.

Mientras se lleva en la cintura, el cinturón responde a los deseos de su portador sacando exactamente lo que necesita (abriendo el bolsillo adecuado) o almacenando algo (abriendo un bolsillo vacío).

Sacar un objeto específico de un bolsillo es una acción de movimiento, pero no provoca ataques de oportunidad, como ocurre normalmente con los objetos guardados.

Conjuración moderada; NL 9.º; Fabricar objeto maravilloso, *bolsillo para el familiar**, *cofre secreto de Leomund, localizar objeto*; Precio 11.000 po; Peso 1 lb.

*Nuevo conjuro descrito en la página 102.

Cinturón de resistencia a conjuros: cuando se lleva en la cintura, este fajín intrincadamente bordado concede RC 21 al portador.

Abjuración moderada; NL 9.º; Fabricar objeto maravilloso, *resistencia a conjuros*; Precio 90.000 po.

Contrato de Nephthas: este objeto, que suele confundirse con un rollo de pergamino, en realidad es un contrato mágico. Normalmente se encuentra en el interior de un tubo de marfil y está escrito con tinta negra sobre vitela de color marrón dorado. Los detalles del contrato están en blanco, y el usuario puede completarlo con instrucciones, un acuerdo o las condiciones que desee. Al firmar el contrato se revela el verdadero poder del objeto, y cualquier firmante que lo rompa será objeto de una maldición que lo dejará ciego, sordo y mudo (sin TS, aunque se aplica la RC). La maldición de un contrato de Nephthas sólo puede eliminarse con el quitar maldición de un lanzador de 8.º nivel o un romper encantamiento (CD 25).

El contrato suele involucrar a dos grupos acordando un conjunto de condiciones, de modo que unos términos vagos podrían permitir que un firmante astuto escapara sin sufrir la maldición del contrato. Por ejemplo, si un aventurero firma un contrato de este tipo con un rey en el que dice que matará a un dragón en las colinas Septentrionales antes de la luna nueva, el contrato en realidad está abierto porque no especifica "la siguiente luna nueva", aunque ambas partes consideraran que éste era el significado.

Los contratos firmados por criaturas bajo la influencia de efectos de hechizo o compulsión se consideran nulos.

Encantamiento moderado; NL 11.º; Fabricar objeto maravilloso, *geas menor*; Precio 1.400 po.

Fragancia de dormir: este líquido plateado suele guardarse en una botella pequeña y aplicarse como un perfume. Tras un asalto de exposición al aire, crea una nube invisible de gas venenoso

mágico en un radio de 10' que dura 1 minuto. La criatura que lleva la fragancia no está sujeta al efecto, pero cualquier otra criatura expuesta al gas debe salvar contra Fortaleza (CD 14) o se dormirá durante 1 minuto. Un asalto más tarde, las criaturas expuestas (tanto si se han dormido como si no) deben salvar de nuevo contra Fortaleza (CD 14) o se dormirán durante 1 hora. Las criaturas dormidas están indefensas. La nube se mueve con la criatura.

Si la fragancia se abre pero no se aplica le líquido inmediatamente a una criatura, la nube de gas venenoso sólo se extiende en un radio de 5', centrado en la botella abierta o el lugar donde se ha aplicado el líquido. Esta nube también dura 1 minuto.

Encantamiento débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *sueño profundo*, el personaje debe tener 4 rangos en Artesanía (alquimia); Precio 1.500 po.

Fragancia de muerte coagulada: este fluido oscuro y viscoso suele almacenarse en una pequeña botella tapada y se aplica como un perfume. Tras un asalto de exposición al aire, crea una nube invisible de gas venenoso de 10' de radio que dura 1 minuto. La criatura que lleva la *fragancia de muerte coagulada* está protegida de los efectos de la nube, pero cualquier otra criatura expuesta de 3 DG o menos morirá sin TS. Las criaturas de 4 a 6 DG expuestas deben salvar contra Fortaleza (CD 17) en cada asalto de exposición al efecto o morirán (sufriendo 1d4 puntos de daño a Constitución con cada salvación superada), y las criaturas con 6 o más DG sufre 1d4 puntos de daño a Constitución (Fortaleza CD 17 mitad). La nube se mueve con la criatura.

Si la botella se abre pero no se aplica el líquido inmediatamente a una criatura, la nube de gas venenoso sólo llena un radio de 5', centrado en la botella abierta o el lugar donde se ha aplicado el líquido. Esta nube también dura 1 minuto.

Conjuración moderada; NL 9; Fabricar objeto maravilloso, *nube aniquiladora*; el personaje debe tener 4 rangos en Artesanía (alquimia); Precio 4.500 po.

Instrumentos de los bardos: según parece, un sabio y poderoso bardo llamado Fálater creó los primeros de estos instrumentos, usándolos para probar y recompensar a los estudiantes de su escuela de bardos. Desde entonces otros han copiado sus diseños, manteniendo los nombres que Fálater les puso. Cada instrumento tiene su propio conjunto de poderes únicos que pueden ser activados por cualquiera con los rangos suficientes en la habilidad de Interpretar sin necesidad de realizar una prueba. Algunos de los instrumentos otorgan un nivel negativo a un personaje que carezca del número apropiado de rangos en la habilidad de Interpretar. El nivel negativo permanece mientras se lleve el instrumento y desaparece cuando se deja. Este nivel negativo nunca da como resultado una pérdida real de nivel, pero no se puede quitar de ningún modo (incluyendo conjuros de *restablecimiento*) mientras se lleve el instrumento.

Bandurria Fokhlukhan: este laúd de tres cuerdas de gran calidad (NdC: *traducido originalmente como "bandola"*) concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y un bonificador +1 de capacidad en las pruebas de música de bardo para *contraodas*, *fascinar* y *sugestión*. El instrumento puede ser tocado por cualquiera para producir *luz* una vez al día. Un personaje con 2 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda) puede usar la bandurria para lanzar *llamarada*, *remendar* y *cuchichear mensaje* cada uno una vez al día.

Transmutación débil, evocación débil; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *llamarada*, *luz*, *remendar*, *cuchichear mensaje*, el creador debe ser un bardo; Precio 1.900 po; Peso 3 lb.

Cítara Mac-Fuirmidh: este laúd de gran calidad con forma de pera concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y un bonificador +2 de capacidad en las pruebas de música de bardo para *contraodas*, *fascinar* y *sugestión*. El instrumento puede ser tocado por una persona que tenga 4 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda) para lanzar *curar heridas leves*, *armadura de mago* y *dormir* cada uno una vez al día.

Varios débil; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas leves*, *armadura de magos*, *dormir*, el creador debe ser un bardo; Precio 2.900 po; Peso 3 lb.

Laúd Doss: este laúd de gran calidad concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y un bonificador +3 de capacidad en las pruebas de música de bardo para *contraodas*, *fascinar* y *sugestión*. Un personaje con 6 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda) puede usar el instrumento para lanzar *lentificar veneno*, *inmovilizar persona e imagen múltiple* cada uno una vez al día. Cuando se sostiene, el instrumento otorga un nivel negativo a cualquier personaje que no tenga al menos 6 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda).

Varios débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *lentificar veneno*, *inmovilizar persona*, *imagen múltiple*, el creador debe ser un bardo; Precio 9.800 po; Peso 3 lb.

Mandolina Cánaizh: esta mandolina de ocho cuerdas de gran calidad concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y un bonificador +4 de capacidad en las pruebas de música de bardo para *contraodas*, *fascinar* y *sugestión* otorga un nivel negativo sobre cualquier personaje que no tenga al menos 8 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda). Un personaje con 8 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda) puede usar el instrumento para lanzar *curar heridas graves*, *disipar magia* o *convocar monstruo III* cada uno una vez al día. Cuando se sostiene, el instrumento otorga un nivel negativo a cualquier personaje que no tenga al menos 8 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda).

Varios moderado; NL 8; Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas graves*, *disipar magia*, *convocar monstruo III*, el creador debe ser un bardo; Precio 23.400 po; Peso 3 lb.

Lira Cli: esta lira de gran calidad concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y un bonificador +5 de capacidad en las pruebas de música de bardo para *contraodas*, *fascinar* y *sugestión*. Un personaje con 10 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda) puede usar el instrumento para lanzar *romper encantamiento*, *puerta dimensional* y *alarido* cada uno una vez al día. Cuando se sostiene, el instrumento otorga un nivel negativo a cualquier personaje que no tenga al menos 10 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda).

Varios moderado; NL 11; Fabricar objeto maravilloso, *romper encantamiento*, *puerta dimensional*, *alarido*, el creador debe ser un bardo; Precio 37.600 po; Peso 3 lb.

Arpa Ánstruzh: esta arpa de gran calidad concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y un bonificador +6 de capacidad en las pruebas de música de

bardo para *contraoñas*, *fascinar* y *sugestión*. Un personaje con 12 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda) puede usar el instrumento para lanzar *controlar las aguas*, *curar heridas leves en grupo* y *bruma mental* cada uno una vez al día. Cuando se sostiene, el instrumento otorga un nivel negativo a cualquier personaje que no tenga al menos 12 rangos en Interpretar (instrumentos musicales).

Varios fuerte; NL 14; Fabricar objeto maravilloso, *controlar las aguas*, *curar heridas leves en grupo*, *bruma mental*, el creador debe ser un bardo; Precio 60.000 po; Peso 3 lb.

Arpa Ollamh: esta arpa de gran calidad concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y un bonificador +7 de capacidad en las pruebas de música de bardo para *contraoñas*, *fascinar* y *sugestión*. Un personaje con 14 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda) puede usar el instrumento para lanzar *controlar el clima*, *mirada penetrante* y *rechazo* cada uno una vez al día. Cuando se sostiene, el instrumento otorga un nivel negativo a cualquier personaje que no tenga al menos 14 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda).

Varios Fuerte; NL 17; Fabricar objeto maravilloso, *controlar el clima*, *mirada penetrante*, *rechazo*, el creador debe ser un bardo; Precio 83.600 po; Peso 3 lb.

Lentes de la oscuridad: este par de lentes de cristal oscuro encajan sobre los ojos del usuario, concediendo un bonificador +4 en los TS contra conjuros de ilusión (pauta), sortilegios con el descriptor "luz" y cualquier efecto de luz que cause ceguera (como un *muro prismático*).

Abjuración leve, evocación leve; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *oscuridad*, *resistencia*; Precio 7.700 po.

Libro de la sangre: este libro de conjuros de vitela, encuadrado con cuero de color rojo sangre y con broque de bronce, es impermeable, incombustible y tiene cerrojo. Puede contener hasta 45 conjuros de cualquier nivel y, además, su propietario puede usarlo para lanzar *convocar monstruo IV* y convocar un sabueso yez. El libro también puede usarse para lanzar *dedo de la muerte* una vez al día, pero cada uso consume permanentemente 1 punto de golpe del portador. Para utilizar sus poderes se debe tener en las manos.

Conjuración fuerte, nigromancia fuerte; NL 13; Fabricar objeto maravilloso, *dedo de la muerte*, *convocar monstruo IV*; Precio 21.300 po; Peso 3 lb.

Piedras de recado: estos objetos suelen tener el aspecto de dos piedras sin trabajar. Una vez al día, cada piedra de una pareja puede

enviar un mensaje (como el conjuro *recado*) al portador de la otra piedra. Si la pareja de la piedra no está en manos de otra criatura, no se envía ningún mensaje y el usuario es consciente de ello. Si una piedra se rompe, la pareja también pierde su poder.

Evocación moderada; NL 7; Fabricar objeto maravilloso, *recado*; Precio 15.000 (pareja); Peso 1lb.

Polvo de dispersión: este fino polvo es parecido a otros tipos de polvos mágicos. Un puñado lanzado al aire crea una nube transparente de 10' de alto, 10' de largo y 10' de ancho. Las criaturas que se encuentren fuera de la nube pueden ver hacia el interior y a su través (aunque su visión es ligeramente borrosa), pero cualquier ataque a distancia que entre o pase a través de la nube tiene un 50% de posibilidades de fallar. Las criaturas que estén dentro de la nube pueden atacar a distancia normalmente.

La nube persiste durante 3 minutos, pero un viento moderado (11+ millas/hora) la dispersa en cuatro asaltos. Un viento fuerte (21+ millas/hora) dispersa la nube en 1 asalto, y cualquier conjuro que cause daño por fuego quema cualquier parte de la nube que se encuentre en su área. No puede usarse bajo el agua.

Ilusión débil; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *contorno borroso*, *partículas rutilantes*; Precio 2.100 po.

Polvo del velo negro: un pellizco de este polvo negro como el hollín lanzado en un área crea una nube de 10' de

alto en una expansión de 10' centrada en el usuario. La nube permanece en el lugar durante 2d4 asaltos, y cualquier criatura atrapada en el área (o que entre) queda cegado mientras se quede dentro y 1d4 asaltos después de salir excepto si consigue salvar contra Voluntad (CD 13).

Nigromancia débil; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *ceguera/sordera*; Precio 750 po.

Yelmo del fénix: este yelmo está forjado con cobre y tiene incrustaciones de plata y oro, modelado con la forma de un fénix con las alas desplegadas, las patas protegiendo las sienes y la cabeza adornando la frente. Cuando se lleva, el yelmo concede visión en la penumbra y la aptitud de usar *caída de pluma*, *flecha flamígera*, *resistir energía* y *hablar con los animales* (sólo pájaros) cada uno una vez al día.

Varios moderado; NL 9; Fabricar objeto maravilloso, *caída de pluma*, *flecha flamígera*, *resistir energía*, *visión en la penumbra*, *hablar con los animales*; Precio 53.000 po; Peso 3 lb.

*Nuevo conjuro descrito en la página 129.



Yelmo del fénix



Ilustración de M. Casotta

Los monstruos de naturaleza estafalaria y poder arcano a menudo van de la mano, ya que la magia que empuñan los arcanistas de alto nivel puede convocar a ajenos de planos distantes, fabricar constructos que imitan a criaturas vivas, o modificar a criaturas mundanas hasta mucho más allá de la voluntad de la naturaleza. Algunas criaturas con esencia mágica propia se sienten atraídas por el poder arcano, a menudo esperando alimentarse de la magia de un lanzador de conjuros o con la intención de destruir a aquellos que empuñan la magia como un arma.

EFIGIE

Las efigies son autómatas animados mágicamente que se construyen a semejanza de otras criaturas vivas. Se trata de criaturas fabricadas con mecanismos y alquimia, animadas por un espíritu elemental atado a su cascarón mecánico. Existen pocos artifices y artesanos mágicos capaces de crear estas máquinas tan complejas, por lo que las efigies no son nada comunes.

A diferencia de la mayoría de constructos, la verdadera naturaleza de una efigie no se percibe a primera vista. Algunas tienen un aspecto bastante real, y su naturaleza sólo se revela tras sufrir daños graves. Los observadores deben superar una prueba de Avistar contra CD 20 para advertir que la efigie es un autómata y no una criatura viva de su tipo.

Las efigies sólo hacen lo que les ordenan sus creadores. No tienen ningún tipo de iniciativa propia y siguen las órdenes explícitamente, sin consideración ni siquiera por su propia seguridad. Las órdenes que se les den deben ser sencillas, como por ejemplo: "Quédate aquí y ataca a cualquier elfo que entre en esta habitación", o "Sígueme y defiéndeme de cualquiera que ataque a mi grupo".

El creador de la efigie puede darle órdenes si se encuentra en un radio de 60' y ésta puede verle y oírle. Si no tiene órdenes, la efigie suele seguir sus últimas instrucciones lo mejor que puede, pero si la atacan se defenderá. Su creador puede ordenarle que obedezca las órdenes de otro individuo (quien a su vez puede ordenarle que obedezca a otro), pero el creador siempre puede recuperar el control completo de sus efigies.

Las efigies dañadas pueden repararse mediante cualquier conjuro de *reparar* (consulta el Capítulo 4) o mediante la reparación manual en un taller o laboratorio apropiado. Para llevar a cabo las reparaciones es necesario tener la dote Fabricar constructo (consulta la página 304 del *Manual de monstruos*) o 10 rangos en Saber (arquitectura e ingeniería), y debe gastar 50 po y 1 hora por punto restablecido.

EJEMPLO DE EFIGIE

Este enorme león de pelaje tostado y melena corta mira hacia delante con la vista perdida, extrañamente silencioso e inmóvil. Tiene bultos óseos alrededor de los ojos y los hombros, y la piel de las articulaciones le cuelga de manera extraña.

Este ejemplo usa a un león terrible de 8 DG como criatura base.

Efigie de león terrible

Constructo Grande

Dados de golpe: 8d10 + 30 (74 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas)

Clase de armadura: 16 (-1 tamaño, +1 Des, +6 natural), toque 10, desprevenido 15

Ataque base/Presas: +6/+19

Ataque: garra +15 c/c (1d6+9)

Ataque completo: 2 garras +15 c/c (1d6+9) y mordisco +10 c/c (1d8+4)

Espacio/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales:

agarrón mejorado, abalanzarse, desgarramiento 1d6+4

Cualidades especiales: RD 5/adamantita, rasgos de constructo, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +2, Ref +3, Vol +2

Características: Fue 29, Des 13, Con —, Int —, Sab 11, Car 1

Habilidades: —

Dotes: Soltura con un arma (garras)

Entorno: cualquiera

Organización: cualquiera

Valor de desafío: 6

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: ninguno

Ajuste de nivel: —

Combate

La efigie, igual que un león terrible vivo, ataca saltando sobre su contrincante y usando garras y dientes.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, la efigie de león terrible debe golpear con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar empezar una presa como una acción libre, sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, inmoviliza y puede desgarrar.

Abalanzarse (Ex): si un león terrible carga, puede realizar un ataque completo, incluidos dos ataques de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +15 c/c, daño 1d6+9.

CÓMO CREAR UNA EFIGIE

“Efigie” es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier aberración, animal, dragón, gigante, humanoide, bestia mágica, humanoide

monstruoso o sabandija corporales (a la que a partir de ahora llamaremos criatura base). La efigie usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto en lo indicado aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a constructo. Pierde todos los subtipos y no obtiene el tipo aumentado. Se debe volver a calcular el ataque base, TS, dotes y habilidades de acuerdo con lo que se describe a continuación.

Dados de golpe y puntos

de golpe: descarta cualquier DG obtenido de niveles de clase (hasta un mínimo de 1) y cambia los que queden a d10. Como constructo, la criatura pierde los bonificadores a los

puntos de golpe por Constitución alta, pero obtiene puntos de golpe adicionales en base a su tamaño, tal como se muestra a continuación:

Tamaño del constructo	Puntos de golpe adicionales
Minúsculo-Menudo	—
Pequeño	10
Mediano	20
Grande	30
Enorme	40
Gigantesco	60
Colosal	80

Velocidad: igual que la criatura base.

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural de la efigie aumenta en 2 puntos. Está fabricada con materiales que suelen ser más duros que la carne viva.

Bonificador al ataque base: como constructo, el ataque base de una efigie es igual a 3/4 de sus DG (como un clérigo).

Ataque: la efigie conserva todos los ataques naturales y competencias con armas de la criatura base. Si está basada en una criatura humanoide o con forma humana sin ataques naturales obtiene un ataque de golpetazo, tal como se indica más adelante, que puede usar en vez de un ataque con armas. Una efigie que tenga dos ataques de golpetazo puede empuñar un arma en una mano y realizar el ataque de golpetazo con la mano torpe con un penalizador -5, añadiendo 1/2 de su bonificador de Fuerza a la tirada de daño.



Efigie de león terrible

Tamaño	Ataque
Minúsculo o Menudo	—
Menudo	1 golpetazo (1d2 más 1 1/2 × bonif. Fue)
Pequeño	1 golpetazo (1d3 más 1 1/2 × bonif. Fue)
Mediano	1 golpetazo (1d4 más 1 1/2 × bonif. Fue)
Grande	2 golpetazos (1d6 más bonif. Fue)
Enorme	2 golpetazos (2d6 más bonif. Fue)
Gargantuesco	2 golpetazos (3d6 más bonif. Fue)
Colosal	2 golpetazos (4d6 más bonif. Fue)

Ataques especiales: una efigie pierde todos los ataques especiales sobrenaturales, aptitudes sortilegas y ataques especiales extraordinarios cuyo TS se basa en su Constitución (debido a que la criatura ya no tiene puntuación de Con). Conserva cualquier ataque especial extraordinario que no permita TS (como desgarramiento, rasgadura o constreñir) o cualquiera para que el TS del objetivo se base en la Fuerza (como pisotear) o la Destreza (como las púas de un aullador).

Cualidades especiales: una efigie pierde todas las cualidades especiales de la criatura base, pero obtiene las que se indican a continuación.

Reducción de daño (Sb): la efigie obtiene una RD basada en los DG de la criatura base:

Dados de golpe	Reducción de daño
1-3	1/adamantita
4-6	3/adamantita
7-10	5/adamantita
11-15	7/adamantita
16-20	10/adamantita
21 o más	15/adamantita

Tiros de salvación: los bonificadores base a la salvación son: Fort +1/3 DG, Ref +1/3DG, y Vol +1/3 DG.

Características: la Fuerza de una efigie se incrementa en 4 y sufre un penalizador -2 en la Destreza.

No tiene puntuaciones de Constitución ni Inteligencia, y tiene Sabiduría 11 y Carisma 1.

Habilidades y dotes: la efigie pierde todos los puntos de habilidad y dotes excepto aquellas dotes que mejoran sus ataques (como Ataque natural mejorado, Ataque múltiple, Sutilza con las armas o Soltura con un arma).

Entorno: cualquiera.

Organización: ninguna.

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

Tesoro: ninguno.

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: ninguno.

Ajuste de nivel: —.

CÓMO CONSTRUIR UNA EFIGIE

Una efigie puede fabricarse mediante la aptitud de clase fabricar efigie de la clase de prestigio maestro de las efigies (consulta la página 65) o con la dote Fabricar constructo (consulta la página 304 del *Manual de monstruos*).

Una efigie construida con la dote Fabricar constructo usa un cuerpo construido con madera, cuero, metal y alambre, construido con una prueba de Artesanía (carpintería, curtido o metalistería) contra CD 15 o una prueba de Saber (arquitectura e ingeniería)

contra CD 15. El coste del cuerpo de la efigie depende de su tamaño.

Menudo	500 po
Pequeño	1.000 po
Mediano	2.000 po
Grande	5.000 po
Enorme	10.000 po
Gargantuesco	25.000 po
Colosal	50.000 po

El precio de mercado de una efigie es igual al coste de su cuerpo más 2.000 po por DG. El coste para crearla es igual al coste del cuerpo más 1.000 po y 80 PX por DG, y crear una criatura de este tipo requiere un nivel de lanzador mínimo igual a sus DG.

ESPANTO ELEMENTAL

Los espantos son criaturas horribles engendradas en lugares oscuros de los planos Elementales, como resultado de la corrupción de la magia maligna. Estas criaturas, ansiosas por abandonar sus planos natales a la primera oportunidad, son valoradas por muchos magos, porque en el corazón de cada espanto hay un objeto mágico semejante a una perla del tamaño de un puño, cuidadosamente grabado con el funcionamiento arcano de un conjuro elemental que puede copiarse en un libro de conjuros. El origen de este objeto sortilego se encuentra en la propia creación mágica del espanto, y es lo único que queda de la criatura al morir. Consulta las descripciones individuales de los espantos para conocer más detalles.

Los cuatro tipos de espanto pueden convocarse mediante el sortilegio *convocar monstruo IV* (que adquiere el descriptor "maligno" cuando se usa para este propósito). Ten en cuenta que las criaturas convocadas regresan a sus planos natales si mueren en el plano Material, de modo que un espanto elemental que muera en el plano Material no deja ningún objeto sortilego.

COMBATE

Cada tipo de espanto tiene sus propias aptitudes de combate y tácticas, pero todas comparten ciertas cualidades. Los ataques naturales de un espanto elemental, así como cualquier arma que empuñe, se tratan como de alineamiento maligno para el propósito de superar la RD.

Disrupción de conjuros (Sb): la propia presencia de un espanto elemental interfiere con los conjuros que afectan a su elemento asociado. Cualquier lanzador de conjuros que se encuentre a 40' o menos de un chaggrin (ver más abajo) y lance un conjuro con el mismo descriptor que el elemento del espanto (aire, agua, fuego o tierra) debe superar una prueba de nivel de lanzador contra CD 15 o el sortilegio fallará. Si el espanto entra en el interior de cualquier área de uno de tales conjuros en efecto, puede intentar dispararlo con un acción libre, como si estuviera lanzado un *disipar magia* dirigido (10.º nivel de lanzador).

CHAGGRIN (ESPANTO DE TIERRA)

Elemental Mediano (extraplanario, maligno, tierra)

Dados de golpe: 3d8+12 (25 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 20'

Clase de armadura: 16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +2/+5
Ataque: garra +5 c/c (1d6+3)
Ataque completo: 2 garras +5 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: ataque furtivo +1d6
Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', rasgos de elemental, inmunidad al ácido, disrupción de conjuros, sentido de la vibración 30'
Salvaciones: Fort +6, Ref +1, Vol +1
Características: Fue 17, Des 10, Con 16, Int 5, Sab 11, Car 8
Habilidades: Avistar +4, Escondarse +2, Escuchar +4
Dotes: Alerta, Dureza
Entorno: plano elemental de la Tierra
Organización: solitario
Valor de desafío: 2
Tesoro: objeto sortilego o ninguno
Alineamiento: neutral maligno (siempre)
Avance: 4-6 DG (Mediano); 7-9 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta extraña criatura parece un topo del tamaño de un cerdo, con largas y sucias garras y los ojos como cuentas llenos de odio. Su cuerpo está formado por un terrón de tierra y piedras.

Los chaggrin, o espantos de tierra, son corrupciones mágicas de la tierra y la piedra. Se trata de criaturas detestables y violentas que excavan sin ninguna otra razón que dañar el elemento que les engendró, pero lo que realmente les gusta es saciar su sed polvorienta con la sangre de las criaturas del plano Material.

Un espanto de tierra mide unos 5' de largo y pesa casi 500 lb. Puede excavar a través de tierra, arena, cascotes u otros materiales sueltos, pero no a través de piedra sólida. El sonido de su voz es como el de dos rocas machacándose. Hablan térraro, pero no se trata de criaturas demasiado comunicativas.

Para determinar el tipo de objeto sortilego que contiene un espanto de tierra tira un d%: 01-70, *resistir energía*; 71-00, *indetectabilidad*.

COMBATE

A los chaggrin les gusta esperar enterrados bajo el suelo y sorprender a los enemigos que pasen por encima.

Ataque furtivo (Ex): si un chaggrin puede atrapar a un oponente mientras es incapaz de defenderse efectivamente de su ataque, puede golpear un punto vital y causar daño adicional. Básicamente, el ataque del chaggrin inflige daño adicional siempre que su objetivo tiene negado el bonificador de Destreza a la CA (tanto si tiene realmente bonificador de Destreza como si no), o cuando lo está flanqueando.

HARGINN (ESPANTO DE FUEGO)

Elemental Mediano (extraplanario, fuego, maligno)
Dados de golpe: 3d8+3 (16 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 40'
Clase de armadura: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +2/+2
Ataque: golpetazo +5 c/c (1d4 más 1d6 por fuego)

Ataque completo: golpetazo +5 c/c (1d4 más 1d6 por fuego)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: *rociada de fuego*

Cualidades especiales: contorno borroso, visión en la oscuridad 60', rasgos de elemental, inmunidad al fuego, disrupción de conjuros, vulnerabilidad al frío

Salvaciones: Fort +2, Ref +6, Vol +1

Características: Fue 11, Des 16, Con 12, Int 9, Sab 11, Car 8

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Saltar +6

Dotes: Alerta, Sutileza con las armas

Entorno: plano

Elemental del fuego

Organización:

solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: objeto sortilego o ninguno

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 4-6 DG (Mediano); 7-9 DG (Grande)

Ajuste de nivel: —

Una criatura de llamas vivaces salta y baila obscenamente. Tiene la forma y el tamaño aproximados de un humanoide, pero sus rasgos cambian y crepitan como las irregulares llamas de una fogata.

Los harginn, o espantos de fuego, son criaturas de llamas vivas corrompidas por la magia oscura. Igual que los otros espantos, se trata de seres maliciosos y destructivos que se deleitan infligiendo dolor.

Los espantos de fuego hablan ignaro y sus voces parecen crujir como las llamas mientras provocan a sus enemigos con chistes crueles y risotadas odiosas. Un harginn mide unos 6' de alto pero sólo pesa 10 lb (gran parte de su sustancia no es más que fuego). Para determinar el tipo de objeto sortilego que contiene un espanto de fuego tira un d%: 01-70, *esfera flamígera*; 71-00, *acelerar*.

COMBATE

Los harginn suelen lanzarse enseguida al cuerpo a cuerpo, confiando en la protección que les proporcionan su velocidad y agilidad mientras luchan salvajemente.

Harginn

Chaggrin



Rociada de fuego (St): como acción estándar, un espanto de fuego puede crear un cono de fuego de 30', causando 2d6 puntos de daño por fuego (Reflejos CD 11 mitad). Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2.º nivel.

Contorno borroso (St): los espantos de fuego fluctúan constantemente como si estuvieran bajo los efectos del conjuro *contorno borroso* (10.º nivel de lanzador). Tienen ocultación contra todos los ataques de criaturas que confían en la vista.

ILDRISS (ESPANTO DE AIRE)

Elemental Mediano (aire, extraplanario, maligno)

Dados de golpe: 3d8 (13 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: Vl 40' (perfecta) (8 casillas)

Clase de armadura: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +2/+3

Ataque: golpetazo +5 c/c (1d6+1)

Ataque completo: golpetazo +5 c/c (1d6+1)

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', rasgos de elemental, invisible, inmunidad a la electricidad, disrupción de conjuros

Salvaciones: Fort +1, Ref +6, Vol +1

Características: Fue 13, Des 16, Con 10, Int 9, Sab 11, Car 8

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +5

Dotes: Alerta, Sutileza con las armas

Entorno: plano Elemental del aire

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: objeto sortilego o ninguno

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 4-6 DG (Mediano); 7-9 DG (Grande)

Ajuste de nivel: —

Una fuerza invisible parece flotar en el aire circundante y, de repente, se agita y levanta polvo, tierra y escombros a su alrededor.

Un ildriss, o espanto de aire, es el producto de un conjuro maligno que corrompe la sustancia del aire elemental. Se trata de una criatura violenta y caprichosa que se ensaña constantemente con lo que le rodea, poniendo a prueba cualquier obstáculo a su paso o lanzando objetos por el aire por puro despecho. Lo que más le gusta es verter su rabia contra las criaturas del plano Material que encuentra.

Un espanto de aire normalmente es invisible, pero si alguien consigue verle, aparece como una nube arremolinada de vapor oscuro, con la cara de rasgos cambiantes marcada por



Vardigg

la furia. Habla aurano, pero es normalmente lo único que hace es gritar incoherencias. Mide unos 4' de diámetro y pesa 10 lb.

Para determinar el tipo de objeto sortilego que contiene un espanto de aire, tira un d%: 01-70, *invisibilidad*; 71-00, *volar*.

COMBATE

Un ildriss aprovecha al máximo su velocidad, maniobrabilidad e invisibilidad durante el combate. A este tipo de criaturas les gusta correr entre las filas de los enemigos y golpearlos al azar para causar tanta confusión como les es posible.

Invisible (Sb): los espantos de aire son naturalmente invisibles y obtienen ocultación total.

VARDIGG (ESPANTO DE AGUA)

Elemental Mediano (agua, extraplanario, maligno)

Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30'

Clase de armadura: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +2/+4

Ataque: golpetazo +4 c/c (1d6+3)

Ataque completo: golpetazo +4 c/c (1d6+3)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: *chorro de agua*

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', rasgos de elemental, inmunidad al frío, disrupción de conjuros

Salvaciones: Fort +5, Ref +4, Vol +1

Características: Fue 14, Des 12, Con 14, Int 7, Sab 11, Car 8

Habilidades: Avistar +4, Escondarse +3, Escuchar +4, Nadar +10

Dotes: Alerta, Reflejos rápidos

Entorno: plano Elemental del agua

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: objeto sortilego o ninguno

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 4-6 DG (Mediano); 7-9 DG (Grande)

Ajuste de nivel: —

Esta corrupta criatura parece una masa flácida y fría de agua sucia envuelta en una membrana goteante. De su cuerpo sin forma salen chorros y pseudópodos, mientras que en su superficie flotan oscuros y malévolos ojos.



Ildriss

Los vardigg (o espantos de agua) son criaturas brutales y crueles creadas a partir de la corrupción del agua elemental, que buscan y atacan sistemáticamente a cualquier otro ser que entre en la masa de agua que han reclamado como propia.

Los vardigg miden unos 4' de diámetro y pesan unas 400 lb. Cuando se molestan en hacerlo, pueden hablar acuano con voz gruesa y burbujeante. Para determinar el tipo de objeto sortilego que un vardigg tiene en su interior, tira un d%: 01-70, *resistir energía*; 71-00, *tormenta de aguanieve*.

COMBATE

Los vardiggs suelen esconderse bajo la superficie del agua, esperando para atacar a quien se aproxime.

Chorro de agua (St): como acción estándar, un espanto de agua puede crear una línea de agua de 30' extremadamente poderosa. Cualquier criatura situada dentro del área de la línea sufre 2d6 puntos de daño (Reflejos CD 11 niega). Una criatura que falle el TS debe superar una prueba de Fuerza o de Equilibrio (CD 5 + el daño infligido) o quedará tumbada debido a la fuerza del chorro. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2.º nivel.

Habilidades: un espanto de agua tiene un bonificador +8 racial en las pruebas de Nadar para llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o amenazado, y puede usar la acción de correr mientras nada en línea recta.

MONOLITO ELEMENTAL

Igual que sus parientes menores, los monolitos elementales son encarnaciones vivientes de las fuerzas elementales que componen el multiverso. Son tan poderosos que sólo los conjuros de convocación más poderosos pueden trasladarlos al plano Material y obligarlos a servir al lanzador, e incluso entonces el lanzador no puede atreverse a apartar su atención del control sobre el monolito ni un momento.

Los monolitos son grandes gobernantes y príncipes entre los de su especie, a los que obedecen incluso los elementales mayores. Sólo los elementales primarios son más poderosos.

COMBATE

Cada tipo de monolito tiene su propio conjunto de tácticas y aptitudes de combate, pero todos comparten las mismas cualidades elementales.

MONOLITO DE AIRE

Elemental Gargantuesco (aire, extraplanario)

Dados de golpe: 36d8+216 (378 pg)

Iniciativa: +15

Velocidad: Vl 100' (perfecta) (20 casillas)

Clase de armadura: 31 (-4 tamaño, +1 Des, +14 natural), toque 17, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +27/+50

Ataque: golpetazo +34 c/c (6d6+11/19-20)

Ataque completo: 2 golpetazos +34 c/c (6d6+11/19-20)

Espacio/Alcance: 20'/20'

Ataques especiales: dominio del aire, torbellino

Cualidades especiales: RD 15/—, visión en la oscuridad 60', rasgos de elemental

Salvaciones: Fort +18, Ref +31, Vol +16

Características: Fue 32, Des 33, Con 22, Int 12, Sab 15, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +15, Avistar +43,

Diplomacia +5, Equilibrio +13, Escuchar +43, Intimidar +16, Piruetas +24, Saltar +41

Dotes: Alerta, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque natural mejorado, Crítico mejorado (golpetazo), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Voluntad de hierro

Entorno: plano Elemental del aire

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 37-54 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: —

Esta criatura enorme se asemeja a una nube sin forma envuelta por poderosas corrientes de aire. Las distorsiones del vapor y el viento parecen sugerir dos ojos y una boca irregular.

Los monolitos de aire, señores del plano Elemental de aire, raramente abandonan su plano natal excepto si se les convoca. Hablan aurano y, aunque son mucho menos taciturnos que otros elementales, siguen eligiendo las palabras con cuidado. La voz de un monolito de aire suena como el rugido de un tremendo vendaval.

Combate

Los monolitos de aire luchan de modo muy parecido a otros elementales, pero son mucho más fuertes.

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas sufren un penalizador -2 en las tiradas de ataque y daño contra un monolito de aire.

Torbellino (Sb): el monolito elemental puede transformarse en un torbellino a voluntad como una acción estándar y permanecer en esta forma indefinidamente. En esta forma, el monolito de aire puede moverse a su velocidad de vuelo por el aire o por encima de una superficie.

El torbellino mide 10' de ancho en la base, hasta 50' de ancho en la parte superior y hasta 80 pies de altura. El monolito controla la altura exacta, que deberá ser de 20' como mínimo.

El movimiento del monolito mientras esté en forma de torbellino no provoca ataques de oportunidad, incluso si el monolito entra en el espacio que ocupa otra criatura. Una criatura puede verse atrapada por el torbellino si lo toca o entre en él, o si el monolito se mueve al espacio que ocupa la criatura o lo atraviesa.

Las criaturas Enormes o de menor tamaño podrían sufrir daño al quedar atrapadas por el torbellino y ser arrastrados por éste. Toda criatura afectada debe salvar contra Reflejos (CD 39) cuando entre en contacto con el torbellino o sufrirá 4d6 puntos de daño. También deberá superar una segunda salvación contra Reflejos (CD 39) o será arrastrada y quedará atrapada en los fuertes vientos, sufriendo de forma automática 4d6 de daño en cada asalto. Las criaturas afectadas podrán realizar una salvación de Reflejos por asalto para escapar del torbellino; seguirán sufriendo el daño ese asalto, pero lograrán escapar si tienen éxito en la salvación. La CD de las salvaciones se basa en la Fuerza.

Las criaturas atrapadas en el torbellino no podrán moverse, excepto para ir allá donde el monolito las lleve o para escapar del

torbellino. Por lo demás, las criaturas atrapadas en el torbellino podrán actuar normalmente, pero deberán efectuar una prueba de Concentración (CD 20 + nivel de conjuro) para lanzar un sortilegio. Las criaturas atrapadas en el torbellino sufren un penalizador -4 en la Destreza y un penalizador -2 en las tiradas de ataque. El monolito sólo puede tener atrapadas dentro del torbellino tantas criaturas a la vez como puedan caber en el volumen del torbellino.

El monolito de aire puede expulsar cuando desee a las criaturas que transporta, depositándolas allí donde se encuentre el torbellino. Los monolitos convocados siempre expulsan a las criaturas atrapadas antes de volver a su plano natal.

Si la base del torbellino toca el fondo, creará una nube arremolinada de escombros. La nube estará centrada en el monolito y tendrá un diámetro igual a la mitad de la altura del monolito. Este efecto oscurecerá toda la visión más allá de 5', incluyendo la visión en la oscuridad. Las criaturas situadas a 5' de distancia dispondrán de ocultación, y las que se encuentren más allá poseerán ocultación total. Para poder lanzar un conjuro, los atrapados en la nube deberán tener éxito en una prueba de Concentración (CD 15 + nivel de conjuro).

Un monolito en forma de torbellino no puede efectuar ataques de golpetazo, y no amenaza el área a su alrededor.

MONOLITO DE TIERRA

Elemental Gargantuesco (extraplanario, tierra)

Dados de golpe: 36d8+255 (417 pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: 30' (6 casillas)

Clase de armadura: 25 (-4 tamaño, -2 Des, +21 natural), toque 4, desprevenido 25

Ataque base/Pres: +27/+55

Ataque: golpetazo +40 c/c (6d8+15/19-20)

Espacio/Alcance: 20'/20'

Ataques especiales: dominio de la tierra, empujón

Cualidades especiales: RD 15/—, visión en la oscuridad 60', atravesar tierra, rasgos de elemental

Salvaciones: Fort +27, Ref +10, Vol +16

Características: Fue 43, Des 6, Con 24, Int 12, Sab 15, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +15, Avistar +43,

Diplomacia +5, Escuchar +43, Intimidar +16, Saltar +29

Dotes: Alerta, Arrollar mejorado, Ataque natural mejorado,

Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Golpe

demoledor, Gran hendedura, Embestida mejorada,

Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con un arma

(golpetazo), Voluntad de hierro

Entorno: plano Elemental de la tierra

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 37-54 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: —

Un gran montón de tierra y roca del tamaño de una torre pequeña se mueve pesadamente sobre un par de patas toscas. De sus hombros sobresalen dos brazos de piedra angulosa con forma de garrotes, y su cabeza es una chata masa de tierra sin rasgos.

Los monolitos de tierra, señores del plano Elemental de la tierra, no abandonan su plano natal excepto si les convocan. Están compuestos a partir de la tierra, piedra y rocas de las que fueron conjurados, y hablan térraro con voces semejantes a rocas machacándose. Como líderes de su especie, son menos taciturnos y silenciosos que otros elementales, pero tienen poco interés en comunicarse con criaturas diferentes a su propio tipo elemental.

Combate

Los monolitos de tierra son seres casi imparables que usan su enorme fuerza para aplastar y destruir a sus enemigos. Como cualquier otro elemental de tierra, los monolitos pueden viajar a través de la tierra o la roca con tanta facilidad como los humanoides caminan por la superficie. No pueden nadar, y si encuentran

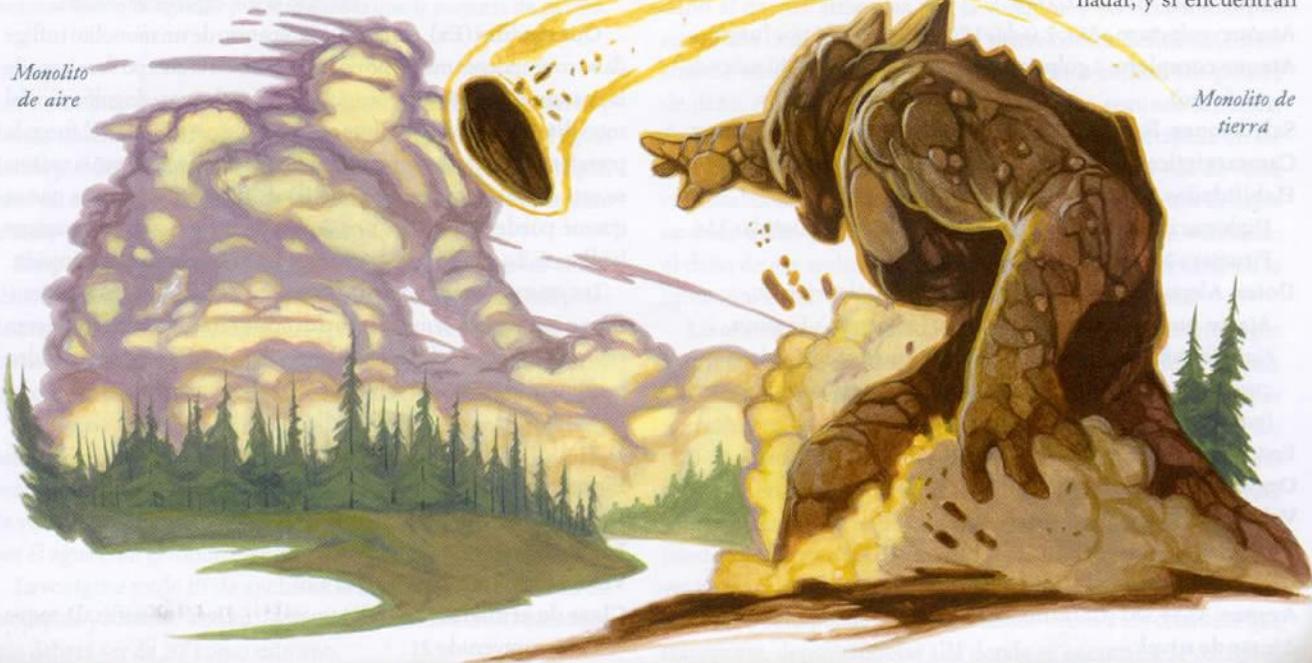


Ilustración de W. O'Connor

una masa de agua deberán dar un rodeo o atravesarla por debajo del suelo.

Maestría de la tierra (Ex): un monolito de tierra obtiene un bonificador +2 en las tiradas de ataque y daño si tanto él como su enemigo están en contacto con el suelo. Si un contrincante está en el aire o en el agua, el monolito sufre un penalizador -4 en las tiradas de ataque y daño.

Empujón (Ex): un monolito de tierra puede iniciar una maniobra de embestida sin provocar ataques de oportunidad. Los modificadores indicados en maestría de la tierra también se aplican a las pruebas de Fuerza enfrentadas del monolito.

Atravesar tierra (Ex): un monolito de tierra puede moverse fluidamente a través de piedra, barro o cualquier tipo de tierra excepto metal con la misma facilidad que un pez nada en el agua. Cuando excava no deja detrás de él túnel o agujero alguno, ni provoca ninguna ondulación ni cualquier otro signo de su presencia. Un conjuro de *remover tierra* lanzado sobre el área que contenga en su interior un monolito arrojará hacia atrás al monolito 30', dejando a la criatura aturdida durante 1 asalto salvo que tenga éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15).

MONOLITO DE FUEGO

Elemental Gargantuesco (extraplanario, fuego)

Dados de golpe: 36d8 + 216 (378 pg)

Iniciativa: +13

Velocidad: 60' (12 casillas)

Clase de armadura: 29 (-4 tamaño, +9 Des, +14 natural), toque 15, desprevenido 20

Ataque base/Pres: +27/+50

Ataque: golpetazo +35 c/c (6d6+11/19-20 más 4d6 por fuego)

Ataque completo: 2 golpetazos +35 c/c (6d6+11/19-20 más 4d6 por fuego)

Salvaciones: Fort +20, Ref +29, Vol +16

Características: Fue 32, Des 29, Con 22, Int 12, Sab 15, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +15, Avistar +43, Diplomacia +5, Equilibrio +13, Escuchar +43, Intimidar +16, Piruetas +24, Saltar +25

Dotes: Alerta, Ataque elástico, Ataque natural mejorado, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Esquiva, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro

Entorno: plano elemental del Fuego

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 37-54 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: —

Un tremendo infierno se aproxima, deslizándose y saltando como un río de metal fundido. A cada momento parecen formarse y desaparecer aberturas semejantes a ojos entre las llamas ardientes, y sus brillantes lenguas de fuego parecen largas extremidades.

Los monolitos de fuego, líderes de los elementales de fuego, normalmente sólo se encuentran lejos del plano Elemental del fuego cuando los convocan poderosos lanzadores de conjuros. Son criaturas de llamas vivientes, hostiles a la mayoría de otras formas de vida. Los monolitos de fuego hablan ignaro, y sus voces suenan como el rugido de un incendio, pero aunque son más voluntariosos e inteligentes que la mayoría de su especie, raramente tienen demasiado que discutir con los habitantes del plano Material.

Combate

Los monolitos de fuego combinan un gran poder físico con una rapidez increíble y la aptitud de prender fuego a sus enemigos. Igual que los otros elementales de fuego, los monolitos no pueden entrar en el agua ni en cualquier otro líquido no inflamable, por lo que no pueden cruzar una masa de agua excepto si son capaces de saltarla.

Quemadura (Ex): el ataque de golpetazo de un monolito inflige daño contundente más daño por fuego debido al cuerpo flamífero de la criatura. Cualquiera que sea golpeado por el ataque de golpetazo del monolito de fuego debe salvar contra Reflejos (CD 34) o el fuego le prenderá. Las llamas quemarán durante 1d4 asaltos. Excepto si todavía se está en contacto con el monolito de fuego, una criatura que se quemó puede emprender una acción de movimiento para apagar las llamas. La CD de las salvaciones está basada en la Constitución.

Las criaturas que golpeen al monolito de fuego con armas naturales o ataques sin arma sufrirán daño por fuego como si hubieran sido golpeadas por el ataque del monolito, y también se encienden excepto si superan una salvación de Reflejos contra CD 34.

MONOLITO DE AGUA

Elemental Gargantuesco (agua, extraplanario)

Dados de golpe: 36d8+255 (417 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 120'

Clase de armadura: 27 (-4 tamaño, +6 Des, +15 natural), toque 12, desprevenido 21



Monolito de fuego

Ataque base/Presa: +27/+53
Ataque: golpetazo +38 c/c (6d8+14/19-20)
Ataque completo: 2 golpetazos +38 c/c (6d8+14/19-20)
Espacio/Alcance: 20'/20'
Ataques especiales: empapar, vorágine, maestría del agua
Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 15/—, rasgos de elemental
Salvaciones: Fort +27, Ref +20, Vol +16
Características: Fue 38, Des 22, Con 25, Int 12, Sab 15, Car 17
Habilidades: Averiguar intenciones +15, Avistar +43, Diplomacia +5, Escuchar +43, Intimidar +16, Nadar +22, Saltar +27
Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Esquiva, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Soltura con un arma, Voluntad de hierro
Entorno: plano Elemental del agua
Organización: solitario
Valor de desafío: 17
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 37-54 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Una gran masa de agua del tamaño de una gran posada se eleva formando una tosca forma humanoide. Sus extremidades son gruesos zarcillos de agua que tienen un aspecto semejante a brazos, y su cuerpo se remodela a sí mismo para fluir por el suelo sin romperse ni perder la forma.

Igual que los otros monolitos elementales, los monolitos de agua son los jefes y líderes de su especie. Generalmente no desean abandonar el plano Elemental del agua y sólo pueden ser convocados por los conjuros más poderosos. Hablan acuano, pero raramente se dignan a hablar con criaturas que no sean otros elementales de agua. Sus voces tienen el sonido del chocar de las olas en una tormenta salvaje, y son bastante más inteligentes y voluntariosos que la mayoría de su tipo.

Combate

Los monolitos de agua son casi tan fuertes como los de tierra y demás mucho más rápidos y ágiles. Prefieren luchar en el agua, donde pueden desaparecer bajo las olas y engañar a sus enemigos, pero en cualquier caso un monolito de agua no puede apartarse más de 300' de la masa de agua donde fue conjurado.

Empapar (Ex): el toque del monolito de agua apaga las antorchas, fogatas, linternas descubiertas y demás llamas desprotegidas de origen no mágico, siempre que estas posean tamaño Enorme o menor. La criatura podrá disipar el fuego mágico que toque como un conjuro de *disipar magia mayor* (20.º nivel de lanzador).

Vorágine (Sb): el monolito de agua puede transformarse a voluntad en un remolino, siempre y cuando esté bajo el agua, y permanecer en esta forma durante el tiempo que desee. En forma de vorágine, el monolito puede moverse a su velocidad natatoria por el agua o en el fondo de ésta.

La vorágine mide 10' de ancho en la base, hasta 50' de ancho en la cúspide y hasta 80' de alto. El monolito controla la altura exacta, que deberá ser de 20' como mínimo.



Monolito de agua

El movimiento del monolito mientras está en forma de vorágine no provoca ataques de oportunidad, incluso si entra en el espacio que ocupa otra criatura. Una criatura puede verse atrapada por la vorágine si la toca o entre en ella, o si el monolito se mueve al espacio que ocupa la criatura o lo atraviesa.

Las criaturas de tamaño Enorme o inferior podrían sufrir daño al quedar atrapadas por la vorágine y ser arrastradas por ésta. Toda criatura afectada debe salvar contra Reflejos (CD 42) cuando entre en contacto con la vorágine o sufrirá 4d6 puntos de daño. Además, deberá tener éxito en una segunda salvación de Reflejos (CD 42) o será arrastrada y quedará atrapada en las fuertes corrientes, sufriendo de forma automática 4d6 de daño cada asalto. Las criaturas afectadas podrán salvar contra Reflejos en cada asalto para escapar de la vorágine; seguirán sufriendo el daño de ese asalto, pero lograrán escapar si tienen éxito en la salvación. La CD de las salvaciones se basa en la Fuerza.

Las criaturas atrapadas en la vorágine no podrán moverse, excepto para ir allá donde el monolito las lleve o para escapar del remolino. Por lo demás, las criaturas atrapadas en el remolino podrán actuar normalmente, pero deberán efectuar una prueba de Concentración (CD 20 + nivel de conjuro) para lanzar un conjuro. Las criaturas atrapadas en el remolino sufren un penalizador -2 en la Destreza y un penalizador -2 en las tiradas de ataque. El monolito solamente puede tener atrapadas dentro de la vorágine a tantas criaturas a la vez como puedan caber en el volumen de la misma.

El monolito puede expulsar cuando desee a las criaturas que transporte, depositándolas allá donde se encuentre la vorágine.

Los elementales convocados siempre expulsan a las criaturas atrapadas antes de volver a su plano natal.

Si la base de la voráGINE toca el fondo, creará una nube arremolinada de escombros. La nube estará centrada en el monolito y tendrá un diámetro igual a la mitad de la altura de la voráGINE. Este efecto oscurecerá toda visión más allá de 5', incluyendo la visión en la oscuridad. Las criaturas situadas a 5' de distancia dispondrán de ocultación, y las que se encuentren más allá poseerán ocultación total. Para poder lanzar un conjuro, los atrapados en la nube deberán tener éxito en una prueba de Concentración (CD 15 + nivel de conjuro).

Un monolito en forma de voráGINE no puede efectuar ataques de golpetazo, y no amenaza el área a su alrededor.

Maestría del agua (Ex): el monolito de agua gana un bonificador +2 en las tiradas de ataque y daño si tanto él como su oponente están en contacto con el agua. Si su enemigo estuviera en tierra, el monolito sufriría un penalizador -4 en el ataque y daño.

Un monolito de agua puede suponer una grave amenaza para cualquier embarcación que se cruce en su camino. La criatura podrá hacer zozobrar fácilmente a las más pequeñas (hasta 180' de eslora) y detener barcos de mayor tamaño (hasta 360' de eslora). Las embarcaciones más grandes pueden ser ralentizadas hasta la mitad de su velocidad.

Habilidades: un monolito de agua posee un bonificador +8 racial en cualquier prueba de nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

CRIATURA PSEUDONATURAL

Más allá de los milenios incontables que yacen entre las estrellas, las criaturas pseudonaturales habitan más allá de los planos conocidos, en reinos lejanos de locura. Cuando son convocadas al plano material, a menudo adoptan la forma y las características de criaturas familiares, aunque son de apariencia más grotesca que sus contrapartidas terrenales. Alternativamente podrían aparecer de una forma más consistente con sus orígenes, manifestándose como masas de tentáculos agitados o incluso otras formas aún más terribles.

EJEMPLO DE CRIATURA PSEUDONATURAL

Esta horrible criatura con alas tiene un cuerpo vagamente equino, con las patas posteriores y las alas de una enorme ave infecta. Su carne está llena de grotescas pústulas y chorrea un líquido viscoso de varios colores. Tras ella ondea una larga cola serpentina.

Este ejemplo usa a un hipogrifo de 3 DG como criatura base.

Hipogrifo pseudonatural

Ajeno Grande

Dados de golpe: 3d10+9 (25 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 50' (10 casillas), V1 100' (regular)

Clase de armadura: 15 (-1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +3/+11

Ataque: garra +6 c/c (1d4+4)

Ataque completo: 2 garras +6 c/c (1d4+4) y mordisco +1 c/c (1d8+2)

Espacio/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: impacto verdadero

Cualidades especiales: forma alternativa, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, RE 5 (ácido y electricidad), olfato, RC 13

Salvaciones: Fort +6, Ref +5, Vol +2

Características: Fue 18, Des 15, Con 16, Int 3, Sab 13, Car 8

Habilidades: Avistar +8, Escuchar +4

Dotes: Esquiva, Viraje brusco

Entorno: cualquiera terrestre y subterráneo

Organización: solitario

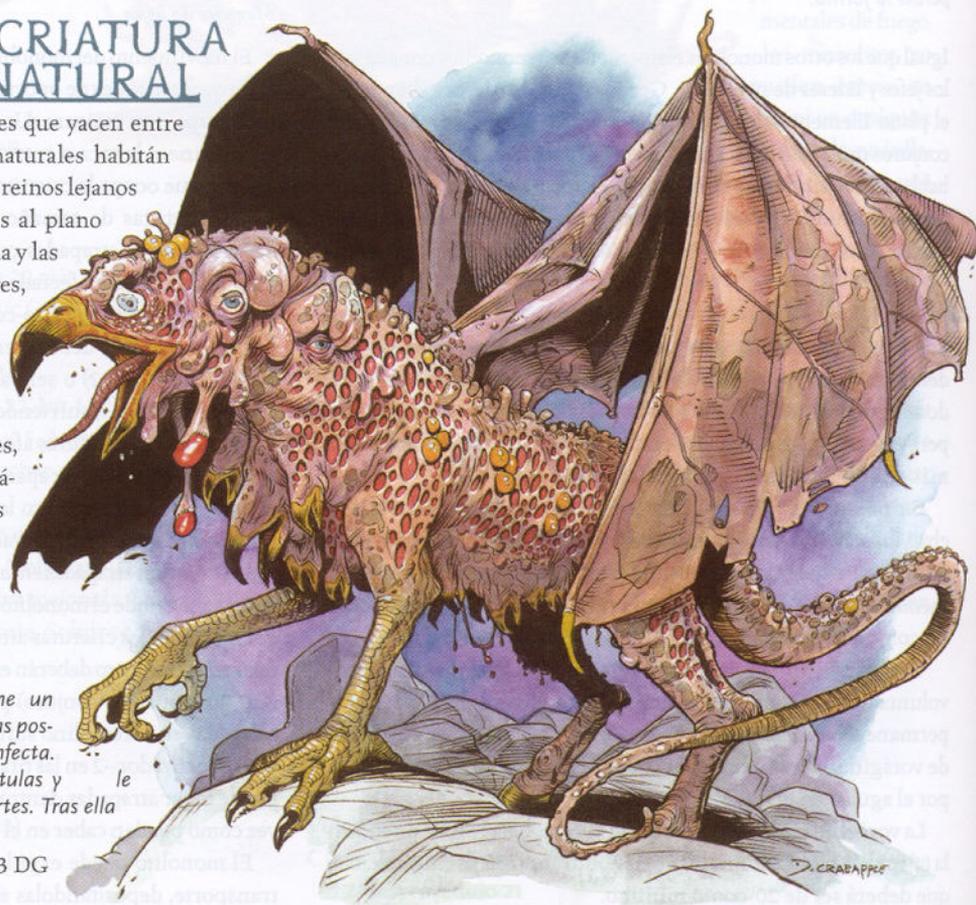
Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 4-6 DG (Grande); 7-9 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: —



Hipogrifo pseudonatural

Combate

Un hipogrifo pseudonatural se lanza en picado contra sus presas y golpea con las garras delanteras. Si no puede lanzarse en picado, ataca con las garras y el pico.

Forma alternativa (Sb): como acción estándar, un hipogrifo pseudonatural puede adoptar la forma de una grotesca masa llena de tentáculos (aunque esta apariencia alienígena no tiene ningún efecto sobre las aptitudes de la criatura). Las otras criaturas reciben un penalizador -1 de moral en sus tiradas de ataque contra el hipogrifo pseudonatural cuando está en esta forma alternativa.

Impacto verdadero (Sb): una vez al día, el hipogrifo pseudonatural puede obtener un bonificador +20 introspectivo en una única tirada de ataque. Además, no sufre posibilidades de fallar contra un objetivo que tenga ocultación cuando efectúe este ataque.

Habilidades: los hipogrifos tienen un bonificador +4 racial en las pruebas de Avistar.

CÓMO CREAR UNA CRIATURA PSEUDONATURAL

"Pseudonatural" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura corporal (a la que a partir de ahora llamaremos criatura base).

Una criatura pseudonatural usa todas las estadísticas y aptitudes de la criatura base excepto las indicadas aquí. Aunque el tipo de criatura cambia, no se deben volver a calcular los DG, el ataque base ni los puntos de habilidad.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a ajeno. El tamaño no cambia.

Ataques especiales: una criatura pseudonatural retiene todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene el siguiente.

Impacto verdadero (Sb): una vez al día, la criatura pseudonatural puede obtener un bonificador +20 introspectivo en una única tirada de ataque. Además, no sufre posibilidades de fallar contra un objetivo que tenga ocultación cuando efectúe este ataque.

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

Resistencia (Ex): la criatura pseudonatural tiene RE (ácido y electricidad) de acuerdo con los DG de la criatura base (consulta la tabla, más adelante).

Reducción de daño (Ex): la criatura pseudonatural obtiene RD de acuerdo con los DG de la criatura base (consulta la tabla, más adelante).

Resistencia a conjuros (Ex): la criatura pseudonatural obtiene una RC igual a 10 + los DG de la criatura base (máximo 25).

DG	RE (ácido y electricidad)	RD
1-3	5	—
4-7	5	5/magia
8-11	10	5/magia
12 o más	15	10/magia

Forma alternativa (Sb): como acción estándar, una criatura pseudonatural puede adoptar la forma de una grotesca masa llena de

tentáculos (u otra forma grotesca apropiada, tal como determine el DM). A pesar de su apariencia, sus aptitudes no cambian. Las otras criaturas reciben un penalizador -1 de moral en sus tiradas de ataque contra la criatura pseudonatural cuando está en esta forma alternativa.

Características: las mismas que la criatura base, pero la Inteligencia es al menos 3.

Entorno: cualquiera terrestre o subterráneo.

Valor de desafío: hasta 3 DG, como la criatura base; 4 a 11 DG, como la criatura base +1; 12 DG o más, como la criatura base +2.

REMENDADO SORTÍLEGO

Los remendados sortílegos son muertos vivientes que han sido poderosamente mejorados y fortalecidos con medios arcanos. Son más competentes en la defensa cuerpo a cuerpo, más resistentes a la expulsión y obtienen la aptitud de lanzar conjuros. El proceso es mucho más efectivo cuando se aplica a muertos vivientes inteligentes que a aquellos sin mente, ya que los inteligentes pueden usar sus conjuros con estrategia.

Un muerto viviente remendado sortílego puede ser identificado por las runas que cubren su cuerpo, que se graban en sus restos esqueléticos o se tatúan en su carne pútrida. Mediante una inspección casual o durante el combate, las runas sólo pueden detectarse con una prueba de Avistar contra CD 15, o de lo contrario simplemente parecen grietas en los huesos de la criatura o arrugas en su piel.

Los remendados sortílegos sólo pueden ser creados por un mago o un hechicero que tengan la dote Fabricar objeto maravilloso y suficiente nivel para lanzar los conjuros que se imbuyen en el cuerpo del muerto viviente. El proceso de creación conlleva un número de días igual a la puntuación de Sabiduría de la criatura muerta viviente que se está remendando (con un mínimo de 10 días) y requiere el gasto de 1.000 po para los materiales de grabado o tatuaje además de 500 PX × la puntuación de Sabiduría del muerto viviente.

Los muertos vivientes que tengan aptitudes para el lanzamiento de conjuros pueden someterse ellos mismos a este proceso.

EJEMPLO DE REMENDADO SORTÍLEGO

Este humanoide demacrado y carente de pelo tiene los ojos de color rojo ardiente y los dientes afilados de un desagradable muerto viviente, pero inspeccionándolo con más atención puede verse que su carne pútrida está cubierta de cicatrices o marcas de algún tipo.

Este ejemplo usa a un necrario de 4 DG como criatura base.

Necrario remendado sortílego

Dados de golpe: 4d12+3 (29 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' (6 casillas)

Clase de armadura: 17 (+3 Des, +4 natural), toque 13, desprevenido 14

Ataque base/presa: +2/+3

Ataque: mordisco +5 c/c (1d8+3 más parálisis)

Ataque completo: mordisco +5 c/c (1d8+3 más parálisis) y 2 garras +3 c/c (1d4+1 más parálisis)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: fiebre del necrófago, parálisis, hedor, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: RD 5/magia o plata, RC 18, resistencia a la expulsión +4, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +8

Características: Fue 17, Des 17, Con —, Int 13, Sab 14, Car 16

Habilidades: Avistar +8, Equilibrio +7, Esconderse +8, Moverse sigilosamente +8, Saltar +9, Tregar +9

Dotes: Ataque múltiple, Dureza

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 5-8 DG (Mediano)

Ajuste de nivel: —



Necrario remendado
sortilego

Combate

Un necrario remendado sortilego utiliza sus aptitudes sortilegas al empezar la batalla, recurriendo a sus ataques naturales cuando algún contrincante se acerca hasta el cuerpo a cuerpo o cuando se le han agotado las aptitudes sortilegas.

Fiebre del necrófago (Sb): enfermedad: mordisco, Fortaleza CD 15, período de incubación 1 día, daño 1d3 Con y 1d3 Des. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Parálisis (Ex): cualquiera que sea golpeado por el mordisco o las garras de un necrario remendado sortilego debe salvar contra Fortaleza (CD 15) o quedará paralizado durante 1d4+1 asaltos. Incluso los elfos son vulnerables a esta parálisis. La CD de la salvación se basa en el carisma.

Hedor (Ex): la pestilencia de muerte y corrupción que rodea a un necrario es abrumadora, y las criaturas vivas en un radio de 10' deben salvar contra Fortaleza (CD 15) o quedarán indispuestas durante 1d6+4 minutos. Una criatura que consiga salvar no puede ser afectada de nueva por el hedor del mismo necrario remendado sortilego durante 24 horas. Un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno* elimina el efecto de indisposición. Las criaturas que tengan inmunidad al veneno no resultan afectadas, y aquellas resistentes al veneno reciben sus bonificadores normales en los TS. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *oscuridad*, *proyector mágico*; 1/día: *bruma de oscurecimiento*, *flecha ácida de Melf* (+5 toque a distancia), *flecha flamígera*, *toque vampírico* (+5 toque a distancia). 4.º nivel de lanzador.

CÓMO CREAR UN REMENDADO SORTILEGO

“Remendado sortilego” es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier muerto viviente corporal con una puntuación de Sabiduría de 10 o superior (al que a partir de ahora llamaremos criatura base).

Un remendado sortilego usa todas las estadísticas y aptitudes de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Ataques especiales: un remendado sortilego conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene el siguiente.

Aptitudes sortilegas: un remendado sortilego puede ser imbuido con aptitudes sortilegas de acuerdo con su Sabiduría, tal como se indica en la tabla inferior. Cualquier conjuro elegido debe pertenecer a las escuelas de conjuración, evocación o nigromancia. El número de aptitudes sortilegas es acumulativo; por ejemplo, un muerto viviente remendado sortilego con Sabiduría 12 puede lanzar dos conjuros de 2.º

nivel cuatro veces al día y dos conjuros de 1.º nivel cuatro veces al día. El nivel de lanzador es igual a los DG de la criatura.

Sabiduría	Ejemplos	imbuidos	Conjuros Veces al día
10	Esqueleto, zombi	Dos 1.º nivel	4
11-12	Bodak	Dos 2.º nivel	4
13-14	Necrófago, necrario	Dos 3.º nivel	2
15-16	Devorador	Dos 4.º nivel	2
17-18	Algunos lichs	Dos 5.º nivel	2
19 o superior	Noctumbra	Uno 6.º nivel	1

El creador de un remendado sortilego decide cómo asignar los conjuros conocidos y el número de veces al día que se pueden lanzar los conjuros de cada nivel y, una vez tomada, esta decisión no puede cambiarse. Por ejemplo, si un esqueleto remendado sortilego tiene *causar miedo* utilizable una vez al día y *contacto electrizante* utilizable tres veces al día imbuidos como sus aptitudes sortilegas de 1.º nivel, más tarde su creador no puede cambiar ninguno de los dos conjuros ni la frecuencia con que puede lanzarlos (a dos veces al día cada uno, por ejemplo).

Cualidades especiales: un remendado sortilego conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene las siguientes.

Reducción de daño (Ex): los remendados sortilegos con 1-3 DG no tienen RD, aquellos con 4-11 DG tienen RD 5/magia o plata, y aquellos con 12 o más DG tienen RD 5/magia y plata.

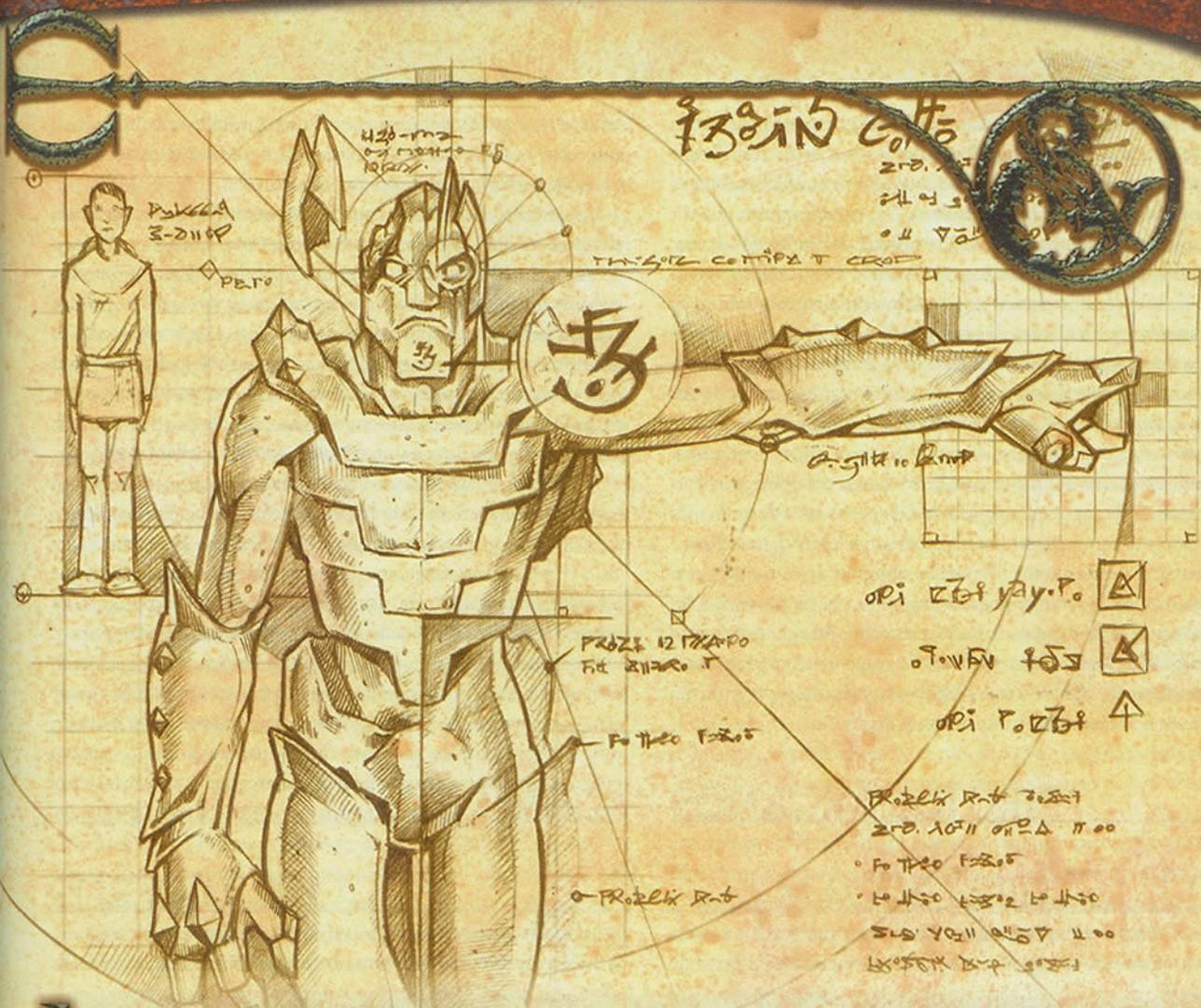
Resistencia a conjuros (Ex): un remendado sortilego tiene una RC igual a 10 + el modificador de Carisma de la criatura base.

Resistencia a la expulsión (Ex): un remendado sortilego obtiene resistencia a la expulsión +2 (que se añade a la resistencia a la expulsión de la criatura base, si la tiene).

Salvaciones: los remendados sortilegos consiguen un bonificador +2 profano en todos los TS.

Valor de desafío: el mismo que la criatura base +1.

Ilustración de M. Casotta



La población general de la mayoría de ciudades y villas humanas es notablemente insensible a la distinción del entrenamiento, las habilidades y el talento que separan a los lanzadores de conjuros arcanos. La mayoría de gente no percibe las diferencias entre un hechicero y un encantador, un brujo arcano y un nigromante, o un evocador y un mágico de guerra, y cualquier lanzador de conjuros arcanos (excepto el bardo, que suele ser más fácil de identificar) probablemente recibirá el apelativo de mágico, arcanista, hechicero, encantador o mago por parte de los que no comprenden las verdaderas habilidades del personaje. Para casi todo el mundo, las distinciones entre tipos de lanzadores de conjuros arcanos sólo importan a los propios arcanistas.

Pero incluso en el escenario más mágico, los lanzadores de conjuros arcanos tienen un perfil social alto. Poca gente de una bulliciosa villa comercial tendrá en cuenta la llegada o partida de veteranos espadas de alquiler o de altivos petimetres, pero la llegada de un arcanista de cualquier tipo será cuidadosamente anotada y observada.

BARDOS

Excepto si es su intención, un bardo nunca es confundido con otro tipo de lanzador de conjuros arcanos, y aunque el pueblo llano puede temer la súbita aparición de un mágico desconocido, la llegada de un nuevo bardo a la villa a menudo es motivo de fiesta. Las habilidades del bardo son una promesa de nuevas canciones, historias y música tan poderosas y mágicas que la

audiencia se puede olvidar durante un tiempo de las preocupaciones de su vida diaria. Cuando un bardo de gran habilidad canta sus canciones en la sala común de la posada de la villa, su público disfruta durante un tiempo de un espectáculo digno de un rey; una o dos horas de sueños y esplendor que incluso el trabajador más humilde puede permitirse.

Por supuesto, algunos bardos también tienen la reputación de ser ladrones y estafadores, a menudo marchándose de la villa con un rastro de falsas promesas y corazones rotos. Aunque las motivaciones de tales personajes siempre se pondrán en duda, la gente sabe que incluso el bardo de más negro corazón carece del poder necesario para liberar plagas mágicas u otras devastaciones arcanas. Aunque la gente a menudo teme el poder mágico, saben que el tipo de magia que usa el bardo acarrea muchos menos riesgos que los de otros arcanistas.

Los bardos se mueven con facilidad entre los círculos de la nobleza y el poder, e incluso un bardo de habilidades modestas puede presentarse ante la puerta del salón de un rey esperando trocar unas cuantas canciones por un sitio en la mesa del banquete y una cama para la noche. En algunas culturas, los nobles tienen a bardos como consejeros, artistas, maestros de espías o tutores para sus hijos; estos bardos sedentarios, o cantantes de salón, a menudo se convierten en miembros permanentes de la casa de un noble. A

cambio de habitación, comida y un sueldo mensual, un bardo de este tipo sirve como lugarteniente de confianza, trabajando constantemente para favorecer los intereses del noble y proteger a la familia a la que ha jurado lealtad. Del mismo modo que un noble obtiene renombre gracias a la calidad del bardo de su casa, el bardo lo obtiene gracias a la grandiosidad de su señor, y ser el bardo de la corte de un gran rey es realmente un gran honor.

Los bardos que están bajo las órdenes de nobles siguen teniendo mucho tiempo para ir de aventuras, pero se espera que dediquen al menos una parte de sus esfuerzos a fomentar las causas de sus señores y a informar regularmente sobre lo que han oído y observado durante sus viajes. En general, un bardo leal a un señor debe pasar al menos una semana de cada mes en la residencia del noble, pero tras algunos años de servicio se espera que deje los viajes durante más tiempo y pase varios meses consecutivos en la corte de su señor.

Además de alojamiento y comida, el bardo de una casa suele cobrar un sueldo de unas 10 po al mes por nivel de personaje (lo que sustituye al dinero que un bardo errante podría ganar gracias a su habilidad de Interpretar). En ocasiones especiales, como cuando se ofrece un espectáculo a un noble de visita, la interpretación del personaje podría merecer un sobresueldo.

BRUJOS ARCANOS

Los brujos arcanos, incluso más que los hechiceros, suelen ser vistos con gran suspicacia y miedo, y sólo los nigromantes más infames provocan una desconfianza y hostilidad parecidas a las que los brujos arcanos suelen encontrar. Incluso los menos supersticiosos saben que el poder de un brujo arcano deriva de

señores malignos y peligrosos, e incluso uno que haya probado su valía una y otra vez al servicio del bien sigue siendo considerado capaz de la más oscura traición.

Pocas villas o ciudades permitirán como vecino a un brujo arcano conocido, y los de menor nivel a menudo sufren el riesgo de que los asalte la turba. Aquellos de poder moderado pueden encontrar diferentes pistas que les indiquen desagrado ante sus presencias (tanto sutiles como descaradas). Los brujos arcanos de alto nivel a menudo se consideran demasiado peligrosos para recibir una ofensa, pero a menudo pueden ser objeto de acoso por parte de aventureros cruzados que aparezcan ante su puerta con la intención de eliminar a una amenaza tan claramente malévola.

Los brujos arcanos que se encuentran bajo la protección de un señor local reciben un trato ligeramente mejor, pero pocos nobles de buen corazón ofrecen empleo a un brujo arcano. La reputación de estos crueles arcanistas es sencillamente demasiado oscura para que un noble sin una sabiduría y un carácter excepcionales consiga ver la bondad en el corazón de una persona afectada por tal estereotipo.

Igual que el hechicero, el brujo arcano es mucho menos valorado por sus consejos y conocimientos que por su aptitud de causar estragos al enemigo, y aquellos pocos que están al servicio de un señor probablemente servirán como guardaespaldas o capaces guerreros arcanos. La mayoría de brujos arcanos nunca jura lealtad a otro individuo y prefieren empuñar su poder sólo para sí mismos.

HECHICEROS

Igual que los bardos, los hechiceros suelen atraer la atención, pero (a diferencia de ellos) raramente de modo positivo. Un mago puede



El camino del brujo arcano es solitario

entrar en una villa sin parecer nada más que un viajero veterano y únicamente revelar su naturaleza en caso que lo desee, pero un hechicero no suele permanecer anónimo durante demasiado tiempo, ya que su intensa energía y carisma atraen la atención y se graban en la memoria. A menudo el hechicero está separado del resto del mundo por una diferencia indefinible pero tangible, y cuando se detecta una diferencia a menudo surgen suspicacias.

Los nobles de alto rango a menudo procuran tener a un mago en la corte para que les aconseje y estudie los quehaceres de sus rivales, pero los hechiceros carecen de la educación y el entrenamiento formal de un mago. Aunque raramente sienten la necesidad de encontrar un patrón o un lugar a las órdenes de un señor, aquellos que se sienten atraídos por ellos a menudo son vistos más como un arma arcana que como una fuente de conocimientos, menos adaptados para el papel de consejero y tutor que para el de guardaespaldas de élite, o el de agente especial de gran valor.

Finalmente, tanto si son buenos como malignos, la mayoría de hechiceros simplemente deciden vivir fuera de los círculos habituales de la sociedad humana. Los más poderosos, como las fuerzas de la naturaleza, nunca se dejará influenciar ni por las tribulaciones del pueblo llano ni por las órdenes de un rey.

MAGOS

Las filas de los magos contienen desde humildes conjuradores hasta llamativos señores supremos arcanos. Aunque muchos magos de alto nivel pueden ser tan imponentes como el brujo arcano o hechicero más temible, otros pueden parecer poco más que viejos mendigos o vagabundos incluso bajo la inspección más concienzuda. La mayoría de magos encuentran más fácil ocultar su verdadera naturaleza que los brujos arcanos o los hechiceros, y bastantes se esfuerzan mucho en evitar revelar sus poderes hasta que les conviene.

Los magos que no se molestan en ocultar su naturaleza generalmente son tratados con la misma cautela, y la reputación de ser más racionales y tener más control que los miembros de otras clases arcanas no les garantiza una cálida bienvenida en tierras extrañas. Para los suspicaces, un mago maligno personifica el potencial de incendiar una villa, esclavizar al señor y a la guarnición, o conjurar a hordas de demonios asesinos simplemente agitando la mano (tanto si estos actos están al alcance del poder del mago como si no). Incluso los magos conocidos por ser agentes activos del bien o sirvientes de la ley y el orden a veces pueden encontrar una buena medida de desconfianza, ya que es bien sabido que todo tipo de problemas (monstruos, intrigas y magia tan poderosa como siniestra) son atraídos por los magos como las polillas por la luz.

Su entrenamiento formal y el respeto que genera su poder, a menudo permiten a los magos encontrar trabajo como consejeros y mentores de señores y reyes; la mayoría de nobles importantes necesitan a un mago para proteger a su casa y a ellos mismos contra el espionaje mágico o directamente de los asaltos de rivales y enemigos. De modo similar, el conocimiento de los magos sobre los fenómenos arcanos y los secretos antiguos puede resultar crucial para resolver una invasión de monstruos, una plaga mágica o el poder arcano tras los complots secretos de un enemigo. A cambio, un mago que encuentra a un patrón noble obtiene un lugar seguro

donde descansar, estudiar y llevar a cabo experimentos bajo la protección de su señor (y a menudo a sus expensas).

Normalmente se espera que los magos que trabajan para nobles dediquen al menos parte de sus fuerzas arcanas al servicio de las causas de su patrón. En general, un mago de este tipo debe pasar al menos una semana al mes en la residencia del noble, pero excepto si tiene algún asunto específico que lo mantiene alejado, se espera que se encuentre dentro del reino de su señor y no viajando por otras partes. A los magos contratados normalmente se les permite tener los periodos sabáticos que necesiten, pero un mago que no está cerca cuando su señor le necesita puede regresar y encontrarse con que está buscando (o ya tiene) un sustituto.

Además de alojamiento, comida, e instalaciones aptas para con tener un laboratorio o biblioteca (en los que quizá se les pida que lleven a cabo investigaciones o creen objetos específicos para su señor), un mago contratado suele cobrar un sueldo de al menos 10 po al mes por nivel de personaje, más un coste en investigaciones de al menos 75 po al mes por nivel de personaje. Por ejemplo, un mago de 8.º nivel podría esperar recibir al menos 80 po al mes para su uso personal, más al menos 600 po al mes para mantener su laboratorio, comprar sustancias y componentes de conjuros, escribir libros de conjuros, llevar a cabo investigaciones mágicas, crear objetos y para fomentar su carrera en cualquier otro sentido.

MAGOS ESPECIALISTAS

Aunque los lanzadores de conjuros especialistas suelen ser considerados sencillamente magos por la gente común (y tratados en concordancia), a menudo se trata de un modo diferente a los ilusionistas (valorados por sus aptitudes para entretener), adivinos (buscados por la información secreta con la que trafican) y nigromantes (temidos por sus poderes siniestros). Aunque todos los magos especialistas tienen prácticamente las mismas posibilidades de encontrar empleadores, su concentración en una escuela hace que busquen oportunidades relacionadas con su área de estudio.

A continuación se comentan los diferentes especialistas. Cada sección empieza con un "punto de vista" en un párrafo en cursiva, que resume las características del personaje y la especialización desde su propia apreciación.

ABJURADORES

Aunque empuñar magia que produzca una explosión de fuego o que mate a un gigante con una palabra no es algo sencillo, la forma de arte superior de los mágicos es aquella que relaciona la magia consigo misma. Estudiar la escuela de abjuración es manejar conjuros que manipulan el tejido del propio poder arcano.

Los abjuradores son reflexivos, prudentes y juiciosos, con una determinación y capacidad de análisis incomparables, que les permiten considerar todos los aspectos de un problema antes de idear una respuesta adecuada y efectiva. Generalmente consideran que los afines a otras escuelas de la magia son temerarios y derrochadores, y desarrollan constantemente estrategias para derrotar a otros magos en duelo mágicos (tanto si tales enfrentamientos son necesarios como si no). Tanto si su vida gira alrededor de la

aventura como de la investigación, los abjuradores siempre están bien preparados.

El estudio de la abjuración requiere una personalidad meticulosa y reflexiva, que suele propiciar un alineamiento legal. Como la abjuración a menudo se centra en limitar la aptitud de otros para causar daño, muchos abjuradores se sienten inclinados a seguir la senda moral de parte del bien. Al mismo tiempo, la cruel eficiencia de la abjuración utilizada como un arma contra otros lanzadores de conjuros significa que muchos magos se sienten atraídos por la escuela con promesas de un poder personal que podrá superar las filosofías ordenadas y benévolas de sus conciudadanos.

Aunque los abjuradores a menudo no sienten atracción por las aventuras, los de alineamiento bueno a veces eligen una vida de lucha contra el mal que la magia engendra tan a menudo. Los abjuradores buenos y neutrales suelen acudir a los lugares donde puedan evitar que alguien se aproveche de la gente que es incapaz de defenderse. Los abjuradores malignos a menudo se encuentran como lugartenientes o consejeros de élite de grandes señores del mal, vendiendo sus valiosas habilidades al mayor postor.

Los abjuradores pueden vivir en cualquier lugar, pero la mayoría prefiere las villas pequeñas a las grandes ciudades. Suelen disfrutar de la confianza y el respeto de sus vecinos, y a veces están dispuestos a usar su poder a favor de otros con poca o ninguna recompensa.

ADIVINOS

La historia está llena de oportunidades perdidas, tragedias personales y grandes derrotas de reinos que se podrían haber evitado con sólo una pequeña información que podría haber cambiado el curso de vidas o incluso de mundos. El conocimiento es poder, y aquellos que lo saben todo tienen el poder definitivo en sus manos.

Los adivinos quizá son los magos más sabios. Igual que los abjuradores, a menudo son lanzadores de conjuros cautelosos y reflexivos, que procuran tomar todas las precauciones y preparativos posibles antes de embarcarse en una tarea peligrosa. Para el adivino, no obstante, la mejor preparación es elegir el curso de acción que le evitará por completo el conflicto. Aunque los adivinos no son cobardes (al menos no todos), pocos se lanzarán de cabeza a la lucha antes de agotar todas las opciones. Los adivinos no sólo son estudiantes del funcionamiento arcano de los conjuros y del saber arcano, sino también de los mecanismos de la naturaleza, las artes y las ciencias, e incluso del comportamiento humano. Poca gente es mejor juez del carácter que los adivinos.

Además de ser reflexivos y ordenados en sus asuntos, los adivinos valoran la objetividad. Una mente cerrada a cualquier posibilidad (por remota o desagradable que sea) es una mente que podría estar cerrada a la verdad, que no siempre es sencilla o agradable. Por lo tanto, los adivinos sienten una gran inclinación por los alineamientos neutrales y siempre prefieren la ley por encima del caos. Los adivinos buenos usan sus poderes para anticiparse al peligro y evitar que otros sufran daño; los malignos usan sus conocimientos en beneficio propio.

Los especialistas de este tipo no están demasiado predispuestos a la vida aventurera, y muchos sólo aceptan este tipo de carrera con reticencia. Aún así, gracias a su juicio, astucia y sentido común, un adivino se convierte en un añadido valioso a la mayoría de grupos

aventureros. En combate, no obstante, los adivinos a menudo dudan, demasiado conscientes de tomar la decisión equivocada cuando lo que está en juego es la vida y la muerte.

Los adivinos son solitarios de corazón y no forjan grandes amistades con facilidad. Incluso aquellos que viven en grandes ciudades suelen permanecer apartados de sus vecinos, evitando la relación con el presente para estudiar mejor el pasado y el futuro. Aunque muestran poco interés por las pertenencias materiales, a menudo pagan sus investigaciones y gastos diarios ofreciendo sus servicios como videntes, vaticinadores y encontrando gente y objetos perdidos.

CONJURADORES

El plano Material no es más que un pequeño cruce sin importancia en el cosmos. Todo lo que existe en el mundo físico es un mero reflejo de las verdades absolutas personificadas en los mundos invisibles que lo rodean.

Los conjuradores, confiados, tozudos y dogmáticos, a veces pueden parecer indiferentes ante las dificultades de otra gente, sin que piensen demasiado a menudo en el modo de rodear un obstáculo o enemigo que simplemente pueden derribar con la aplicación correcta del poder de la invocación. Gracias al gran control que consiguen sobre muchas temibles criaturas extraplanarias, la mayoría de conjuradores desdennan las otras escuelas de magia; la ilusión y la adivinación son triviales, la transmutación y la evocación son intrascendentes, la abjuración y el encantamiento son demasiado débiles, y la nigromancia es asquerosa (posiblemente porque, de todas las escuelas, sólo ésta puede desafiar la sensación de poder del conjurador).

Los conjuradores deben tener mucha voluntad, ser decididos y algo temerarios para sobresalir en su campo, prefiriendo los alineamientos caóticos y las soluciones rápidas y decididas por encima de los métodos más reflexivos para resolver problemas. Igual que los nigromantes, los conjuradores miran directamente a la cara de fuerzas oscuras y peligrosas, y la mayoría raramente tienen la sensación que pueden permitirse el lujo de la moralidad elevada (en otras palabras, de ser buenos). Por eso la mayoría de conjuradores prefieren el alineamiento maligno o neutral.

Los conjuradores van de aventuras cuando la promesa de poder y riqueza supera el riesgo y el esfuerzo implicado. Pueden ser compañeros difíciles, ya que suelen decir lo que piensan y tienen poca paciencia para las opiniones de aquellos a quienes consideran inferiores. Para ganarse el respeto de un conjurador hace falta un líder de valía probada y gran fuerza. En un grupo aventurero, los conjuradores prefieren la acción a las discusiones, y suelen considerar que los ataques inmediatos y abrumadores son el primer paso en cualquier encuentro.

La mayoría de conjuradores prefieren vivir en fronteras aisladas o tierras salvajes, tanto por su falta de interés en asociarse con aquellos que consideran inferiores (que, de hecho, es la mayoría de gente) como por su interés para practicar los aspectos más peligrosos de su arte sin tener que preocuparse por las quejas de los vecinos (o aún peor, que se los coman). Aparte de la investigación mágica, los conjuradores evitan todas aquellas actividades que normalmente formarían parte de una carrera u oficio, y cuando se quedan sin fondos, a menudo simplemente convocan a criaturas para que vayan en busca de tesoros.

ENCANTADORES

La mente es el poder definitivo. Cualquier tonto puede enfrentarse a un enemigo físicamente, pero detenerlo únicamente con la propia voluntad, o convertir el enemigo más hostil en un aliado leal, es la manifestación más pura y sutilmente efectiva del poder arcano.

Los encantadores, normalmente carismáticos, sensibles y apasionados, suelen ser agradables y atractivos, además de amantes de las obras de arte y de una buena conversación. Incluso el encantador de corazón más oscuro puede ser alguien fascinante: confiado, seguro de sí mismo y capaz de fascinar con la conducta y la palabra incluso antes de pronunciar las primeras palabras de sus conjuros de *hechizo*. Otros encantadores son distantes y cínicos, considerándose como estudiantes fríamente racionales de lo único que merece la pena analizar: la mente.

Los encantadores tienen pocas predilecciones en cuanto al alineamiento, aunque el convencimiento de que la voluntad personal es la mayor fuerza del multiverso les hace inclinarse ligeramente hacia el caos por encima de la ley. Los encantadores malignos creen que aquellos que carecen de la aptitud de superar o resistir el poder de la mente no merecen sino ser sirvientes de ese poder, y que sólo existen para recibir órdenes de los más capacitados. Los encantadores buenos adoptan el punto de vista de que doblegar la voluntad de otro raramente es correcto, pero es mucho más preferible que matar. Un encantador bueno sólo controla a sus enemigos mientras lo necesita y después a menudo se ocupa de devolver a sus víctimas a su estado normal de un modo que evite el castigo de un traidor a manos de sus compañeros o del pueblo.

A menudo los encantadores son la voz de la razón en un grupo aventurero, ya que consideran el combate físico como último recurso y se esfuerzan en buscar otras opciones y soluciones a los problemas que sus compañeros podrían dejar de lado. También son excelentes colaboradores, negociadores astutos y soberbios gestores, prefiriendo visitar con frecuencia o vivir en grandes villas y ciudades, donde puede encontrar muchas mentes que estudiar (o manipular) con impunidad.

EVOCADORES

El universo es la interacción entre fuerzas impersonales; espirituales, políticas, morales, elementales y con naturalezas por revelar. Bajo la superficie de lo que es meramente físico se encuentran las energías fundamentales que conforman la verdadera naturaleza de todas las cosas.

La escuela de evocación atrae a los magos más severos, impetuosos y decididos, que se dedican al dominio de su arte por encima de casi cualquier otra cosa. También son muy sencillos en sus hábitos personales, prefiriendo un entorno espartano, atuendos simples y alimentos frugales. Consideran que los lujos y el desorden son

distracciones que insensibilizan ante la propia percepción del mundo real. Su personalidad es decidida, directa y, a menudo, obstinada. Los evocadores buenos perciben el mal como una fuerza de desequilibrio a la que deben oponerse, mientras que los neutrales o malignos suelen ser desapasionados y ver las pruebas y sufrimientos de los mortales como el resultado superficial del funcionamiento de un mundo invisible y más grande.

Los evocadores buenos van de aventuras en respuesta a las corrientes y fuerzas que perciben en el mundo, luchando por enfrentarse al mal allá donde aparezca. Los evocadores malignos, sin querer

esperar a la reacción de las fuerzas universales a su alrededor, intentan manipular tales fuerzas, alterando su flujo y su reflujo mediante sus propias acciones. Sea cual sea su alineamiento, los evocadores son líderes naturales; intrépidos, inspiradores y autoritarios. Entre los magos, su valor en el campo de batalla no tiene rival.

Los evocadores prefieren la tranquilidad y los hogares sencillos, y raramente viven con demasiada gente. Bastantes son ermitaños y eligen vivir en los lugares naturales más accidentados e inhóspitos. El pueblo llano suele dejar tranquilos a los evocadores, ya que temen su poder y el peligro que sugiere su reputación; una reputación que muchos evocadores ni siquiera intentan desalentar.

ILUSIONISTAS

Todo el universo está en la mente que lo percibe, y la sensación es la primera y única realidad. Si un árbol cae en un bosque sin ninguna criatura que pueda oírlo, ese árbol no existe.

Los ilusionistas suelen ser extravagantes, extrovertidos y seguros de sí mismos, y en muchas ocasiones muestran una tendencia hedonista que puede conducirlos a prácticas oscuras y crueles en busca de percepciones raras e inusuales. También se trata de gente creativa y que disfruta del arte, la literatura, la poesía y la música, y muchos son ellos mismos buenos artistas. Aunque su aptitud para el estudio es tan grande como la de cualquier otro especialista, los ilusionistas pasan menos tiempo investigando que la mayoría, dejando de lado el aislamiento del laboratorio para estar en compañía de otra gente y sentir la emoción constante de manipular los poderes de la sensación.

Los ilusionistas tienen mentes agudas por no son pensadores demasiado profundos. También son pragmáticos por naturaleza y aceptan la transitoriedad de todas las cosas, viendo la futilidad de los actos de aquellos que dedican su vida al desarrollo de las filosofías universales sobre la existencia y el significado. Aunque los ilusionistas buenos comparten sus impulsos creativos en beneficio de otros, los malignos a veces llevan su punto del vista



Un ilusionista

sobre el mundo a extremos oscuros: los seres a su alrededor les parecen irreales juguetes y herramientas que pueden manipular o destruir como cualquier otra quimera o sombra.

La fuerte personalidad y la mente aguda de un ilusionista lo convierten en una buena elección como líder o principal estratega de un grupo aventurero. Igual que los encantadores, los ilusionistas saben que sus artes necesitan de audiencia, y disfrutan del bullicio de la vida urbana, por lo que normalmente mantienen hogares bien equipados en ciudades grandes y sofisticadas.

NIGROMANTES

La vida y la muerte son lo mismo, ya que todas las criaturas vivas acaban muriendo. La muerte no es un final, sino un principio. Los días de vida de cada uno sólo son una parte de la eterna existencia de la muerte, y la propia vida no es más que una distracción inútil para el estudio y la comprensión de la larga oscuridad que está por llegar.

Los nigromantes, ensimismados, introvertidos y carentes de sentido del humor, muestran una fascinación por la vida y la muerte que está cerca de la obsesión. Aunque los conocidos casuales les verán como fríos y hostiles, aquellos que se conviertan en sus amigos pueden llegar a considerarles compañeros serios, estoicos y leales. La mayoría de nigromantes prefieren la soledad a la compañía, e incluso el más digno de confianza y apreciado puede ser aficionado a los negros conjuros de abatimiento durante los que cuestiona el valor de la vida y todas las criaturas vivas.

La exposición constante a las fuerzas de la muerte y la muerte viviente puede tener un efecto corruptor en un mago que tenga la más mínima inclinación por el mal. En consecuencia, los nigromantes malignos superan de largo a los buenos. Los nigromantes neutrales son raros, ya que casi todos tienen la suficiente fuerza de voluntad para resistirse a la atracción de la oscuridad, o finalmente se someten a su corrupción. Los nigromantes tienen poca inclinación hacia la ley o el caos; aunque la sensación de orden se adecua a su naturaleza clínica y meticulosa, la mayoría de ellos son demasiado proclives a apartarse de las normas aceptadas de la sociedad para conseguir conocimientos y poder.

Aunque los nigromantes no suelen estar bien preparados para el liderazgo, un arcanista de este tipo puede ser un añadido valioso a un grupo aventurero, tanto por el formidable poder que empuña como por la familiaridad que tiene con las fuerzas oscuras del mundo y que le otorgan una gran inmunidad contra el miedo. Por otra parte, un nigromante no obedece órdenes con facilidad, y si uno de ellos no está de acuerdo con la estrategia de sus compañeros puede marcharse en cualquier momento.

Los nigromantes que no van de aventuras pasan la mayor parte de su tiempo dedicados a investigaciones arcanas, y como necesitan poca compañía de los vivos, normalmente viven en regiones alejadas y establecen sus hogares en castillos antiguos, cavernas profundas o incluso en criptas abandonadas.

TRANSMUTADORES

Toda la vida es cambio, como un reflejo de los procesos a mayor escala mediante los que se crean y destruyen mundos. Cualquier cosa que ha dejado de cambiar, de crecer, de evolucionar a partir de lo que era, deja de formar parte del mundo, y el poder definitivo es aquél que manipula estas fuerzas de transmutación.

Los magos que se sienten atraídos por la especialidad de transmutación suelen ser curiosos, agudos y profundamente analíticos. Los transmutadores, fascinados por montar y desmontar cualquier cosa, son manipuladores naturales, a menudo más interesados en los objetos que en las criaturas que los crean y los manejan. Con mentes más adaptadas a descubrir el funcionamiento de las cosas que a razonar por qué son como son, pueden ser recolectores obsesivos, estudiosos excelentes y buenos pensadores, pero no especialmente inclinados a las introspecciones filosóficas profundas.

Como resultado de su concentración en el cambio y en las fuerzas que lo provocan, los transmutadores también suelen ver los problemas morales en relación con ese cambio. Los neutrales y los malignos creen que el bien y el mal son conceptos relativos, dependiendo de las condiciones existentes y en raras ocasiones permanentes. Los buenos miran más allá de la constante universal del cambio para ver sus efectos en la vida, aspirando a asegurar que el cambio ocurre para mejor. Sea cual sea su posición moral, los transmutadores prefieren los alineamientos caóticos, ya que el caos es la esencia del cambio.

Estos personajes, ansiosos por explorar el mundo que les rodea, a menudo son ansiosos miembros de grupos aventureros, aunque más en el papel de seguidores leales que en el de líderes reluctantes, ya que carecen de determinación y raramente ven el valor de dedicarse a un propósito concreto.

Los transmutadores se sienten más cómodos en grandes ciudades, donde tienen acceso a los suministros, asesores y otros recursos que exigen sus estudios. En general, el pueblo llano desconfía menos de los transmutadores que de otros magos; la falta de capacidad para la destrucción a gran escala y de la aptitud para controlar en su magia (sin tener en cuenta el ocasional *polimorfus funesto*) hace que la mayoría de plebeyos les considere excéntricos inspirados pero inofensivos.

MÁGICOS DE GUERRA

Aunque los mágicos de guerra comparten muchas de las potencialidades y limitaciones de los hechiceros, tanto los señores como los plebeyos suelen tenerles mucha más consideración, ya que a menudo ocupan posiciones de poder. En cualquier tierra donde haya mágicos de guerra, la mayoría de gente habrá oído hablar de las famosas academias en las que los arcanistas se entrenan para la batalla, y el pueblo llano reconocerá a un mágico de guerra como un valiente defensor de su tierra o como un agente predilecto del poder gobernante. Estas suposiciones pueden ser equivocadas, por supuesto, pero hasta que un mágico de guerra demuestre que no es de confianza, generalmente puede dar por sentada la amistad y la cooperación de su pueblo.

Tras años de entrenamiento a expensas de la corona, a menudo se espera que un mágico de guerra devuelva la inversión que recibió durante su educación a través del servicio militar. Los mágicos de guerra aventureros suelen haber cumplido sus obligaciones y son libres, o han pagado la fonsadera (un impuesto para eximirles del servicio militar) para evitar tales obligaciones. En general, aunque un mágico de guerra disfruta de una considerable autoridad debido a su clase y entrenamiento, siempre deberá responder ante aquellos que están en posiciones superiores.

Un mágico de guerra casi siempre puede encontrar trabajo como oficial en la guardia de un noble, agente de la corona o miembro de una guarnición local. Este empleo le proporciona alojamiento y comida, además de un pequeño salario (normalmente 10 po por nivel de personaje al mes). No obstante, un mágico de guerra que acepte servir en esa posición deberá pasar al menos la mitad de su tiempo trabajando para la autoridad o el señor que le ha contratado. Se pueden cerrar tratos especiales para servir de modo independiente o discrecional, pero en tiempo de crisis un mágico de guerra estará a las órdenes de su superior y si ignora la llamada al servicio será por su cuenta y riesgo.

WU JEN

El wu jen, ni campesino ni noble, suele mantenerse fuera de las jerarquías tradicionales de su tierra; sus conocimientos y poder personal exigen respeto, pero la falta de posición familiar y de privilegios sociales a veces dificultan que los ricos y poderosos acepten sus talentos y habilidades.

Cuando van de aventuras por la tierra occidentales, los wu jen a menudo se ven obligados a enfrentarse tanto a la desconfianza general que sufren los arcanistas como la más concreta hacia los forasteros. En su mayor parte (igual que ocurre con hechiceros y brujos arcanos), el pueblo llano se esfuerza por mantenerse apartado de los wu jen. Al mismo tiempo, su peculiaridad a veces puede facilitar que el wu jen encuentre trabajo como consejero de señores y reyes, ya que visión preconcebida de los nobles hacia la magia arcana hace que vean en los wu jen un aire de misterio y prestigio exóticos.

Aunque pocos clanes nobles de su tierra natal desean manchar su reputación uniéndose con un wu jen y sus extraños métodos, a veces un wu jen excepcional ha probado ser digno de convertirse en visir o sátrapa de algún emperador o señor local. Algunos, de hecho, han conseguido un gran poder político manteniéndose cerca del trono con un monarca sin autoridad que no desea contradecir sus dictados (o que está hechizado).

EL DM Y LA CAMPAÑA ARCANAS

Los mejores DMs comprenden las capacidades de los personajes en su partida y buscan la manera de hacer que todos los personajes tengan la oportunidad de impulsar la acción y la dirección de las aventuras y de la campaña en conjunto. Manejar a los personajes arcanos en este sentido puede ser un desafío, ya que los lanzadores de conjuros de nivel medio y alto a menudo tienen capacidades que pueden desequilibrar fácilmente la balanza de una partida típica sin que pueda planearse. Además el desafío aumenta porque los personajes arcanos a veces se sienten muy tentados a no definirse a sí mismos por su personalidad, metas y aspiraciones, sino sólo por su cada vez mayor arsenal de conjuros.

Esta sección del capítulo, dirigida directamente al DM, ofrece estrategias y directrices que, en la situación descrita, pueden mejorar el funcionamiento de la partida, tanto para los jugadores de un personaje arcano como para el DM encargado de definir el lugar en el mundo de ese personaje.

CÓMO CONTROLAR EL RITMO DE LAS PARTIDAS ARCANAS

Los hechiceros, magos y otros lanzadores de conjuros arcanos son diferentes a muchos otros personajes del juego, hasta el punto que la mayoría necesita una buena cantidad de tiempo de inactividad regularmente para usar al máximo los rasgos de su clase y sus dotes. En la vida de un guerrero o un pícaro, cada día fuera del dungeon se convierte en repetitivo, y estos tipos de personajes tienen pocas cosas que hacer fuera del contexto de la aventura (o al menos pocas cosas que tengan una conexión directa con la búsqueda de poder, dinero y experiencia). Muchos personajes arcanos, por otra parte, necesitan tiempo para usar sus dotes de creación de objetos, investigar conjuros y escribir nuevos sortilegios en sus libros de conjuros. Cuando los personajes están asediados por una multitud de crisis, invasiones, plagas y desgracias que no les permiten tomarse ningún tiempo de descanso, el jugador de un mago o un hechicero no puede aprovechar algunos de los rasgos más significativos de su clase de personaje.

En general, una buena regla general en una campaña son dos días de tiempo libre por cada día de aventura. Si el grupo tarda seis días en explorar unas ruinas, puedes retener el siguiente gancho para la aventura durante doce días de tiempo de juego. También puedes aplicar un golpe de efecto de vez en cuando (como lanzándolos a la siguiente aventura una hora después de que salgan de un dungeon del que esperaban poder recuperarse durante un par de semanas), pero al mismo tiempo asegúrate de que tienen algo de tiempo libre, y que tus jugadores comprendan que pueden aprovecharlo para empezar los proyectos que les convengan. El jugador de un mago de alto nivel que necesita dos meses para crear un objeto mágico valorado en 60.000 po debería poder confiar en que ningún desastre le romperá el descanso entre aventuras, arruinando los esfuerzos del personaje.

Pero ten cuidado de que el introducir tiempo libre en la campaña para evitar el resentimiento de los jugadores de personajes arcanos no cree a su vez resentimiento en los demás. Tampoco quieres que tus otros jugadores sientan que sus personajes están obligados a reprimirse durante semanas sólo para que el mago pueda pasar el rato en la biblioteca o el laboratorio. Aunque muchas campañas no se molestan en darle demasiada importancia, la idea es que todos los personajes (no sólo los lanzadores arcanos) deberían pasar cierta cantidad de tiempo entrenándose para refinar sus talentos y aprender nuevas aptitudes a medida que ganan experiencia. Si los otros personajes no tienen sus propias tareas de que ocuparse, puedes permitir que entrenen por adelantado las dotes y aptitudes que recibirán o mejorarán en el siguiente nivel mientras los personajes arcanos persiguen sus propios intereses (consulta

'Cómo mejoran los personajes', en la página 197 de la *Guía del Dungeon Master* para más información).

CÓMO DISEÑAR AVENTURAS PARA LANZADORES DE CONJUROS

Un mágico de cierto nivel es capaz de desafiar al Dungeon Master como ningún otro personaje. Las aventuras con un misterioso asesinato raramente sobreviven a la llegada de *detectar pensamientos* o *visión*. Las simas sin fondo pueden cruzarse fácilmente con *volar*, un sencillo conjuro de 3.^{er} nivel, y el teletransporte hace que infiltrarse en la fortaleza más siniestra sea un juego de niños.

Encontrar nuevas maneras de desafiar a tus jugadores sin recurrir a los límites caprichosos y arbitrarios del poder mágico puede ser una tarea abrumadora, y muchos DMs, en un momento u otro, tratan la mejora de capacidades de los lanzadores de conjuros arcanos en su partida como una prueba a superar conjuro por conjuro: monstruos con vista ciega y olfato que limiten la utilidad de *invisibilidad*; villanos con *anillos de escudo mental* para asegurar que los PJs no puedan escudriñarles fácilmente; que de repente *disipar magia mayor* se convierta en el único conjuro que tus magos villanos PNJs saben lanzar; etcétera.

Esta solución puede convertir fácilmente la campaña en una carrera de armamento arcano entre las capacidades del mágico y tu propia inventiva. Y lo que es peor, puede trivializar los logros de los personajes; si haber trabajado mucho tiempo para añadir *teleportar* a tu lista de conjuros no tiene ninguna ventaja ni beneficio, ¿para qué molestarse en intentarlo? Debes permitir que los lanzadores de conjuros arcanos usen sus nuevas aptitudes y dejar que el juego evolucione de acuerdo con el aumento de su poder.

Algunas de las capacidades más “destructivas” que los personajes arcanos pueden conseguir son la magia de hechizo, de invisibilidad, de volar, de escudriñar y de teletransporte, cada una de las cuales representa sus propios peligros en la mesa de juego y requiere respuestas creativas a medida.

Hechizos

La magia de hechizo es la primera categoría potencialmente problemática que consiguen la mayoría de personajes arcanos. Cada villano capturado es sometido a un interrogatorio sistemático tras ser *hechizado* por un personaje bardo o mágico. Aunque muchos jugadores pueden esperar que cualquier PNJ cautivado por el *hechizar persona* de su personaje le cuente alegremente todos los planes de su Gran plan a su nuevo amigo, existen varias respuestas razonables a esta táctica.

Para empezar, no todos los nuevos enemigos tienen que ser PNJs humanoides. Un villano puede tener a otros tipos de criaturas como sirvientes (muertos vivientes, gigantes o humanoides monstruos, por ejemplo) que estén libres de tal interrogatorio hasta que los personajes puedan disponer de *hechizar monstruo*, dándote algunos niveles de descanso. Un villano astuto con humanoides a su servicio puede anticipar la captura e interrogatorio de sus esbirros (ya sea mediante *hechizar persona* o por medios más mundanos) y controlar cuidadosamente el flujo de la información dentro de su organización. Los enemigos especialmente tortuosos ya contarán con la captura y *hechizo* de uno o dos de sus sirvientes, y extenderán informaciones falsas deliberadamente entre sus seguidores para que los aspirantes a héroe vayan directamente hacia emboscadas, trampas mortales o malentendidos muy embarazosos siguiendo la tesis de que lo que les ha dicho una criatura hechizada seguro que es “cierto”.

La meta no es evitar por completo la adquisición de información importante a través de los conjuros de hechizo, sino enseñar a los jugadores que deben pensárselo dos veces antes de tratar la información obtenida de este modo como totalmente segura. De este modo, incluso si el grupo consigue información fiable de un prisionero, tal conocimiento tiene menos posibilidades de estropear el juego. La magia de hechizo debería ser más una táctica

útil a considerar por los personajes que una solución perfecta para cualquier necesidad del espionaje en una aventura.

No conviertas a tus PNJs más importantes en inmunes a la magia de hechizo, ya que tus jugadores probablemente lo encontrarán frustrante. Del mismo modo, no sitúes la información clave de modo que sólo pueda encontrarse hechizando al personaje adecuado en el momento correcto. En vez de eso, crea aventuras que ofrezcan atajos útiles (pero no siempre definitivos), y ventajas que puedan conseguirse con la información proporcionada por el hechizo. Si un PNJ importante no es *hechizado*, los personajes deberían poder continuar la aventura, pero si consiguen hechizarle, quizá consigan evitar un encuentro difícil más adelante, u obtengan la oportunidad de atacar a sus enemigos por sorpresa.

Volar

La aptitud de emprender el vuelo tiene dos efectos importantes en el juego. Soluciona fácilmente el problema de rodear u superar por encima obstáculos como cimas, ríos y murallas altas, y convierte a los monstruos que carezcan de ataques a distancia en mucho menos peligrosos, ya que un grupo despiadado pueda simplemente intentar exterminarlos desde el aire.

Cuando los PJs alcanzan el 5.º o 6.º nivel no puedes hacer demasiado para restringir el acceso a la magia que permite volar. Si quieres hacer que un obstáculo siga siendo difícil o insuperable tras este punto, tu mejor opción es crear encuentros y desafíos de tal modo que los personajes sean reacios a gastar los conjuros u objetos mágicos necesarios para superar el obstáculo. Los PJs pueden volar fácilmente por encima del primer abismo que encuentren, ¿pero qué ocurre si otro les espera 15 minutos después, cuando los conjuros de volar que usaron para cruzar el primer obstáculo ya no funcionan? Los personajes quizá todavía tengan la posibilidad de usar el mismo sistema para cruzar el segundo abismo, pero ahora seguramente a expensas de un conjuro de *bola de fuego* que el hechicero puede necesitar más tarde. Tampoco debes crear todos los obstáculos de este modo, por supuesto (igual que no querías impedir que los personajes usen *volar* haciendo que todos los abismos estén bajo el efecto de un *campo antimagia* permanente), pero intenta mantener la opción de *volar* como algo que los jugadores deben considerar cuidadosamente, no una solución por defecto a todos los problemas de transporte.

Para los PJs voladores que quieren atacar a los enemigos terrestres, la solución más sencilla es asegurarse de que sus contrincantes pueden responder a su ataque. Matar a luchadores orcos armados con hachas desde el aire es bastante fácil, pero los orcos arqueros o lanzadores de conjuros presentan otro tipo de desafío, y también puedes incluir encuentros ocasionales con enemigos voladores para neutralizar la ventaja del personaje. Al mismo tiempo, en un buen diseño de aventura también cabe crear algunos encuentros con una debilidad que los jugadores astutos puedan aprovechar. Las sabandijas gigantes como los escorpiones Enormes pueden ser una amenaza mortal si se les ataca directamente, pero puedes colocar una colonia en la aventura con la perspectiva que los personajes usarán la magia que permite el vuelo para derrotarla sin sufrir bajas.

Invisibilidad

Pocos conjuros son tan codiciados (ni tan sujetos al mal uso potencial) como *invisibilidad*. La invisibilidad sirve a dos propósitos

en el juego: como conjuro para superar encuentros y conseguir información secreta, y como conjuro defensivo que convierte al personaje afectado en más difícil de golpear.

La respuesta más sencilla a la invisibilidad de un enemigo que la ignore, como los que tienen vista ciega o aquellos que poseen un efecto de *ver lo invisible*.

De manera parecida, algunas aptitudes especiales (como sentido ciego, sentido de la vibración y olfato) limitan la efectividad de la invisibilidad sin negarla directamente. Los lanzadores de conjuros PNJs pueden tener rollos de pergamino o conjuros preparados como *partículas rutilantes*, *purgar invisibilidad* o *ver lo invisible*. En ese mismo sentido, cualquier lanzador de conjuros con acceso al conjuro *convocar monstruo* encontrará a numerosas criaturas en su lista de invocación con la aptitud olfato, proporcionando una buena opción ofensiva contra un enemigo invisible.

No todas las aventuras deberían estar diseñadas para frustrar a los personajes invisibles, pero cualquier PNJ que espere el ataque de un lanzador de conjuros hostil (que es lo mismo que decir casi cualquier criatura inteligente de una campaña de D&D) probablemente habrá reflexionado sobre cómo enfrentarse a los contrincantes invisibles. Dos centinelas humanos montando guardia en un pasadizo pueden ser un obstáculo significativo, pero esos dos mismos centinelas acompañados de un perro bien entrenado constituyen

una amenaza mucho mayor para los intrusos invisibles. Las criaturas que sean algo sagaces pueden montar "trampas" sencillas, como colocar un montón de ollas vacías tras una puerta, para que quien abra lo haga caer y cause un buen alboroto. Las pisadas de un personaje invisible pueden verse fácilmente mientras se mueve por un terreno arenoso o embarrado (y ten en cuenta que en el entorno de fantasía típico de D&D los suelos completamente limpios no son la norma).

En general, los enemigos sofisticados tendrán acceso a su propia magia y probablemente comprenderán las limitaciones de la invisibilidad, procurándose obstáculos adecuados. Los tenderos de ciudades medianas y grandes serán muy conscientes de la tentación que ofrecen sus mercancías a mágicos de bajo nivel con conjuros de *invisibilidad*, y tomarán medidas (como simplemente guardar bajo llave toda la mercancía excepto la más mundana) para evitar este tipo de robo. Es más posible que los enemigos poco ingeniosos o primitivos tengan la guardia baja ante intrusos invisibles, pero no repetidas veces. Incluso una partida de ogros, una vez se ha dado cuenta de que sus enemigos usan la invisibilidad para atacarles furtivamente, tomará medidas para contrarrestar la táctica.

Escudriñamiento

La categoría general de la magia de escudriñamiento no sólo incluye al conjuro del mismo nombre, sino también a varias otras adivinaciones relacionadas, como *clariaudiencia*/*clarividencia*, *contactar con otro plano* y *discernir ubicación*. Al nivel más básico, siempre que un personaje puede lanzar un conjuro que dé respuesta a una pregunta que no sería capaz de responder con la información de que dispone, tiene la oportunidad de estropear la aventura. El escudriñamiento no será de ayuda para que un personaje ataque un castillo o explore las profundidades de un dungeon, pero sí para localizar e identificar a los villanos principales

Una maga usa un conjuro para volar



de cualquier complot y resolver misterios que serían desafiantes con un simple conjuro.

De todas las capacidades que un lanzador de conjuros de alto nivel puede utilizar, el escudriñamiento puede ser el más complicado para el DM. La única defensa infalible contra el escudriñamiento de los aventureros inquisitivos es la magia contraria de los conjuros como *indetectabilidad* o *detectar escudriñamiento*. Las precauciones mundanas como centinelas, perros y puertas cerradas no pueden proteger la fortaleza de un villano contra la magia de escudriñamiento; pero el mismo villano también puede usar los mismos conjuros para anticipar la llegada de problemas de mismo modo que los personajes quieren evitarlos. Por ejemplo, un clérigo maligno podría usar un conjuro de adivinación para preguntar si será el objetivo de un escudriñamiento durante la siguiente semana y, si es así, por parte de quien. Dando por sentado que la adivinación tenga éxito, el clérigo podría tomar medidas para defenderse del escudriñamiento.

Igual que ocurre con la defensa contra los interrogatorios bajo *hechizo*, un villano astuto y meticulado que no tenga acceso a conjuros para impedir que funcionen las adivinaciones también se esforzará en controlar la información de que dispone cada uno de sus esbirros, limitando el daño potencial que puede causar el escudriñamiento. Después de todo, si el lugarteniente que los héroes conocen no tiene ni idea de dónde se encuentra la fortaleza secreta ni se ha encontrado nunca con su líder en persona, ningún escudriñamiento que le apliquen podrá descubrir los secretos del villano. Un oponente muy astuto tomará medidas para mostrar a sus enemigos exactamente lo que él desea que vean, situando información falsa donde los intentos de escudriñamientos de los personajes puedan encontrarla fácilmente.

Igual que con los conjuros de *hechizo*, el mejor modo de evitar que los de escudriñamiento desequilibren la campaña es crear aventuras que los tengan en cuenta. Construir escenarios en los que se espera que los personajes usen magia de escudriñamiento para avanzar en la trama y decidir su siguiente curso de acción. Anticipar el hecho que el PJ mágico puede intentar lanzar *escudriñamiento* sobre el misterioso monje pelirrojo que vieron cerca de las habitaciones del rey antes de que lo mataran, y después preparar los encuentros apropiadamente. El escudriñamiento que sólo se basa en una descripción aproximada puede ser la única pista disponible para que los personajes intenten resolver el asesinato, o quizá sea una pista falsa. Puede ser que el monje misterioso no tenga nada que ver con el asesinato o incluso, si fuera el asesino, no tener ni idea de para quién trabajaba. Quizá tenía instrucciones de proporcionar una pista falsa hacia un señor leal al trono huyendo hasta la casa de ese señor tras el asesinato. Igual que la magia de *hechizo*, la de escudriñamiento debería ser una herramienta útil que a veces proporciona resultados estériles, enseñando a los personajes a considerarla como un paso para encontrar la solución de problemas concretos, no la solución en sí misma.

Teletransporte

El teletransporte, más que cualquier otro tipo de magia, puede permitir que un grupo de héroes convierta tus aventuras más desafiantes en una opereta. El teletransporte (a menudo usado en conjunción con el la magia de escudriñamiento o los interrogatorios mediante *hechizos*) puede usarse para sobrepasar a esbirros y defensas, y atacar directamente al villano principal, convirtiendo en inútiles los encuentros preliminares que con tanto detalle

habías preparado. Y aún más, un grupo armado con magia de teletransporte es muy poco vulnerable a los peligros mortales; un conjuro apresurado puede trasladarlo a un lugar seguro siempre que las cosas empiezan a tomar mal cariz.

Sin usar magia poderosa o restricciones relativamente arbitrarias, los PJs capaces de teletransportarse son extremadamente difíciles de obstaculizar excepto si puedes ambientar algunas aventuras ocasionales en un lugar donde el teletransporte es poco fiable, como un semiplano específico o en ciertas regiones de las profundidades subterráneas. Por ejemplo, la *Infraoscuridad* de Faerûn, en el escenario de campaña de Reinos olvidados, se caracteriza por la presencia del *feerzress*, una radiación mágica que impide la magia de adivinación y de teletransporte. Todas las criaturas situadas dentro de un área afectada por el *feerzress* reciben un bonificador +4 en las pruebas contra todos los conjuros de adivinación. El uso de cualquier conjuro de teletransporte en la *Infraoscuridad* requiere una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 35, o CD 25 para los métodos normalmente infalibles como *teleportar mayor*), o sucederá un percance.

Ciertos conjuros como *interdicción* y *sacralizar* puede convertir pequeñas áreas en lugares donde es imposible teletransportarse, tanto hacia dentro como hacia fuera. Los conjuros *anticipar teletransporte* y *anticipar teletransporte mayor* (consulta la página 100) ofrecen al receptor un corto periodo de aviso antes de que llegue un personaje o un grupo de personajes mediante el teletransporte. Igual que ocurre con otros tipos de magia problemática, los PJs se han ganado el derecho de usar el teletransporte cuando llegan al nivel adecuado, y no deberías hacer que las fortalezas de cada villano sean inmunes a su magia como un rasgo estándar de tus aventuras.

Los villanos astutos que carecen de acceso a las defensas completas contra el teletransporte pueden tomar otras medidas para limitar la efectividad de los héroes capaces de usar este tipo de magia. Un clérigo maligno con acceso a conjuros de adivinación podría anticiparse a la llegada de los héroes y preparar una emboscada. Otro villano podría tomarse la molestia de construir salas del trono o guaridas falsas con la esperanza de confundir a sus enemigos, de modo que los atacantes que se teleporten podrían materializarse dentro de una trampa mortal. Igual que ocurre con la magia de *hechizo* y de escudriñamiento, el control de la información en ausencia de precauciones elaboradas es una buena prevención contra los visitantes indeseados; encontrar y teletransportarse a la guarida del señor supremo será mucho más desafiante para los PJs si los esbirros del villano no conocen la situación o la distribución de esa guarida.

CREACIÓN DE MUNDOS CON MAGIA

Igual que esculpes la topografía física y la geografía cultural de tu campaña para crear oportunidades de aventura, puedes modelar del mismo modo la estructura arcana de tu campaña. La naturaleza exacta de la magia y los detalles de su funcionamiento son elementos críticos en cualquier mundo de fantasía. Aunque el sistema de magia de *Dungeons & Dragons* responde a muchas de estas cuestiones (qué proceso seguir para lanzar un conjuro, qué hace un sortilegio o cuánto deben descansar los personajes para recuperar su magia), quedan muchas oportunidades para construir rasgos de campaña distintivos a partir de la riqueza de las clases, clases de prestigio, dotes y conjuros disponibles en el juego.

Por ejemplo, dadas las diferencias en el tratamiento de la magia arcana por parte de cada clase, puedes considerar el modo en que se relacionan los hechiceros y los magos en una campaña. Es fácil imaginar un escenario en el que la magia de los magos es "legal", aprobada y fomentada por los poderes de la tierra, mientras que la hechicería se considera temeraria y peligrosa. Si el reino es básicamente bueno, los hechiceros pueden ser vistos como agentes del mal y el caos sin tener en cuenta su alineamiento o lealtades. Por otra parte, si el reino en cuestión es una tiranía, los hechiceros pueden ser feroces luchadores por la libertad que representan el único camino de poder arcano abierto al maltratado pueblo llano.

También puedes designar papeles o responsabilidades específicos para ciertas clases de prestigio. Los iniciados de los siete velos (consulta la página 47) podría ser una orden de guardianes de élite al servicio de un gran reino, o podrías crear a los Señores del saber de Zeirr como un consejo especial formado por maestros del saber de confianza. De modo alternativo, también puedes crear tu propia clase de prestigio para cubrir el espacio de la campaña que tienes en mente.

Inclinaciones culturales

En general, el juego de D&D da por sentado que cualquier personaje puede hacer cualquier cosa.

Los enanos pueden ser magos, los elfos pueden ser bardos y los semiorcos pueden ser hechiceros. Algunas elecciones pueden tener más sentido que otras desde una perspectiva cultural, pero el juego no aplica restricciones reales en la elección de raza o clase. Cuando construyas tu mundo de campaña, puedes modificar este principio para que se adapte a tus necesidades. La magia es, por naturaleza, exclusiva e incompleta, de modo que el linaje necesario para dominar la hechicería quizá sólo pueda existir en algunas familias, igual que el conocimiento de la magia salvaje pudiera enseñarse únicamente en un colegio arcano específico, y los brujos arcanos quizá solo aparezcan entre la gente de cierta tribu o nación.

Tu propia sensación de cómo debe funcionar la magia de la campaña nunca debería imponerse a los PJs, ya que aunque muchos jugadores querrán crear naturalmente personajes que encajen bien en el mundo de la campaña, cualquier personaje que un jugador imagine por sí mismo es

de naturaleza excepcional. Los jugadores tienen el privilegio de crear personajes únicos o difíciles de explicar. Por ejemplo si los miembros de la tribu humana Telzizjka son los únicos brujos arcanos conocidos de tu campaña y un jugador quiere interpretar a un enano brujo arcano, tu y el jugador deberíais ser capaces de encontrar un medio para adaptar la situación (el personaje enano podría haberse criado con los telzizjka y aprender sus costumbres y tradiciones). De modo alternativo, el componente único de la herencia telzizjka responsable del poder de los brujos arcanos podría encontrarse de modo lógico entre otra gente bajo ciertas condiciones; quizá la maldición de una deidad, la posesión de un artefacto concreto o la presencia de un antepasado en un antiguo cataclismo.

Los efectos de crear sistemas únicos de magia en una campaña pueden ser los siguientes.

- Ciertas clases específicas pueden ser predilectas para personajes de cierta raza o grupo étnico.
- Ciertas clases de prestigio o dotes específicas pueden estar disponibles sólo para los personajes que cumplan ciertos prerrequisitos raciales o culturales.
- Los conjuros o dotes pueden funcionar mejor cuando los usan personajes con una herencia o entrenamiento especial.

En general, es preferible ofrecer ventajas a una combinación especial que crear restricciones insuperables. Por ejemplo, si decides que los nigromantes de Ilphaz son los lanzadores de conjuros malignos más infames de tu campaña, puedes designar que un puñado de sortilegios se consideren conjuros ilphacianos. Después puedes crear una dote llamada Tradición oscura de Ilphaz que

proporcione una mejora de nivel o alguna ventaja similar a un lanzador que use un conjuro ilphaciano. Aunque cualquier personaje podría ser un nigromante en tu partida, los más peligrosos serán los estudiantes de la tradición ilphaciana, a quienes tus jugadores enseguida aprenderán a temer. Detalles como este son el tipo de material que convierte a los mundos en inolvidables.

La magocracia

Los hechiceros, magos y otras clases lanzadoras de conjuros arcanos tienen muchas ventajas sobre el pueblo llano. En muchas tierras,



Una inquisidora de San Cuthbert
captura a un mágico ilegal

es fácil que los mágicos acumulen riquezas e influencia. Igual que cualquier otro grupo de élite, estos mágicos intentarían mantener sus ventajas y transmitir las a sus herederos. Una sociedad que formalice este papel para los lanzadores de conjuros arcanos se conoce como magocracia: un reino gobernado (directa o indirectamente) por mágicos.

Una magocracia puede ser inclusiva, reconociendo que cualquier lanzador de conjuros con la capacidad suficiente tiene acceso a los derechos y privilegios de un mágico. Cualquiera que desee tener más influencia en el rumbo de la sociedad sólo necesita emprender estudios arcanos y demostrar competencia con estas artes. Una magocracia exclusiva, por otra parte, se basa en el principio del poder arcano (la clave para pertenecer a un grupo de élite) en manos de sólo unos pocos. En algunas tierras de este tipo, cualquiera que quiera estudiar una magia arcaica diferente a la de la élite elegida del reino está cometiendo un crimen que se castiga con el exilio o incluso con la muerte.

En una magocracia autocrática, el poder se concentra en manos de un único mágico (o quizá un pequeño grupo), normalmente alguien de importante poder personal. Un autócrata puede delegar parte de su poder a agentes o autócratas menores, igual que en una magocracia feudal en la que un rey mágico tiene la fidelidad de varios duques o señores mágicos, cada uno de los cuales gobierna a su vez sobre mágicos menores. Bajo este sistema, todos los mágicos son nobles (con los derechos y responsabilidades en concordancia). Otra magocracia autocrática podría ser de naturaleza burocrática, con los magos en conjunto formando una clase privilegiada al servicio de un rey no mágico (y a menudo formando el verdadero poder tras el trono). Otras magocracias son de naturaleza más democrática; los mágicos de un reino podrían formar una asamblea exclusiva que tenga poder para legislar, cobrar impuestos o supervisar las actividades del trono.

Del mismo modo que los mágicos acumulan fácilmente poder político, también provocan resentimiento y miedo: una antimagocracia es un reino en el que los mágicos son censurados por su naturaleza peligrosa e impredecible. En la forma más simple de antimagocracia, la práctica de la magia arcaica es ilegal, y cualquiera que lance conjuros arcanos podría tener que pagar multas, ser encarcelado o incluso ejecutado.

A veces un tipo rival de lanzamiento de conjuros (los conjuros divinos de los clérigos de cierto conjunto de deidades aprobadas, por ejemplo) es la única forma de magia aprobada en un reino. Los agentes de una institución aprobada pueden buscar a los lanzadores arcanos con tácticas inquisitoriales o, en campañas con una larga historia contra lo arcano, se puede dar por sentado que la magia arcaica es un arte que ya ha desaparecido. En otras tierras, los mágicos pueden estar limitados por leyes muy restrictivas o rigurosas obligaciones con el trono, y los jóvenes de tales reinos con potencial para la magia arcaica pueden tener que elegir entre el servicio al estado o vivir encarcelados o en el exilio.

Incluso sin llegar a una verdadera antimagocracia, en un reino podría haber algunas formas de magia permitidas y otras prohibidas. Algunas tierras podrían tener leyes en contra de la práctica de las artes oscuras del brujo arcano, por ejemplo, y muchas podrían mostrarse generalmente reacias ante nigromantes, conjuradores y hechiceros.

Deidades de la magia

La magia es poder. En un mundo donde el poder arcano es el arma más mortal que pueden empuñar las manos mortales, las deidades seguramente tendrán un profundo interés por tal poder. La mayoría de panteones tienen al menos una deidad cuyo ámbito de poder incluye la magia, y en muchos panteones el poder y el destino de la magia arcaica están directamente bajo la influencia y el control de la deidad.

A pesar de la fuerza de la mayoría de deidades de la magia, pocas poseen un gran número de seguidores clérigos en comparación con otras deidades. Muchas deidades de la magia veneran el lanzamiento de conjuros arcanos por encima de todo lo demás, y los lanzadores de conjuros divinos nunca son tan importantes para el mantenimiento y crecimiento de su iglesia. Boccob, como deidad del lanzamiento de conjuros arcanos (no de la magia en general), tiene muy pocos seguidores clérigos que no estudien también las artes arcanas. Por supuesto, las deidades de la magia cuyos ámbitos de poder incluyan otras funciones importantes, como Wee Jas, la deidad de la muerte y la ley además de la magia, a menudo tienen un poderoso clero que se preocupa principalmente por los aspectos no arcanos de la deidad. En ambas iglesias, los sacerdotes de mayor rango dominan tanto la magia arcaica como la divina, a menudo convirtiéndose en teúrgos místicos para seguir ambas sendas a la vez.

Los clérigos de deidades que desdeñan la magia como herramienta que usan aquellos sin la fuerza o el valor necesario para enfrentarse al enemigo físicamente, suelen tener un punto de vista contrario a los lanzadores de conjuros arcanos, y muchas razas salvajes o bárbaras desprecian a los arcanistas debido a que sus deidades guerreras les incitan a seguir el camino del valor físico antes que el del estudio y la astucia. Aunque un orco corriente es lo suficientemente astuto como para reconocer el potencial de la magia arcaica en el campo de batalla, los sacerdotes de Gruumsh no toleran a los lanzadores de conjuros; en una sociedad basada en la brutalidad, un hechicero o mago orco deberá demostrar incluso más fuerza y salvajismo que sus congéneres guerreros para poder sobrevivir. En las tierras humanas, los clérigos de creencias que veneran la fuerza y el valor (las iglesias de Kord o Heironeus, por ejemplo) a menudo trabajan para limitar la extensión de los conocimientos arcanos y la influencia de sus practicantes, quizá incluso sirviendo como brazo inquisidor de un gobierno antimagocrático.

La campaña de todos arcanistas

Un giro interesante y desafiante en la campaña arcaica puede ser la campaña de todos arcanistas: un escenario en el que todos los PJs son hechiceros, magos, o de cualquier otra clase lanzadora de conjuros arcanos. Un grupo compuesto por completo de arcanistas puede ser extraordinariamente poderoso a altos niveles, pero terminar aventuras con éxito sin acceso a las habilidades y aptitudes únicas de guerreros, clérigos o pícaros (o tener tales habilidades a nivel menor debido a la multiclase) puede ser un desafío importante. Los obstáculos tales como *campos antimagia* y monstruos con inmunidad a los conjuros son mucho más difíciles de superar cuando el poder arcano es la única arma en el arsenal del grupo.

Una campaña de todos arcanistas funciona mejor si cada uno de los personajes se especializa en una función o papel específico. Será difícil que todos los personajes encuentren su lugar en el mundo si todos intentan cubrir las mismas plazas. Por ejemplo, un grupo formado por un ilusionista, un hechicero capaz de lanzar muchas evocaciones dañinas, un conjurador y un clérigo/mago multiclase con aspiraciones a entrar en la clase de prestigio teúrgo místico permite que cada personaje tenga la posibilidad de destacar en áreas diferentes. Las criaturas convocadas del hechicero y el conjurador hacen las veces de guerreros para el grupo, el clérigo multiclase proporciona la curación necesaria, y el ilusionista suplente el sigilo y el engaño del que podría ser capaz un pícaro hábil. Adquirir la dote Liderazgo es otro sistema para que los miembros de un grupo así aumenten su base de habilidades; los clérigos o guerreros allegados pueden ofrecer un apoyo indispensable para un grupo de mágicos.

ACONTECIMIENTOS ARCANOS

Tanto si sus aventuras les involucran en intrigas de la corte, saqueos a criptas antiguas o luchas contra enemigos monstruosos en ruinas subterráneas, todos los arcanistas finalmente regresarán a casa. Lejos de los dungeons, cavernas y lejanos planos del cosmos, el lanzador de conjuros puede descansar, hablar con sus colegas mientras absorbe las lecciones que ha aprendido en sus aventuras y empezar a planear la siguiente. Pero incluso en los confines razonablemente seguros de una poderosa ciudad o villa amurallada, siempre puede encontrarse alguna aventura arcana. Las facciones o cofradías rivales de lanzadores de conjuros complotan entre ellas, los archienemigos buscan oportunidades para estropear los planes de un aventurero o robar sus tesoros y conocimientos, y los grandes torneos y ferias ofrecen la oportunidad de conseguir premios y gloria pública.

DUELOS DE CONJUROS

Pocos acontecimientos son tan espectaculares o aterradores como un duelo formal entre dos poderosos lanzadores de conjuros. Incluso aunque los arcanistas se enfrentan frecuentemente durante el transcurso de las aventuras, el caos del dungeon o del campo de batalla a menudo hacen que un cálculo preciso de la habilidad sea imposible. Esta prueba de aptitud arcana, un único mágico se enfrenta a otro en un duelo de conjuros ritual que observa unas reglas antiguas y honorables.

Los duelos de conjuros son por lo general un rasgo de las culturas sofisticadas y ricas en magia, representativas de un esfuerzo para controlar la violencia mágica aleatoria. Las culturas salvajes o malignas raramente se preocupan de observar las sutilezas de la tradición de los duelos de conjuros, y los hechiceros rivales en una tribu orca, por lo general, están más por empezar a tirarse conjuros mutuamente que por preocuparse de los detalles del desafío formal y del protocolo asalto por asalto.*

El duelo formal

Un duelo de conjuros adecuado sigue una precisa secuencia de acontecimientos, empezando por un desafío y su aceptación. En

el caso de un lanzador de conjuros débil que sea desafiado por uno poderoso, rehusar representa poco deshonor; los magos poderosos que se molestan en desafiar a meros aprendices a menudo acaban dándose cuenta de que la burla que pueden sufrir sobrepasa a la satisfacción de sus victorias fáciles. Pero un lanzador de conjuros poderoso es libre de defender su honor contra un desafío de cualquiera, incluso de un mágico mucho menos poderoso. En algunos casos, los duelistas de conjuros profesionales a menudo provocan a sus posibles víctimas para que les desafíen, sin dejarles ninguna salida para escapar del deshonor o la muerte sin transgredir la tradición de los duelos.

Cuando se lanza un desafío y es aceptado, los dos duelistas deben acordar un lugar y una hora, así como si el duelo será letal o no letal. En muchas sociedades mágicas, estas negociaciones son efectuadas por padrinos; los aliados o agentes de los duelistas que proporcionan los detalles necesarios y después son testigos del duelo. Las leyes o costumbres locales pueden requerir que los duelistas esperen cierta cantidad de tiempo antes del duelo, sometiendo antes sus diferencias a un mediador con la esperanza de encontrar una solución pacífica, o esperando a que se elija a un árbitro para presidir el enfrentamiento.

Tradicionalmente, la elección del lugar de duelo suele ser decisión de la parte desafiada, aunque se espera que el sitio elegido sea razonablemente neutral para ambos bandos y los que han de presidir. Debido al riesgo de daños colaterales, muchas ciudades tienen ordenanzas en contra de los duelos en las calles, requiriendo que los duelos de conjuros se celebren en lugares específicos, ya sea en parques con pocos edificios cercanos, campos situados en el exterior de las murallas o en las mazmorras de la cofradía de magos local. Los magos poderosos a veces eligen lugares que son potencialmente tan peligrosos como cualquier ataque del duelo, como el Averno (la primera capa de los Nueve infiernos), o entre las llamas rugientes del plano Elemental del fuego.

En el día del duelo, ambos combatientes siguen unos procedimientos específicos:

1. Ambas partes llegan al lugar donde se celebrará el duelo 1 hora antes del inicio. A ninguno de los dos se le permite lanzar ningún conjuro ni usar ningún objeto mágico hasta el momento del duelo.
2. En un duelo no letal (ver abajo), cada duelista es revisado visual y mágicamente por el árbitro, los padrinos o el otro duelista para asegurar que no tienen ningún objeto mágico o efecto de conjuro prohibido.
3. A la hora elegida, el árbitro da una señal (normalmente un efecto mágico) para que empiece el duelo. Se tira iniciativa.
4. Primer asalto: se lanza cualquier conjuro que sólo afecte al lanzador.
5. Segundo asalto: se prepara una acción para contraconjurar.
6. Tercer asalto: empieza el duelo.

El duelo termina cuando uno de los combatientes se rinde, queda inconsciente o es incapaz de seguir el duelo (como sucumbiendo

a los efectos de un *dominar persona*). La costumbre es que los duelistas no pueden realizar ningún preparativo mágico antes de 1 hora del duelo, pero se pueden lanzar conjuros que duren más de una hora antes de llegar al lugar del duelo. A veces algunos magos intentan hacer trampas apareciendo sólo unos minutos antes del duelo (y tras lanzar tantos conjuros defensivos sobre sí mismos como les es posible). Un contrincante tiene derecho a insistir que el duelo no empiece hasta 1 hora después de la llegada del otro duelista, pero los mágicos imprudentes o confiados a veces declinan hacerlo, sin querer parecer temerosos ante los preparativos de su oponente.

Cuando empieza el duelo, los duelistas usan el primer asalto para prepararse, normalmente lanzando un conjuro defensivo. El segundo asalto suele ser una pausa para que ambas partes se preparen para el siguiente movimiento del otro. En el tercer asalto empiezan a volar los conjuros.

Como ambas partes han preparado acciones de contraconjuro, quien gane la iniciativa no puede obtener ninguna ventaja que su contrincante no tenga la oportunidad de contrarrestar. Los duelistas siguen este procedimiento voluntariamente sólo si siguen las antiguas costumbres, y a veces algunos magos de poca reputación han empezado lanzando *rayos relampagueantes* o crueles maldiciones antes de que su contrincante esté preparado. Cualquier duelista atacado de este modo durante los dos primeros asaltos es libre de contestar del mismo modo sin perder su honor (igual que sus padrinos, si el duelo muere debido a esta traición).

En algunas tradiciones de duelistas, el árbitro declara pausas obligatorias (normalmente 1 asalto de pausa tres 3 asaltos completos), proporcionando la oportunidad a ambos combatientes para que vuelvan a defenderse o preparen de nuevo una acción de contraconjuro. También se espera que los efectos de conjuro que pueden deshacerse (ya sea sobre el propio duelista o su rival) se deshagan por ambas partes, y el resto de efectos activos son disipados por el árbitro, que debe tener acceso a los usos suficientes de *disipar magia* para mantener pleno control sobre los conjuros de los duelistas. Muchos árbitros van preparados con varitas o rollos de pergamino de *disipar magia* o *disipar magia mayor* (para duelos de mayor nivel), pagados por los propios duelistas. También se espera que los monstruos convocados con los que es posible comunicarse reciban la orden de detenerse durante la pausa, pero a veces los oficiales gastan un gran poder de disipación enfrentándose a criaturas que no siguen las órdenes de su invocador.

Generalmente, todos los objetos mágicos son legales en un duelo de conjuros (dentro de las restricciones acordadas; consulta 'Duelos letales y no letales', más adelante). Los puñetazos, la esgrima y el lanzamiento de conjuros no letales también son tácticas legales, pero pocos mágicos con autoestima recurren al lanzamiento de magia divina o a pelear como orcos borrachos mientras les quede algún conjuro que lanzar.

Duelos letales y no letales

Un duelo de conjuros letal es exactamente lo que su nombre implica: todo vale. Todos los conjuros lanzados funcionan normalmente, y cualquier participante sin defensas contra *desintegrar*

debería pensárselo dos veces antes de aceptar el desafío de un transmutador de alto nivel.

Un duelo de conjuros no letal suele estar diseñado para permitir que ambas partes demuestren su habilidad, o para satisfacer una demanda de honor que no merece jugarse la vida. En un duelo no letal, los participantes generalmente aceptan las siguientes condiciones.

- Los efectos de muerte están prohibidos, incluidos aquellos que representan un grave riesgo de morir o incapacitar permanentemente al contrario, como *desintegrar* o *fuego interno* (consulta la página 112).
- Los conjuros con cualquier descriptor de energía, o los descriptores de "fuerza" o "sombras" se retienen voluntariamente para infligir sólo la mitad de daño.
- Los conjuros que requieren tiradas de ataque cuerpo a cuerpo pueden golpear para noquear dentro de las convenciones formales específicas del duelo de conjuros, sufriendo un penalizador -4 en las tiradas de ataque pero infligiendo daño no letal en vez de normal.
- Las criaturas convocadas deben recibir orden de golpear para noquear, sufriendo un penalizador -4 en las tiradas de ataque pero infligiendo daño no letal contra el duelo contrario (aunque son libres de luchar al máximo de sus aptitudes contra otras criaturas convocadas). En estos casos, en un duelo no letal, un lanzador no puede convocar a criaturas con las que no pueda comunicarse o a las que no pueda controlar.
- Los conjuros que crean una condición incapacitante (*dormir*, por ejemplo) pueden deshacerse voluntariamente o ser disipados por el presidente después de que uno de los combatientes no pueda continuar, resultando en su derrota. Los conjuros que incapaciten pero permitan salvar en cada asalto (como *inmovilizar persona*) se dejan continuar, proporcionando una gran ventaja a uno de los lanzadores, que puede lanzar un conjuro tras otro a su oponente.

Obviamente, los personajes que conocen la dote Sustitución no letal disfrutan de una ventaja significativa en los duelos de conjuros no letales, ya que no deben reducir el daño de energía a la mitad ni sufren penalizadores en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo de sus conjuros.

Incluso bajo estas rigurosas directrices, los duelos de conjuros no letales no siempre son seguros; más de un mágico ha muerto debido a las heridas infligidas por un contrincante poco cuidadoso (o sorprendentemente afortunado). En especial, reducir el daño y atacar para infligir daño no letal mientras se lanzan conjuros es difícil; por cada conjuro de este tipo, el DM tira un d% en secreto, y un resultado de 1 indica que algún movimiento o acción inesperados hace que el conjuro inflija daño completo o letal, si es aplicable.

Cada participante aplica las restricciones de un duelo de conjuros no letal voluntariamente; nada impide que un dueloista sin honor o desesperado abandone las restricciones de las formas no letales en cualquier momento. Lanzar conjuros con efecto completo durante un duelo no letal se considera de muy bajo nivel, aunque si un dueloista abandona las restricciones no letales, el otro también es libre de hacer lo mismo sin manchar su propio honor.

Un duelo de conjuros en el Averno



TORNEOS ARCANOS

Los mágicos a veces se reúnen para poner a prueba sus habilidades de un modo muy similar a cómo lo hacen los caballeros y guerreros en competiciones de tiro con arco, justas o combates singulares. Un torneo arcano es una gran feria, festival y bazar que a menudo detiene todo el trabajo de la ciudad que lo aloja durante una semana o más, mientras tanto los nobles como el pueblo llano asiste a los concursos de poder mágico.

La aguja peligrosa

El origen de esta competición y el relato de su primera aparición en los torneos arcanos se pierden en la historia, pero la aguja peligrosa sigue siendo la favorita de las multitudes. Una bandera de color brillante atada a un mástil alto situado en la parte superior de una torre alta (a menudo una torreta de un castillo cercano o el campanario de la iglesia local) y todos los participantes se alinean en la base de la torre con un único objetivo; sin pisar el interior de la torre, ser el primero en regresar al suelo con la bandera. Las tácticas pueden ser obvias (*volar*, *levitar* o *trepár cual arácnido* para escalar las paredes) pasando por las más contundentes (simplemente coger el premio con *telecinesis*) hasta las más espectaculares (convocar a una fuerza de elementales de aire para recuperar la bandera y repeler a cualquier lanzador que intente lo mismo). En muchas versiones del desafío, teleportarse a la parte superior de la torre está específicamente prohibido, y todos los participantes deben empezar sin ningún efecto de conjuro en funcionamiento (aunque en algunos casos, los conjuros persistentes como una *caída de pluma* contingente pueden ser aprobados por el juez que presida).

En la mayoría de torneos, superar la aguja peligrosa se complica con algún obstáculo formidable (un guardián para la bandera, una trampa no letal o una barrera espectacular como un *muro de fuego*). La verdadera emoción, no obstante, surge de los propios competidores que enseguida dirigen su magia los unos contra los otros para evitar que los rivales lleguen a la bandera. Los conjuros específicamente letales no se recomiendan o se prohíben directamente de acuerdo con las reglas de la competición, pero las maldiciones o disipaciones que dejan al rival en una situación peligrosa (como haciendo fallar un conjuro de *volar* cuando su receptor se encuentra a 100' de altura) son correctas.

La gran ilusión

Otro de los desafíos arcanos más populares es el concurso de la gran ilusión. Los mágicos, usando poderosos conjuros de ilusión, deben crear las imágenes más espectaculares y fantásticas que puedan imaginar, desde lo más mundano (aduladores retratos de damas nobles), pasando por lo épico (recreaciones vivientes de grandes batallas) y hasta lo imposible (grandes árboles dorados cuyas floraciones de mariposas dejan leves rastros de luz feérica a su paso).

Los participantes en la gran ilusión son juzgados según el tamaño, la sofisticación, la fidelidad y la imaginación de cada representación. Los maestros ilusionistas pueden convertirse en famosos por todo el reino gracias a una puesta en escena espectacular, con la promesa de que los conjuros más sencillos pueden darles acceso al cualquier banquete o baile que tenga lugar en el país durante años.

La casa de fieras del mago

Los lanzadores de conjuros arcanos a menudo están asociados con bestias extrañas y maravillosas de todas las esquinas del mundo (y a veces incluso de más allá), y la presentación de grandes y exóticas casas de fieras es otro acontecimiento popular durante un torneo arcano. Un arcanista obtiene mucho prestigio por presentar la colección de criaturas más extravagante e improbable. Las casas de fieras pueden presentarse a concurso ante una revisión formal o simplemente para la aclamación del público. Obviamente, se espera que el amo de uno de estos zoológicos tome medidas para asegurar la seguridad de los visitantes.

Cuando se revisan formalmente, las colecciones no sólo se juzgan por el número de criaturas sino también por su rareza, apariencia y aptitudes. Los especímenes más grandes y visualmente espectaculares tienen la mejor consideración. Cualquiera puede atrapar a una araña monstruosa y mostrar a la corrupta criatura al público, pero sólo los magos más hábiles y atrevidos conseguirán enjaular a un terrarón o a un dragón adulto.

En una sociedad maligna o especialmente sangrienta, la casa de fieras de un mago podría servir como establo del que el propietario saque a bestias y esclavos para combatir en la arena de gladiadores contra las casas de fieras de otros magos. En tales competiciones las apuestas van a un ritmo frenético, y el mago cuyas mascotas vencen en los duelos sangrientos a menudo reclama una buena parte como recompensa.

¡HUY, SE ME HA IDO DE LAS MANOS!

Sabiendo que cualquier conjuro retenido o de ataque cuerpo a cuerpo no letal tiene ciertas posibilidades aleatorias de causar daño completo o letal, los lanzadores de conjuros mentirosos intentan engañar a sus contrincante y a los testigos sobre sus intenciones de mantener un duelo no letal. El duelista puede intentar una prueba de Engañar inmediatamente antes del lanzamiento del conjuro para causar daño completo y letal, y el contrincante y cualquier testigo pueden efectuar una prueba de Averiguar intenciones (con un bonificador igual al nivel del conjuro que el duelista pretende lanzar) para advertir la estrategia. Si la prueba de Engañar tiene éxito (y el conjuro consigue infligir daño), parece que el personaje ha intentado retener o infligir daño no letal, pero no lo ha conseguido por culpa de un movimiento imprevisto por parte de su contrincante.

En el caso de los duelos que involucren a dos PJs, el DM puede preguntar en secreto si alguien quiere engañar al contrario. Después efectuará las tiradas de Engañar y Averiguar intenciones también en secreto, de modo que un personaje que de repente se encuentra afectado por el poder completo de un conjuro no sepa automáticamente si el daño era intencionado o si se trataba de un accidente.

También es posible dar la vuelta a este engaño cuando un arcanista quiere ocultar que está intentando no matar a su contrincante (útil en los duelos en que un lanzador de alto nivel quiere enseñar una lección a un principiante prometedor sin arriesgarse a matarle). Esta táctica sólo es efectiva cuando se retiene el daño de los conjuros de energía (ya que sufrir daño no letal en un duelo supuestamente letal es un indicio muy claro para el contrincante).

La competición mágica

El acontecimiento más representativo de un torneo arcano es la competición mágica, una prueba de habilidad arcano y temple combativo entre mágicos. Una competición mágica es un torneo abierto en el que todos los magos participantes se enfrentan a contrincantes elegidos aleatoriamente para luchar en duelos de conjuros no letales. Este tipo de torneo es especialmente común en magocracias feudales, donde la fuerza de un mágico es el emblema de su derecho a gobernar y su disposición para servir a su señor.

Una competición mágica a menudo se estructura en diversos niveles de competencia, de modo que los aprendices y los archimagos no se enfrenten entre ellos. El formato del concurso suele ser el de un torneo de doble eliminación con diferentes asaltos. Aunque la mayoría de competiciones mágicas restringen o prohíben los conjuros letales, las heridas y la muerte no son algo inaudito. De hecho, algunos magos famosos se han ganado la reputación de ser innecesariamente salvajes en sus duelos de competición.

Las competiciones mágicas a menudo son vistas tanto por los competidores como por los espectadores como una oportunidad de conseguir fama y progresar, y los mágicos ambiciosos que buscan riqueza o pretenden trabajar para un noble, a menudo se apuntan para demostrar sus habilidades a los posibles señores. En algunos reinos se celebra una gran competición mágica cada año para decidir quien será elegido archimago, mago real, guardián sortilego mayor o algún puesto similar. En otras tierras, las competiciones mágicas se consideran anticuadas y fútiles, vacías de cualquier significado excepto el de determinar quien es más fanfarrón en el sentido arcano.

ORGANIZACIONES ARCANAS

En un mundo donde, relativamente, poca gente posee el poder de matar con una palabra, doblegar a las masas bajo su voluntad o tener la capacidad de descubrir los secretos que podrían derribar tronos, es natural que otra gente intente robar ese poder para sí mismos o evitar su extensión. En respuesta, los magos y otros lanzadores de conjuros a menudo ven ventajas en crear asociaciones dedicadas a fomentar su arte y habilidades.

Una organización arcano ofrece muchas ventajas a un lanzador de conjuros típico, incluyendo su disponibilidad como recurso para el estudio y la investigación que permite a los magos y otros

arcanistas adquirir nuevos conjuros a bajo coste (o gratuitamente). Para los arcanistas activos en el comercio de magia, una organización ofrece una red de potenciales compradores y vendedores de armas, objetos maravillosos y valiosos conocimientos arcanos. Y lo que es más importante, una organización puede proporcionar protección a los lanzadores de conjuros. Las cofradías de magos poderosos sirven para proteger a los mágicos de la persecución que podrían sufrir a manos de aquellos que envidian o temen su poder.

Cofradías de magos

En términos generales, una cofradía es una asociación profesional cuya principal preocupación es fomentar el mejor entorno posible para aquellos que se dedican a una ocupación concreta. Todo tipo de artesanos y expertos hábiles forman cofradías en diferentes tierras y, aunque los magos son mucho menores en número, sus necesidades profesionales son prácticamente las mismas. La gente suele referirse a tales organizaciones como "cofradías de magos", un término que no es del todo adecuado, ya que muchas cofradías no hacen ninguna distinción entre lanzadores de conjuros de diferentes clases. De modo alternativo, algunas cofradías están formadas exclusivamente por un único tipo de lanzador de conjuros diferente al mago, y se dedican a las necesidades específicas de esa clase.

Las cofradías suelen cobrar una cuota (a menudo de 10 a 100 po mensuales) además de otra cantidad para inscribirse. A cambio, los nuevos miembros obtienen la aprobación de la cofradía cuando lanzan conjuros remunerados y se emplean en otras iniciativas comerciales arcanas. Una cofradía a menudo posee un salón, torre o refugio donde los miembros pueden vivir (al menos temporalmente), almacenar equipo de laboratorio valioso pero voluminoso, o usar la biblioteca común. Cualquier mágico que pertenezca a una cofradía puede usar sus instalaciones (generalmente por un precio simbólico) para crear objetos mágicos e investigar conjuros.

A continuación se describen algunos de los tipos más comunes de cofradías de magos.

Cofradías protectoras: las cofradías que se constituyen para proteger a los lanzadores de conjuros arcanos contra la suspicacia y desconfianza de los no magos se dedican a la conservación del conocimiento y el estudio del arte de la magia. Las cofradías de este tipo existen para anteponerse al poder abrumador que una iglesia enemiga o un tirano suspicaz podría usar en contra de los practicantes arcanos de un reino.

¿CUÁL FUE LA MEJOR ILUSIÓN?

Para decidir quién merece ser ganador en un concurso de ilusiones, asigna a cada intervención un valor artístico igual al nivel del participante + el nivel de conjuro del sortilegio de ilusión (quimera) usado + el resultado de una prueba de Conocimiento de conjuros + el resultado de una prueba artística adecuada +1 por Soltura con una escuela de magia (ilusión) o +2 por Soltura mayor con una escuela de magia (ilusión). Las habilidades artísticas adecuadas pueden ser Artesanía (pintura), Artesanía (escultura), Interpretar para las composiciones con componentes auditivos, u otras habilidades determinadas por el DM.

Por ejemplo, Seras, un ilusionista de 10.º nivel con la dote Soltura con una escuela de magia (ilusión), está participando en un gran concurso de ilusiones. Usa *imagen persistente* (5.º nivel) para recrear la muerte de un dragón famoso. Saca un resultado de 29 en su prueba de Conocimiento de conjuros y un 13 en su prueba de Artesanía

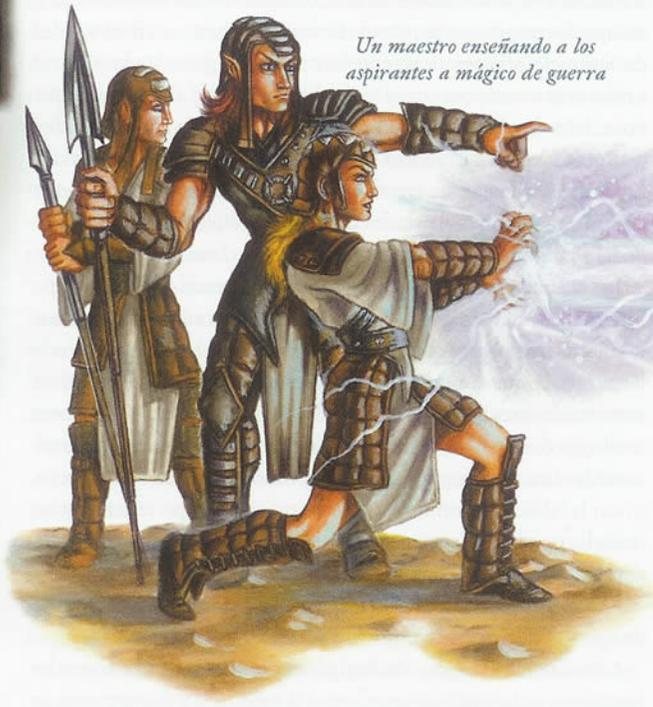
(pintura), de modo que el valor de la ilusión es $10 + 5 + 29 + 13 + 1$, ó 58.

Thera, su rival, es una hechicera de 13.º nivel que también tiene la dote Soltura con una escuela de magia (ilusión). Usa *imagen mayor* (3.º nivel) para crear la fantástica escena de un ratón bailando con hadas, todo acompañado por una alegre tonada. Consigue un 24 en su prueba de Conocimiento de conjuros y un 19 con su prueba de Interpretar (instrumentos de cuerda). Así, el valor de su ilusión es $13 + 3 + 24 + 19 + 1$, ó 60, por lo que es declarada vencedora.

El valor numérico es simplemente una medida abstracta de lo impresionante y artísticamente valiosa que fue la ilusión desde la perspectiva de un observador neutral. Pero como los jueces de una gran ilusión raramente son neutrales, los magos de casa a menudo disfrutan de una significativa ventaja sobre sus rivales. El DM puede decidir simular esta ventaja dando un bonificador +1 a +5 adicional al héroe local.

Cofradías reguladoras: estas cofradías se constituyen para proporcionar un foro de estudio arcano legal y reconocido, a menudo en tierras en las que existen leyes estrictas que prohíben el uso de la magia arcana por parte de aquellos que no pertenecen a una organización permitida. Bajo tales sistemas, los arcanistas son firmemente alentados a que vigilen sus propias filas, defendiendo la prerrogativas y derechos de su cofradía al mismo tiempo que cumplen sus obligaciones con el poder gobernante de la tierra que les concede el privilegio de estudiar la magia.

Cábalas secretas: un pequeño número de cábalas siniestras, operando por debajo del nivel de muchas cofradías que existen para regular y proteger a los lanzadores de conjuros arcanos, están dedicadas a establecer la primacía de los arcanistas por encima de cualquier otro



Un maestro enseñando a los aspirantes a mágico de guerra

(o, en el caso de una antimagocracia, de mantener vivo el perseguido arte del lanzamiento de conjuros). Como otros tipos de cofradías de magos, las cábalas secretas ofrecen la protección colectiva a sus miembros en contra de sus enemigos, acceso a conocimientos y objetos mágicos, y posibles aliados y contratados. A diferencia de las cofradías abiertas, no obstante, pocos de estos sediciosos proclaman abiertamente sus metas, a veces oscuras o ilícitas.

Sociedades y órdenes

Las cofradías son asociaciones de mágicos ligados por la profesión, pero los grupos de arcanistas a menudo se unen para otros propósitos, creando una sociedad u orden única dedicada a una causa en particular. El comportamiento y las actividades de cada sociedad u orden varía significativamente según sus propósitos, pero como tales propósitos generalmente van más allá del simple fomento del saber arcano, este tipo de organizaciones a menudo son menos útiles que las verdaderas cofradías de magos a la hora de adquirir y compartir conocimientos arcanos.

Las órdenes arcanas normalmente no tienen recursos especiales como laboratorios o bibliotecas, pero tampoco es habitual que

cobren ningún tipo de cuota. Los miembros de una orden, al haber elegido luchar por una causa común con sus compañeros, tienden a ser más solícitos para aliarse con sus compañeros o ayudarles en lo que sea (a menudo compartiendo conocimientos y recursos de modo individualizado).

En algunos casos, los lanzadores de conjuros pueden pertenecer a una sociedad mayor que incorpora a diferentes clases, muchas veces con un trasfondo cultural o político específico. Por ejemplo, un reino élfico podría ser el hogar de los caballeros de la Flecha Blanca, una orden de arqueros arcanos y exploradores cuyos miembros sirven como guardianes de élite y agentes del rey elfo.

Escuelas y colegios

Convertirse en arcanista raramente es un proceso tan directo como simplemente decidir un día que se quieren lanzar conjuros. La mayoría de personajes arcanos empiezan su entrenamiento desde niños o adolescentes, pasando varios años dedicados a estudios tediosos y complicados antes de ser capaces de lanzar los trucos más sencillos. Encontrar el entrenamiento necesario en las artes arcanas nunca

es fácil, y mucha gente que se podría haber convertido en buenos mágicos nunca sigue la senda arcana al carecer de la oportunidad de aprender las habilidades fundamentales. Algunos hechiceros y magos entran como aprendices de un lanzador de conjuros mayor y con más experiencia que tenga el tiempo y la paciencia necesarios para instruirles, mientras que otros entran en escuelas o colegios de magos para obtener una educación formal en las artes mágicas.

Los colegios de magos pueden ir desde academias reales que entrenan a mágicos de guerra para el ejército hasta escuelas privadas donde los hijos de los nobles aprenden a usar el poder de las artes arcanas; desde las clases espontáneas para los jóvenes aptos de una comunidad élfica hasta las torres remotas donde los niños prometedores son evaluados como miembros potenciales de una orden arcanista secreta. Algunas escuelas requieren pagar una matrícula digna del rescate de un príncipe, mientras que otras enseñan a cualquiera que pueda demostrar un mínimo de talento mágico. Aún otras ofrecen instrucción gratis con la esperanza que los jóvenes mágicos paguen su educación con años de servicio leal.

Mentores

Igual que cualquier arte que requiere grandes cantidades de entrenamiento y un tiempo considerable para su dominio, el conocimiento de la magia a menudo pasa de una generación a la siguiente mediante un largo aprendizaje. La relación maestro-alumno es una antigua tradición entre los lanzadores de conjuros. Como ocurre con cualquier vocación más mundana, los desafíos del aprendizaje arcano empiezan en la búsqueda de un mágico veterano al que le interese enseñar. Aunque pocos arcanistas sienten la obligación de emprender la tarea de instruir a los neófitos en los caminos de la magia, la mayoría de mágicos (incluso los malignos) sienten al menos una vaga sensación de deber hacia

las propias artes arcanas, y comprenden la sabiduría de transmitir parte de su propio aprendizaje a aquellos que les siguen.

Al mismo tiempo, incluso los maestros más voluntariosos sienten que tienen derecho a recibir alguna compensación por adoptar a un aprendiz, desde lo mundano (el pago en oro para entrenar a la hija de un mercader rico), pasando por la influencia (un cargo o propiedad por ser el mentor del hijo de un señor local) y hasta lo más siniestro (la servidumbre completa y humillante de un aprendiz procedente de una familia demasiado pobre para pagar). Los mágicos malignos, en concreto, a menudo exigen la lealtad de sus aprendices durante años después de que finalice su entrenamiento formal. Aunque los mágicos neutrales suelen aplicar condiciones menos exigentes para transmitir su conocimiento, la mayoría al menos se asegurará de que sus costes y tiempo queden adecuadamente cubiertos mientras el aprendiz trabaja duro para ganarse la subsistencia. Sólo los mágicos buenos más caritativos considerarán enseñar gratuitamente a un aprendiz.

Incluso cuando se ha establecido una relación, la calidad de la enseñanza puede variar mucho según cada maestro y, como muchos aspirantes a mágicos han descubierto, los magos más poderosos no

son necesariamente los mejores mentores. A menudo, los lanzadores de conjuros de bajo nivel con la paciencia y la voluntariedad de dedicar tiempo y atención les convierte en mejores maestros que un impulsivo y desatento archimago más presto en castigar que en instruir.

LA ORDEN ARCANA

La Orden arcana es una reputada escuela de magia con base en la antigua fortaleza de Mathghamhna, un conjunto de torres y cámaras semejantes a un castillo talladas en los

flancos de un volcán dormido. En ella los estudiantes y maestros se sumergen en profundas investigaciones arcanas, compartiendo muchos de sus propios descubrimientos en peculiares facetas de lo arcano y el lanzamiento de conjuros.

Cómo unirse a la orden: cualquier hechicero o mago es bienvenido a la Orden arcana. Un futuro miembro suele tener que estar de acuerdo en lanzar varios conjuros bajo la observación de dos o



ENTRENAMIENTO DE MAGO

Los mágicos que se han entrenado en un colegio o academia aprenden diferentes metodologías para el lanzamiento de conjuros (y obtienen diferentes ventajas una vez han terminado su entrenamiento) que los personajes que aprenden junto a un arcanista veterano. Si el DM quiere que las aptitudes de los magos de 1.º nivel reflejen su entrenamiento (o quiere permitir que otras clases arcanas tengan cierta especialización por haber entrenado con un maestro), puede hacer que las siguientes dotes estén disponibles en la campaña.

Mago colegiado [general]

Has llevado a cabo un extenso entrenamiento en una escuela para magos formal.

Prerrequisitos: Int 13, mago de 1.º nivel.

Beneficio: empiezas a jugar conociendo seis conjuros de 1.º nivel más 1 por punto de modificador de Inteligencia. Cada vez que obtengas un nivel de mago, puedes añadir cuatro sortilegios a tu libro de conjuros sin realizar investigación adicional. Además, obtienes un +2 en todas las pruebas de Saber (arcano).

Normal: los magos de 1.º nivel empiezan conociendo tres conjuros de 1.º nivel, y sólo pueden añadir dos conjuros por nivel a sus libros de conjuros.

Especial: sólo puedes adquirir esta dote como personaje de 1.º nivel.

Aprendiz avanzado [general]

Tu maestro te ha enseñado las bases de un conjuro más allá de los límites normales de tu experiencia y entrenamiento.

Prerrequisitos: característica principal (Int o Car) 15, 1.º nivel de lanzador arcano.

Beneficio: elige un conjuro de 2.º nivel de una escuela de magia a la que tengas acceso. Obtienes un espacio de conjuros de 2.º nivel adicional que, inicialmente, debe usarse para lanzar el sortilegio elegido. Hasta que tu nivel sea suficiente para permitirte lanzar conjuros de 2.º nivel, debes superar una prueba de nivel de lanzador contra CD 8 para lanzar este sortilegio correctamente; si fallas, el conjuro se pierde sin ningún efecto. Tu nivel de lanzador con el sortilegio elegido es tu nivel de lanzador normal, incluso si es insuficiente para lanzar el conjuro bajo circunstancias normales.

Cuando eres capaz de lanzar conjuros de 2.º nivel, pierdes el beneficio descrito pero conservas el espacio de conjuros adicional de 2.º nivel, que puedes usar para preparar o lanzar espontáneamente un conjuro de 2.º nivel o inferior, tal como lo harías normalmente.

Finalmente, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Conocimiento de conjuros.

Especial: sólo puedes adquirir esta dote como personaje de 1.º nivel.

más regentes de la Orden, que evaluarán su talento. Los novicios (1.º ó 2.º nivel) reciben la invitación de alojarse en Mathghamhna para empezar su educación formal en las artes de la magia. Los lanzadores de conjuros más veteranos (generalmente de 5.º nivel) pueden tener la oportunidad de servir como instructores para los novicios o como investigadores arcanos o conservadores del saber en Mathghamhna. Aquellos lanzadores de conjuros que no se cualifican para ser instructores o que no desean encargarse de tales tareas pueden unirse a la orden igualmente. Tienen pocas obligaciones con la organización, pero también reciben pocos beneficios por ser miembros, aparte del derecho de usar los alojamientos de invitados de Mathghamhna y de examinar las bibliotecas de la orden a su conveniencia.

La cuota mensual es de sólo 30 po al mes. Además, los estudiantes de Mathghamhna pagan 200 po al mes de matrícula por la instrucción que reciben.

Beneficios del jugador: la clase de prestigio mágico de la Orden arcana sólo está disponible para hechiceros y magos que se unan a esta organización. La clase ofrece varios beneficios, que se describen en la página 54.

Sugerencias de interpretación: principalmente, los miembros de la Orden arcana son estudiosos. Permítete la curiosidad y, cuando te enfrentes a un problema difícil, considera si la respuesta podría estar en la investigación o experimentación diligente, en vez de recurrir al combate abierto y la fuerza bruta. Tu arma más poderosa, incluso más que los sortilegios, es tu propio cerebro, no dudes en utilizarlo.

Miembros típicos: la mayor parte de los miembros de la Orden arcana son magos itinerantes, a veces llamados asociados. No viven en Mathghamhna, sino que pasan la mayor parte de su tiempo llevando a cabo sus propias investigaciones y fomentando sus intereses. Los asociados suelen visitar la sede de la organización dos veces al año para pagar sus cuotas, consultar a los colegas que se quedan en el colegio todo el año, o usar las excelentes bibliotecas de la orden.

Los miembros que deciden quedarse en Mathghamhna suelen recibir el nombre de colegiados o estudiosos. Los colegiados son aquellos cuya responsabilidad principal es la instrucción de los novicios. Los colegiados a menudo se toman largos periodos sabáticos para sus propias investigaciones pero, en general, se espera que se queden en Mathghamhna durante varios meses seguidos para impartir sus cursos. A cambio de su tiempo y la molestia de enseñar a mágicos menos capaces, los colegiados reciben unos honorarios de 30 po por nivel de lanzador al mes.

Los estudiosos de Mathghamhna son investigadores y conservadores residentes. A diferencia de los colegiados, no tienen tareas formales, pero tampoco reciben honorarios. El principal beneficio de que disfrutan por su pertenencia a la orden es un hogar seguro en compañía de otros mágicos brillantes que a menudo pueden ayudarles en su trabajo.

Los líderes de la orden son conocidos como regentes. Un regente es siempre un arcanista de al menos 10.º nivel. Actualmente, los regentes están formados por el maestro colegiado (el jefe del colegio y supervisor de los estudiantes), el maestro bibliotecario, el maestro de la reserva de conjuros, el maestro adivino y el maestro guardián (responsable de la seguridad y del acondicionamiento del recinto de Mathghamhna). El jefe de la orden es el canciller, un mago llamado Japheth, cuyas propias investigaciones están relacionadas con una antigua gramática mágica universal conocida como Aleph o el idioma primitivo.



Torre de la Orden arcana

Clases de prestigio: la mayoría de miembros de la Orden arcana finalmente adquieren niveles en la clase de prestigio mágico de la Orden arcana, aunque sea por la única razón de obtener acceso a la poderosa reserva de conjuros de la orden. Además, muchos miembros siguen la seda del maestro del saber, lo que refleja la inclinación hacia el estudio de la organización. Los miembros que son suficientemente poderosos a menudo aspiran a convertirse en archimagos. No es raro que un miembro de alto nivel de la Orden arcana tenga varios niveles en dos o tres de tales clases de prestigio, adquiriendo las primeras aptitudes de cada una.

LOS BUSCADORES DE LA CANCIÓN

El mundo se creó con música, y los Buscadores de la canción pretenden seguir modelándolo usando la misma música. Aunque muchos miembros de esta orden de bardos finalmente adquieren niveles en la clase de prestigio buscador de la canción (consulta la página 32), la mayoría de buscadores son simplemente bardos e intérpretes con ideas afines que se reúnen regularmente para compartir relatos, retazos de conocimiento y nuevas obras musicales. Pero bajo esta superficie de camaradería, todos los miembros de la orden creen en la poderosa magia de la música primigenia, y muchos dedican su vida a explorar esta música y a dominar su poder. Aunque la mayoría de gente está familiarizada con la magia de las canciones de un bardo, la música de los buscadores va mucho más allá del poder habitual de la música de bardo, mezclando el sonido y el poder en una convincente verdad.

Aunque algunos buscadores concretos han llegado a grandes extremos en su persecución del poder de la música (recurriendo finalmente a métodos malignos), la orden en su conjunto está más concentrada en intentar comprender la fuente de este poder primigenio, y aprendiendo de las enseñanzas sobre la creación del mundo y de la propia naturaleza de la magia.

La militancia de los Buscadores de la canción, reducida en comparación con cofradías más convencionales, es aún así poderosa. Sus metas suelen considerarse poco amenazadoras para la ley y el orden, por lo que normalmente pueden funcionar fuera de las corrientes principales de la sociedad y la cultura; sólo de vez en cuando ocurrirá que un buscador use el poder de su música para conseguir la posición de liderazgo dentro de una comunidad, grupo aventurero o fuerza militar. En tales ocasiones, la orden en pleno suele mantenerse atenta a las metas y acciones de ese individuo, desmintiendo enseguida cualquier conexión con un comportamiento deshonesto o sospechosos (pero mostrándose igual de presurosa en buscar la asistencia y los recursos de un buscador que consiga cierta medida de fama y gloria).

Cómo unirse a los buscadores: los Buscadores de la canción tienen pocas reglas, pocos requisitos para admitir a nuevos miembros y una organización bastante liberal. Unirse a la orden es esencialmente un asunto de encontrar a otros buscadores y

expresar el deseo de explorar y abrazar la música primigenia. Los buscadores tienen grandes bibliotecas sobre conocimientos y magia de bardo en las ciudades principales, y aunque la admisión requiere afiliarse, la voluntariedad de otro buscador por avalar el interés en la música primigenia es suficiente para la obtenerla.

Beneficios del jugador: al unirse a los buscadores, lo primero y principal es que el personaje consigue un foro en el que explorar más profundamente la música primigenia y obtiene acceso a recursos y entrenamiento. Las bibliotecas de la orden están abiertas a todos aquellos buscadores que cumplan el requisito de un uso pacífico, y los personajes obtienen un bonificador +4 en todas las pruebas de Saber y conocimiento de bardo para las que pasen al menos un día estudiando e investigando en la biblioteca.

Los personajes de la orden pueden provenir de diferentes trasfondos; sus filas incluyen a muchos PNJs de alto nivel que a menudo están dispuestos a proporcionar consejos y conocimientos a otros buscadores. Aunque los conflictos dentro de la organización no son inauditos, los buscadores PNJs suelen ser amistosos con los otros miembros, y aunque generalmente no estarán dispuestos a ayudar en contra de amenazas físicas, un miembro seguramente podrá encontrar a un lanzador de conjuros buscador que esté dispuesto a lanzar conjuros con un 2-5% de descuento sobre el precio estándar (consulta la página 107 de la *Guía del Dungeon Master*).

Sugerencias de interpretación: la interminable búsqueda de conocimientos sobre la música primigenia del buscador significa que muchos de ellos tienen motivaciones más allá de las del resto de miembros de un grupo aventurero. En general, un buscador nunca permite que esta necesidad subyacente marque por completo su personalidad pero, al mismo tiempo, su búsqueda de la música primigenia le proporciona una base sobre la que construir otras actividades. Un buscador puede buscar a intérpretes de renombre durante los descansos del grupo, por ejemplo, o explorar más a fondo los rumores relacionados con la misión de añadir más conocimientos a la colección de la orden.

Cofrades típicos: aunque todos los buscadores de la canción saben que la música primigenia formará parte de su vida para siempre, cada uno la adopta de modo diferente.

☞ Para algunos, la magia primigenia es la promesa de una paz duradera, un don a compartir y extender casi con fervor religioso. Para otros, la música primigenia es un camino hacia el poder absoluto, que permite a aquellos hábiles en su uso controlar lo que deseen y destruir lo que desprecien. Para la mayoría de buscadores, sin embargo, la música primigenia es simplemente la base sobre la que se construyen las preocupaciones morales y mundanas de su vida. Aunque la belleza y la necesidad de la música siempre van con ellos, su compromiso sigue siendo principalmente personal.

Clases de prestigio: casi todos los buscadores adquieren niveles en la clase de prestigio buscador de la canción, aunque no todos lo conseguirán. Los más apasionados con la búsqueda de la música primigenia suelen concentrarse en la senda del



Símbolo de los
Buscadores de la
canción

bardo a medida que aumentan de poder, pero casi tantos otros buscadores se sienten libres de intentar alcanzar otras mentas mientras desarrollan sus aptitudes para producir y manipular la música primigenia. Aunque no es lo más común, varios de los buscadores más poderosos y competentes tienen niveles en otras clases de prestigio bárdicas como la de cantor de la tormenta (que aparece en *Frostburn*, inédito en castellano) y la de cantor de la guerra (de *El combatiente completo*).

La mayoría de miembros de la clase de prestigio buscador de la canción pertenecen a la orden, pero muchos bardos malignos con niveles en la clase desdeñan la orden para investigar la música primigenia exclusivamente en beneficio propio.

Conocimiento de los buscadores: los buscadores extienden y creen en muchos relatos diferentes relacionados con el origen de la música primigenia. El que tiene más seguidores (y que también suscita más debate) afirma que hace unos 3.000 años, un ser angelical llamado Karoninwaithe transmitió los sonidos de la música primigenia a Haeldriss Fey, un bardo elfo de gran habilidad que dedicó el resto de sus días a extender la música primigenia y a intentar comprender más profundamente su poder. Otros sabios (y también algunos buscadores) dicen que Karoninwaithe era en realidad un infernal disfrazado, y que la música que los buscadores manipulan en realidad es una forma de poder infernal. Aquellos que adoptan esta teoría creen en la naturaleza cautivadora de la música, y señalan que las criaturas controladas por un buscador poderoso a menudo sienten la necesidad de volver a exponerse a la música primigenia.

La campaña de los buscadores: una campaña que tenga a la música primigenia como tema principal ofrece muchas posibilidades. La música primigenia puede verse como un poder subyacente al que todos los personajes están expuestos y de la que descubrirán más cosas a medida que progrese la campaña, o puede ser uno de los muchos caminos hacia el poder, posiblemente alineándose o compitiendo con otras órdenes arcanas y divinas. Las variaciones de la idea de la música primigenia como fuente de poder mágico pueden incluir el establecimiento de que se trata de la maquinación de una poderosa criatura o deidad maligna (que posiblemente intenta extender el punto de vista opuesto a la leyenda de Karoninwaithe).

LA UNIÓN DE VIAJEROS

En las tierras donde los lanzadores de conjuros arcanos son comunes y la magia es algo corriente, la gente que tenga prisa puede permitirse un truco especialmente útil: contratar a un mago para que lance *teleportar* y les lleve hasta donde necesitan ir. La Unión de viajeros se formó gracias a la iniciativa de regularizar las tarifas y procedimientos de tales viajes, para proporcionar un medio por el cual los lanzadores de conjuros voluntarios pudieran ganarse la vida con tales servicios, y para proporcionar un medio rápido para que los clientes encontraran a lanzadores de conjuros capaces de llevarles a donde quisieran ir.

La Unión de viajeros tiene oficinas en muchas ciudades. Muchas son pequeñas, sirviendo como base de tan solo dos o tres lanzadores de conjuros; que raramente reciben a los clientes. La unión tiene a un pequeño equipo de agentes no lanzadores de conjuros que realizan el “trabajo de despacho”. Cuando llega un

cliente buscando transporte rápido, los agentes contactan con el lanzador de conjuros que esté disponible. Los lanzadores de conjuros suelen estar listos para viajar en una hora, pero no es raro que todos estén fuera en ese momento o que haya viajes encargados con antelación, por lo que los servicios adicionales no estarán disponibles hasta dentro de varios días. Las oficinas de ciudades grandes o prósperas suelen tener a más lanzadores de conjuros disponibles, con periodos de indisponibilidad más cortos y menos numerosos en concordancia.

La Unión de viajeros se enorgullece de poder llevar a sus viajeros hasta cualquier lugar que pueda identificarse y describirse adecuadamente, aunque muchos de sus miembros se reservan el derecho de rehusar el transporte a lugares especialmente peligrosos o imprecisos.

SERVICIOS Y TARIFAS DE LA UNIÓN DE VIAJEROS

Servicio	Coste*
<i>Teleportar</i> , de ida, área muy familiar	900 po
<i>Teleportar</i> , de ida, área estudiada	1.080 po
<i>Teleportar</i> , de ida, área vista alguna vez	1.260 po
<i>Teleportar</i> , de ida, área vista una vez	1.440 po
<i>Teleportar</i> , de ida, sólo descripción	1.620 po
<i>Teleportar mayor</i>	1.820 po
<i>Círculo de teleportación</i> , área muy familiar	3.060 po
<i>Rollo de pergamino de teleportar</i>	1.125 po
<i>Rollo de pergamino de teleportar mayor</i>	2.275 po

*Incluye el viaje de vuelta del lanzador de la Unión. Todos los costes se reducen en un 25% por un contrato de diez o más viajes. Los viajes a lugares peligrosos cuestan el doble.

Cómo unirse a la Unión: cualquiera que pueda lanzar *teleportar* o usar una aptitud equivalente es bienvenido en la Unión de viajeros. Aunque se prefiere a lanzadores de conjuros, algunos no arcanistas también se han unido a la cofradía, confiando en un *yelmo de teletransporte* o un objeto similar para proporcionar servicios de viaje. La cuota de inscripción es de 200 po, y cada miembro paga a la Unión una tasa (que normalmente se paga por trimestres) igual al 20% de todos los ingresos obtenidos gracias a emplear magia de viaje con los clientes. Algunos miembros “olvidan” mantener un registro de las tasas que deben, pero sólo se reprende a los infractores más flagrantes.

Beneficios del jugador: los miembros de la Unión de viajeros tienen acceso a la clase de prestigio guía viajero, aunque adquirir esta clase no es obligatorio. La Unión tiene muchos contratos para proporcionar transporte mágico, y también lleva a cabo misiones especialmente peligrosas.

El mayor beneficio de pertenecer a la Unión es la oportunidad de ganar mucho dinero ofreciendo el servicio de lanzamiento de conjuros. Siempre que un miembro de la Unión está en una villa que tiene una de sus oficinas, puede informar al encargado local de su disponibilidad para el transporte. Si llega un cliente con una petición, el miembro será informado y tendrá la oportunidad de aceptar o declinar el trabajo. En las oficinas más ocupadas, los miembros de la Unión generalmente respetan una “cola” de disponibilidad, de modo que todos tengan la oportunidad de conseguir clientes.

Los miembros de la Unión que declinan con frecuencia los trabajos suelen bajar hasta el fondo de la cola, ya que los agentes

no desean perder el tiempo buscando a lanzadores de conjuros que probablemente no querrán aceptar trabajos.

La frecuencia de oportunidades para que se asigne un transporte depende de la discreción del DM. Como regla general, más o menos una persona al mes busca teletransporte en una ciudad pequeña, una a la semana en una ciudad grande y dos a la semana en una metrópolis. Las ciudades que sirven como centros de gobierno para grandes reinos a menudo tienen mucho más tráfico en forma de agentes y diplomáticos reales que van de un lado a otro, y aquellas que son especialmente prósperas o están bendecidas con cualidades mágicas también suelen generar más tráfico.

Sugerencia de interpretación: los mágicos a los que no les gusta la otra gente o que no ven ninguna necesidad en recurrir al Comercio generalmente no se afilian a la Unión de viajeros. Te has unido a la Unión porque te gusta ganar dinero y no te da miedo decirlo en voz alta. Muchos de tus compañeros son mágicos que normalmente te considerarían un rival o incluso un enemigo, de modo que la pertenencia a la Unión te permite la oportunidad de desarrollar relaciones profesionales con lanzadores de conjuros que de otro modo no conocerías.

Establecer la naturaleza de tus relaciones con los clientes habituales o aquellos más esporádicos es un medio excelente para que el DM proporcione potenciales ganchos para la aventura. Se supone que no debes ser demasiado curioso sobre los viajeros, pero no se puede evitar saber a quién transportas hasta una situación peligrosa o cuando pareces estar ayudando a gente que tiene metas poco claras.

Miembros típicos: muchos mágicos se afilian a la Unión para poder pagar sus deudas y después, cuando han ganado varios miles de monedas, dejan de ofrecer sus servicios. Debido a esto, en la práctica, no existe un miembro "típico". Un nigromante de negro corazón y con afición por horribles actos malignos puede adoptar el mejor comportamiento cortés del que es capaz y ponerse a disposición para el lanzamiento de conjuros si está necesitado de dinero, y si el departamento de viajes de la Unión está seguro de que no causará problemas mientras se dedica al comercio mágico legítimo.

Los miembros activos de la Unión deben servir durante dos meses al año en el Departamento de viajes, que tiene su base en la sede local de la Unión en cada ciudad y recibe a los clientes que buscan transporte mágico. El Departamento de viajes supervisa la operación de la oficina, recolecta las tasas de los miembros y administra la cola de lanzadores de conjuros. Un personaje que trabaje en el Departamento de viajes puede esperar que se requiera su presencia durante uno o dos días a la semana. No hay razón por la que los miembros del departamento de viajes dejen su lugar en la cola y sigan aceptando asignaciones, pero en las oficinas muy ocupadas se considera de buena educación salir de la cola mientras se trabaja en el Departamento.

Clases de prestigio: aunque muchos miembros de la Unión de viajeros adquieren niveles en la clase de prestigio guía viajero, la mayoría no lo hace. Cualquier hechicero o mago que conozca el conjuro *teleportar* es perfectamente capaz de llevar a cabo al menos algunas de las asignaciones que ofrece la Unión.

CONOCIMIENTOS ARCANOS

Todos los arcanistas sueñan con dominar los secretos mágicos que no conoce ningún otro lanzador de conjuros y, casi sin excepción, emprender la práctica de la magia es el inicio de una exploración complicada y solitaria de poderosos misterios y secretos que sólo conocen algunos. Los talentos e inclinaciones naturales de un estudiante de lo arcano en seguida le llevan a lugares donde va poca gente; aunque un grupo de mágicos de guerra puede compartir muchos conocimientos y prácticamente los mismos conjuros cuando terminan su entrenamiento, en el momento en que se embarcan en sus propios viajes y estudios, sus habilidades y conocimientos se convierten en propios. Uno podría refinar su interés en el arte de la creación de objetos, con sus dotes, habilidades y conjuros elegidos reflejando su talento. Otro podría tropezarse con los secretos olvidados de una antigua secta y convertirse en un nacido de los tres truenos, un maestro de los conjuros eléctricos y sónicos. No importa lo comunes que sean los orígenes de cualquier grupo de lanzadores de conjuros arcanos, finalmente cada arcanista sigue su propio camino.

ESPECIALISTAS MULTICLASE Y ESCUELAS PROHIBIDAS

Tal como se indica en la página 48 del *Manual del jugador*, un mago especialista compensa la mayor afinidad con los conjuros de su escuela predilecta eligiendo dos escuelas prohibidas (o sólo una, en el caso del adivino), cuyos conjuros, así como los objetos desencadenantes y de finalización de conjuros, le son negados para siempre. Un modo de mitigar esta restricción para un mago especialista es adquirir niveles de hechicero, usando su aptitud para el lanzamiento de conjuros de hechicero para dominar los objetos y objetos mágicos que no puede usar como mago.

Tal curso de acción conlleva costes, por supuesto. El principal es el hecho que la aptitud de lanzamiento de conjuros de las dos clases no se apila. Un nigromante de 7.º nivel/hechicero de 5.º lanza conjuros de cada clase al nivel apropiado, mientras que un nigromante de 12.º nivel tiene acceso a conjuros de mayor nivel, mejores pruebas de penetración de conjuros y mejores variables basadas en el nivel. Del mismo modo que un hechicero de clase única obtiene ventaja sobre un mago en el número de conjuros que puede lanzar al día, a expensas del retraso en el incremento de poder hasta niveles mayores, un hechicero/mago multiclase incrementa drásticamente su asignación de conjuros diarios, pero a costa de disminuir el nivel máximo y el poder de tales sortilegios.

A menudo, la manera más eficaz de crear a un hechicero/mago multiclase es tener relativamente pocos niveles de hechicero (dos o tres como máximo) y el resto de niveles de personaje en la clase de mago especialista. Este método da acceso al personaje a cualquier escuela prohibida mediante la clase de hechicero y, aunque no será capaz de conocer o lanzar conjuros de alto nivel pertenecientes a esas escuelas, podrá usar libremente cualquier objeto desencadenante o de finalización de conjuros basado en los sortilegios de la escuela o escuelas prohibidas.

LIBROS DE CONJUROS ALTERNATIVOS

El Capítulo 5 describe varias opciones para crear, proteger y disfrazar libros de conjuros de mago. Aunque la escritura arcana sigue siendo el medio por defecto con el que la mayoría de magos registran los detalles de los sortilegios que preparan, los libros de conjuros estándar no son el único medio disponible para almacenar las obras mágicas.

Geometría arcana

Un pequeño número de magos estudia la magia inherente en los diseños y ángulos perfectos inscritos con precisión, abandonando la simbología arcana estándar basada en palabras y ecuaciones. El libro de conjuros de un geómetra (consulta la página 42), con sus páginas llenas de diagramas meticulosamente precisos de círculos, arcos y ángulos, no se parece en nada al de otro mago. Mientras que un libro de conjuros requiere varias páginas inscritas con frases y fórmulas para registrar un único conjuro de 2.º nivel o superior, un geómetra puede registrar un conjuro de cualquier nivel en sólo una página de su libro.

Aprender a registrar y preparar conjuros mediante la geometría arcana es casi tan difícil como aprender los propios conjuros de mago, de modo que para usar esta nueva simbología en sus libros de conjuros, un mago debe adquirir niveles en la clase de prestigio geómetra.

Estructuras

Las estructuras permanentes (círculos de piedras enhiestas, pirámides, laberintos, torres y similares), más impresionantes incluso que los grimorios más extravagantes, pueden utilizarse para registrar el funcionamiento de conjuros arcanos. Al nivel más sencillo, las paredes pueden grabarse o pintarse con la escritura del conjuro (sirviendo esencialmente como un libro de conjuros de gran tamaño hecho con argamasa y piedra), mientras que en otros casos la propia forma y disposición de la estructura puede servir para registrar información arcana. Un anillo de piedras enhiestas con un glifo en cada una, por ejemplo, puede proporcionar la información necesaria a un arcanista para determinar cómo lanzar un conjuro desde su orientación física.

Aparte de la ventaja de su permanencia y fortaleza, una estructura puede registrar conjuros que pueden ser preparados o aprendidos por cualquier número de lanzadores de conjuros mientras se mantenga en pie. Al mismo tiempo, su disponibilidad hace que cualquiera que visite el lugar (ya sea amigo o enemigo) pueda ser capaz de comprender y finalmente usar el sortilegio inscrito.

Preparar un sortilegio de una estructura funciona igual que prepararlo de un libro de conjuros prestado (consulta la página 178 del *Manual del jugador*). El lanzador primero debe descifrar las marcas arcanas con el sortilegio *leer magia* o con una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20 + nivel de conjuro) y después superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel de conjuro) para prepararlo. Un arcanista también puede escribir el sortilegio de una estructura en su propio libro de conjuros (como si lo transcribiera del libro de otro lanzador).

Conjuros de guerra: tallar o pintar una fórmula arcana en los muros de una estructura funciona de modo muy parecido a escribir un sortilegio en un libro de conjuros, sólo que a mayor escala. Hacen falta 100' cuadrados de muro para simular la página de un

libro de conjuros (de modo que un conjuro de 9.º nivel requeriría 900' cuadrados, o un cuadrado de 30' de lado), y con el incremento de tamaño, el arcanista debe usar un volumen mayor de materiales especiales (un coste de 300 po por nivel de conjuro).

Registrar un conjuro en un muro requiere 24 horas más 12 horas adicionales por cada 100' cuadrados de espacio que se usen, y el lanzador que realiza la tarea debe superar una prueba de Artesanía (pintar) contra CD 15. Tallar o cincelar un conjuro en un muro de madera o piedra requiere 24 horas más 48 horas adicionales por cada 100' cuadrados de espacio que se usen, y requiere que el lanzador de conjuros supere una prueba de Artesanía (carpintería) o Artesanía (mampostería) contra CD 20.

Es posible que un mago trace un plano preciso de los símbolos que deben pintarse, tallarse o cincelarse sin llevar a cabo el trabajo final. Preparar la superficie esbozando o dibujando el diseño para que otros trabajadores no familiarizados con el conjuro puedan pintar o tallar los símbolos requiere una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel de conjuro) y lleva 24 horas más 1 hora adicional por cada 100' cuadrados de espacio, y después otros trabajadores pueden efectuar las pruebas de Artesanía en lugar del mago y completar el proceso tal como se ha descrito.

Conjuros de estructura: diseñar toda una estructura o edificio para preservar conocimientos arcanos es un gran desafío, y un lugar de este tipo generalmente debe tener un área de al menos dos cubos de 10' de lado por nivel de conjuro y contener pasadizos cortados con medidas precisas, caminos de mosaico en suelos enlosados, monolitos erguidos, muros, arcos, contrafuertes o casi cualquier otro tipo de rasgos cuyo diseño y orientación puedan proporcionar información a quien los vean. En la preparación de la estructura deben usarse materiales especiales, valorados en al menos 1.000 po por cada cubo de 10' de volumen del área además del coste de construcción. Aquellos que lo deseen pueden encontrar un desglose completo de cómo diseñar y construir en la campaña de D&D en la *Guía del constructor de fortalezas*.

La estructura debe ser diseñada por un mago que conozca el conjuro a registrar. El mago debe superar una prueba de Saber (arquitectura e ingeniería) contra CD 20 + el nivel del conjuro a registrar y después supervisar personalmente la construcción durante al menos 4 horas la día. La construcción se deberá detener temporalmente si el mago no puede supervisar el trabajo por cualquier razón, y aunque no hay ningún límite de tiempo establecido para terminar la obra, los trabajadores contratados generalmente cobran lo mismo mientras esperan que el mago regrese.

Las estructuras diseñadas para registrar conjuros arcanos suelen ser mucho menos obvias que las paredes pintadas con símbolos arcanos, y se requieren instrucciones especiales para los magos que quieran prepararlos. Alguien que carezca de estas instrucciones sufre un penalizador -5 en las pruebas de Conocimiento de conjuros para descifrar, preparar o copiar conjuros de estructura.

Tatuajes

Mediante el uso de tatuajes, algunos magos convierten sus propios cuerpos en libros de conjuros, y los mágicos tatuados de alto nivel a menudo pueden estar cubiertos de caracteres y símbolos arcanos de la cabeza a los pies. Algunos tatuajes de conjuros pueden situarse de modo que el lanzador pueda leerlos simplemente con

bajar la mirada, mientras que otros necesitan la ayuda de espejos o incluso de un familiar para estudiarlos.

El tatuaje ofrece un medio para crear un libro de conjuros que es virtualmente imposible de perder, pero tiene la desventaja de la cantidad de espacio limitado sobre el cuerpo promedio de un humanoide, así como tener que desnudarse parcial o completamente para leer todos los conjuros del repertorio. El tatuaje también proporciona una evidencia inconfundible de la naturaleza arcana del personaje, negando la oportunidad de anonimato que muchos arcanistas desean.

Para las criaturas con forma humanoide, las diferentes áreas del cuerpo pueden contener una cantidad diferente de espacio equivalente a diversas páginas de información en un libro de conjuros, dependiendo de su tamaño.

Área del cuerpo	Páginas equivalentes
Mano	1 página cada una
Antebrazo	3 páginas cada uno
Brazo superior	3 páginas cada uno
Pecho	6 páginas
Abdomen	6 páginas
Muslo	5 páginas cada una
Pierna	5 páginas cada una
Pie	1 página cada uno
Cara*	2 páginas
Cuero cabelludo*	4 páginas
Espalda, mitad superior*	10 páginas
Espalda, mitad inferior*	4 páginas
Pierna, dorso*	4 páginas cada una
Brazo, dorso*	2 páginas cada una

*Un mago no puede leer conjuros en estos lugares sin usar un espejo, magia de escudriñamiento o la ayuda de un familiar.

Como los tatuajes deben ahorrar espacio para caber en un área más pequeña, se deben inscribir con gran cuidado y con los mejores reactivos y tintas, que cuestan 200 po por página equivalente, durante un tiempo de 24 horas más 8 horas adicionales por nivel de conjuro y una prueba de Artesanía (tatuaje) contra CD 20 + nivel de conjuro, si el lanzador inscribe el tatuaje el mismo; CD 10 + nivel de conjuro si lo hace otro. Para hacer que un artista haga el trabajo, el mago debe efectuar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel de conjuro) para preparar cuidadosamente un esbozo o diagrama del conjuro a inscribir. Los tatuajes que no puedan ser leídos sin ayuda (aquellos situados en áreas de su cuerpo que no puede ver en todo momento) debe escribirlos otra persona.

Los magos que empleen otras formas de magia tatuada (como aquellos del *Escenario de campaña de Reinos olvidados*) también pueden emplear tatuajes de conjuros, pero deben mantener un cuidadoso registro del espacio que ocupa cada tipo de tatuaje.

Símbolos

Varios magos escriben conjuros como grabados en piedras, huesos, cetros de madera, marfil o diente, o estatuillas. Cuando se marchan

de aventuras, en vez de preparar y empaquetar libros de conjuros, simplemente recogen una colección de estos objetos y, a menudo, los llevan en una bolsa vulgar.

Un símbolo de este tipo puede almacenar una cantidad sorprendente de información en un espacio relativamente pequeño. La elección de material, sus dimensiones y forma, y las marcas que contiene proporcionan información a todos los niveles.

Escribir conjuros en símbolos requiere el mismo gasto de materiales que para un libro de conjuros estándar. Un objeto puede contener de 1 a 9 páginas equivalentes de información en un libro de conjuros, dependiendo de su tamaño.

Un único conjuro complejo puede registrarse en varios objetos similares, de modo que un nigromante podría registrar *energación* (4.º nivel) en cuatro falanges

de dedo inscritas con runas, con capacidad para 1 página de libro de conjuros cada una (aunque si se pierde una de las falanges, las otras son inútiles).

Tamaño del objeto	Páginas equivalentes
Piedra de honda, falange*, virote de ballesta de mano	1 página
Adoquín, húmero, cúbito o radio*, cetro	4 páginas
Calavera*, clava, fémur, tibia o peroné*	6 páginas
Bastón	9 páginas

*De una criatura Mediana. Por cada categoría de tamaño mayor, incrementa las páginas equivalentes en un 50%, de modo que la calavera de una criatura Grande podría usarse para escribir nueve páginas de conjuros. Por cada categoría de tamaño inferior a Mediano, disminuye las páginas equivalentes en un 50%.

Escribir un conjuro en un símbolo lleva 24 horas más 8 horas adicionales por nivel de conjuros, y el lanzador debe superar una prueba de Artesanía apropiada (carpintería, talla de gemas o similar) contra una CD 10 + nivel de conjuro.

Los símbolos pueden diseñarse para que puedan "leerse" únicamente mediante el tacto, permitiendo que sus conjuros se preparen incluso en la oscuridad o mientras se está cegado, pero un mago que prepare tales conjuros debe pasar 5 minutos adicionales por nivel por encima del tiempo normal de preparación de conjuros, y superar una prueba de Buscar (CD 15 + nivel de conjuro). Se permiten varios intentos, de modo que un mago puede elegir 20 en una prueba si lo desea, pero esto incrementa aún más el tiempo de preparación.



Un mago estudia su libro de conjuros tatuado

DEIDADES TUTELARES

Los mágicos suelen pensar mucho menos en los asuntos de las deidades que la mayoría de otros personajes, ya que la visión de las capacidades milagrosas de las deidades en el mundo físico se ve compensada por el poder arcano que ellos dominan. Aunque pocos arcanistas llevan sus puntos de vista hasta el extremo, algunos magos y hechiceros de alto nivel y con inclinaciones megalómanas han llegado a considerarse deidades en proceso, yendo más allá de la falta de respeto y llegando a desafiar directamente a las propias deidades.

Para la mayoría de mágicos, sin embargo, el poder arcano sólo colma las ambiciones mortales, y tienen la misma consideración hacia los dioses que cualquier otra criatura confiada pero sensible con un poder personal significativo; como seres formidables dignos de veneración o al menos de respeto.

Deidades tutelares comunes

La mayoría de magos humanos que eligen reverenciar a una sola deidad por encima de cualquier otra veneran a Boccob, Señor de toda la magia, o Wee Jas, la Hechicera rubí. Boccob es una deidad distante y altiva que raramente favorece a sus adoradores ni actúa en contra de sus enemigos, pero los magos admiran al Archimago de las deidades por su intelecto y su naturaleza metódica, siguiendo fácilmente sus filosofías de objetividad, estudio cuidadoso e indagación en todas las cosas. Los hechiceros y bardos tienen menos interés en las enseñanzas desapasionadas de Boccob, y normalmente adoptan a una deidad tutelar cuyas tradiciones reflejen algún aspecto de su vida menos estructurada.

Wee Jas representa una aproximación más oscura a la magia; mientras los seguidores de Boccob buscan poder arcano como fin en sí mismo, los que siguen a Wee Jas ven la magia como medio para conseguir cierta medida de control sobre el destino. La Diosa bruja prefiere a aquellos que tienen la fuerza para forjar su propio destino, y los poderosos arcanistas se cuentan entre aquellos raros mortales capaces de hacerlo. Debido a que la mayoría de hechiceros y bardos desdeñan la noción de que el destino controla sus acciones, pocos se convierten en seguidores de Wee Jas.

Los mágicos elfos a menudo reverencian a Corellon Larethian, líder del panteón élfico y deidad tutelar de la magia, el arte más elevado de la raza élfica. La cultura y la sociedad de los elfos perciben menos diferencias entre la magia arcano y divina que la mayoría de otras razas, y los mágicos elfos a menudo tienen altos cargos en los templos de Corellon. Muchos lanzadores de conjuros semielfos, deseando fortalecer su conexión con la historia arcano de su parte elfa, también veneran a Corellon Larethian.

Deidades tutelares poco comunes

Olidammara es la deidad predilecta de los bardos de muchas razas, ya que el Pícaro risueño se adapta bien al amor de los bardos por las salidas audaces, el ingenio rápido y la canción. Incluso los bardos malignos a menudo consideran que Olidammara es digno de veneración, y los hechiceros de espíritu especialmente independiente a menudo también lo consideran su deidad tutelar.

Aunque pocos lo admiten abiertamente, muchos hechiceros y magos malignos veneran a Vecna, el Susurrado, posiblemente el mayor mago vivo (y con certeza el mayor mago no vivo) de

todas las eras. Los terribles logros de Vecna todavía se recuerdan muchos siglos después de su ascensión a la divinidad, y aquellos hechizados por el amor al poder secreto a menudo se sienten atraídos a la veneración del Señor manco.

Deidades tutelares raras

Algunos lanzadores de conjuros eligen venerar a deidades cuyo ámbito de poder no incluye la magia, simplemente por que sus deseos y creencias son afines a las enseñanzas y leyes de la deidad. Para algunos, la sociedad en la que crecieron tiene influencia sobre su punto de vista, de modo que un hechicero podría venerar a San Cuthbert tras haber aprendido la doctrina de esa deidad mientras era joven. En otros casos, el devoto seguidor de una deidad no arcano puede considerar que su talento para el lanzamiento de conjuros es simplemente otra arma en el arsenal de su fe, y casi todas las iglesias cuentan con poderosos lanzadores de conjuros arcanos entre sus fieles.

De las deidades no arcanas, Pelor y Hextor son los más venerados por los lanzadores de conjuros arcanos. La fe de Pelor es extensa, y sus sirvientes luchan incansablemente contra el mal, un credo que atrae a muchos arcanistas buenos. Los mágicos malignos que creen que su poder arcano les concede un derecho innato por el poder encuentran que la fe de Hextor, la deidad de la tiranía, es de su agrado.

Muchos nigromantes admiran la obra oscura de Nerull. Aunque no todos los nigromantes veneran al Segador de carne, son raros aquellos que ni siquiera reconocen su poder.

PERSONAJES ARCANOS ÉPICOS

La *Guía del Dungeon Master* proporciona reglas para sobrepasar el límite del 20.º nivel establecido en el *Manual del jugador*, llevando a los personajes épicos hasta el 21.º nivel y más allá. Aunque todos los personajes épicos usan esas reglas para registrar su avance y capacidades, esta sección trata sobre algunos temas relevantes para los personajes arcanos épicos, incluyendo el avance a los niveles épicos con clases de prestigio y nuevas dotes épicas.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN PERSONAJE ARCANO ÉPICO

El paso de ser un héroe común a convertirse en un héroe épico es notable en cualquier campaña. Donde los guerreros y clérigos épicos pueden ser conocidos por sus armas o su devoción, los arcanistas épicos a menudo son famosos por los conjuros que han creado y el poder arcano que han dominado gracias a largos años de estudio y esfuerzo. Como tales, los arcanistas pueden seguir uno o dos caminos hacia el poder arcano épico: creación de conjuros y conocimiento épico.

La creación de conjuros por parte de un personaje épico puede significar la simple investigación de un sortilegio por cada nivel de conjuro, o ser tan difícil como investigar un conjuro o ritual específico que conceda poder épico tras completarse. En cualquier caso, puede ser necesario que un arcanista épico comparta el conjuro o conjuros enseñando a magos de menor nivel, o que inscriba los nuevos conjuros en un libro de conjuros universal guardado por la deidad de la magia. De modo alternativo, una deidad envidiosa podría tener que apaciguarse con el regalo de un conjuro que no

conozca nadie más, y el arcanista que lo creó deberá destruir todo registro de tal conjuro (incluidos los suyos) tras entregarlo.

El conocimiento épico se refiere a una comprensión o revelación que debe ser descubierta por un aspirante a conseguir el poder épico: la recuperación de un gran libro terrible protegido por guardianes terribles, por ejemplo, o la resolución de un enigma cósmico oculto en el movimiento de las estrellas mediante laboriosas observaciones. Obtener la aptitud de poder cumplir esta tarea podría requerir dotes esotéricas (como las que se encuentran en el *Libro de oscuridad vil* o en el *Libro de obras elevadas*), o muchos rangos en habilidades de Saber únicas.

BRUJOS ARCANOS, MÁGICOS DE GUERRA Y WU JEN ÉPICOS

Las nuevas clases de personaje presentadas en el Capítulo 1 de este libro usan el mismo estilo de progresión de clase épica que se presenta en la *Guía del Dungeon Master* para las clases de personaje del *Manual del jugador*.

Brujo arcano épico

Un brujo arcano épico, un ser de magia corrupta, es una fuerza sobrenatural encarnada que pierde toda su humanidad excepto los fragmentos más pequeños.

Dado de golpe: d6.

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

Invocaciones: el nivel de lanzador del brujo arcano épico es igual a su nivel de clase. No aprende invocaciones adicionales.

Explosión sobrenatural: el daño de la *explosión sobrenatural* del brujo arcano se incrementa en 1d6 en cada nivel par superior al 20.º (12d6 a 22.º nivel, 13d6 a 23.º nivel, etcétera).

Reducción de daño: la RD del brujo arcano épico se incrementa en 1 punto (a 6/hierro frío) a 23.º nivel y en 1 punto adicional por cada cuatro niveles subsiguientes (7/hierro frío a 27.º; 8/hierro frío a 31.º; etcétera).

Dotes adicionales: el brujo arcano épico obtiene una dote adicional cada tres niveles por encima del 20.º (23.º, 26.º, 29.º; etcétera).

Mágico de guerra épico

Un mágico de guerra épico ha perfeccionado el arte de la destrucción y la devastación a través de su magia, siendo capaz de arrasarse ejércitos y ciudades enteros con una facilidad pasmosa.

Dados de golpe: d6.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 2 + modif. de Int.

Conjuros: el nivel de lanzador de un mágico de guerra épico es igual a su nivel de clase. El número de conjuros al día del mágico de guerra no aumenta a partir del 20.º nivel, pero puede aprender conjuros adicionales mediante el rasgo de clase aprendizaje avanzado (ver abajo).

Aprendizaje avanzado (Ex): a 21.º nivel y cada cuatro niveles subsiguientes (25.º, 29.º; etcétera), el mágico de guerra épico puede seguir añadiendo nuevos conjuros a su lista de conjuros. Los sortilegios añadidos deben ser de la lista de hechicero/mago y de la escuela de evocación. Una vez añadidos, se convierten en parte de la lista de conjuros de ese mágico de guerra y pueden lanzarse como cualquier otro.

Dotes adicionales: el mágico de guerra épico obtiene una dote adicional a 23.º nivel y en cada tres niveles subsiguientes (26.º, 29.º; etcé-

tera). Las dotes adicionales deben elegirse de la siguiente lista, y pueden adquirirse incluso si el mágico de guerra no cumple los prerrequisitos.

Dotes adicionales de mágico de guerra épico: Aumentar conjuro, Acosador de sortilegios, Capacidad de conjuro mejorada, Conjuro clandestino, Conjuro de oportunidad, Conjuración en combate mejorado*, Conjuración en silencio automático*, Conjuración sin moverse automático*, Conjuros penetrantes épico*, Creación eficiente de objetos, Fabricar armas y armaduras épicas, Fabricar bastón épico, Fabricar cetro épico, Fabricar objeto maravilloso épico, Ignorar componente material, Inscribir rollo de pergamino épico, Intensificar conjuro mejorado, Lanzamiento épico de conjuros, Maestro del bastón*, Maestro de la varita*, Magia tenaz, Mejorar conjuro*, Metamagia mejorada, Resistencia a energías, Soltura épica con una escuela de magia*.

*Las dotes marcadas con un asterisco se presentan bajo Dotes épicas, más adelante. Consulta la página 209 de la *Guía del Dungeon Master* (o también el *Manual de niveles épicos*) para las descripciones e información sobre otras dotes épicas.

Wu jen épico

El wu jen épico sigue desarrollándose apartado de la sociedad, con sus grandes poderes y extraños métodos convirtiéndose en aún más aterradores para los no iniciados en los misterios de la magia arcana.

Dado de golpe: d4.

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

Conjuros: el nivel de lanzador de un wu jen épico es igual a su nivel de clase. Su número de conjuros al día no aumenta tras el 20.º nivel, pero cada vez que sube de nivel, aprende dos sortilegios de cualquier nivel de conjuro que pueda lanzar.

Secreto de conjuro: cada tres niveles tras el 18.º (21.º, 24.º, 27.º; etcétera), el wu jen épico puede elegir otro conjuro que conozca para modificarlo como si estuviera afectado por una de las siguientes dotes: Ampliar conjuro, Conjuración en silencio, Conjuración sin moverse o Prolongar conjuro. El nivel de conjuro no cambia, y una vez se ha elegido el sortilegio y la modificación, no pueden cambiarse. A medida que el wu jen sube de nivel, puede elegir el mismo conjuro para modificarlo de diferentes maneras con varios secretos de conjuro. No es necesario que conozca una dote para aplicar su efecto al sortilegio. Cada vez que aprende un nuevo conjuro secreto también debe elegir un tabú adicional (consulta la página 16).

Dotes adicionales: el wu jen épico obtiene una dote adicional cada tres niveles más allá del 20.º (23.º, 26.º, 29.º; etcétera). Las dotes adicionales deben elegirse de la siguiente lista, y pueden adquirirse incluso si el wu jen no cumple los prerrequisitos.

Dotes adicionales del wu jen épico: Alquimia mejorada, Apresurar conjuro automático*, Conjuración en combate mejorado*, Conjuración en silencio automático*, Conjuro clandestino, Conjuro de oportunidad, Conjuro espontáneo, Conjuros penetrantes épico*, Conjuro Múltiple, Conocimiento de conjuros, Emanación permanente, Mejorar conjuro*, Ignorar componente material, Iniciativa superior, Intensificar conjuro mejorado, Lanzamiento épico de conjuros, Magia tenaz, Soltura épica con una escuela de magia*.

*Las dotes marcadas con un asterisco se presentan en Dotes épicas, más adelante. Consulta la página 209 de la *Guía del Dungeon Master* (o también el *Manual de niveles épicos*) para las descripciones e información sobre otras dotes épicas.

PERSONAJES ÉPICOS Y CLASES DE PRESTIGIO

La *Guía del Dungeon Master* contiene información sobre cómo avanzar a los personajes de las clases básicas más allá del 20.º nivel (consulta 'Personajes épicos', en la página 206). También se puede avanzar más allá del 10.º nivel en una clase de prestigio que ya ofrece diez niveles, pero sólo si tu nivel de personaje ya es de 20 o mayor. No puedes avanzar en una clase de prestigio con menos de 10 niveles más allá del máximo nivel indicado, sea cual sea tu nivel de personaje.

Cuando un personaje de nivel épico avanza más allá del 10.º nivel en una clase de prestigio, debe seguir todas las reglas presentadas en la *Guía del Dungeon Master*. Además, el DM debe crear una progresión de niveles épicos para la clase de prestigio, igual que la *Guía del Dungeon Master* presenta progresiones de niveles épicos para las clases del *Manual del jugador*. Muchos rasgos, pero no todos, siguen acumulándose tras el 10.º nivel. Las siguientes directrices describen cómo crear una progresión épica para una clase de prestigio, y a continuación se detalla un ejemplo para la clase mágico de la Orden arcana (presentada en la página 54).

- Los bonificadores a la salvación y al ataque base no se incrementan tras el 20.º nivel de personaje, y como un personaje no puede seguir la progresión épica en una clase de prestigio sin ser ya de al menos 21.º nivel de personaje, los niveles en la clase de prestigio más allá del 10.º no tienen columna de salvación base ni de ataque base. En vez de eso utiliza la tabla 6–10: bonificadores de salvación y ataque épicos, en la página 206 de la *Guía del Dungeon Master*, para determinar los bonificadores del personaje épico en los TS y las tiradas de ataque.
- Un personaje sigue obteniendo DG y puntos de habilidad normalmente más allá del 10.º nivel.
- En general, cualquier rasgo de clase que use el nivel de clase como parte de una fórmula matemática (como la prueba de conocimientos de un maestro del saber) sigue incrementándose normalmente según el nivel de clase. No obstante, cualquier rasgo de clase de prestigio que calcule una CD de salvación usando el nivel de clase (como el ataque mortal del asesino) sólo debe añadir la mitad de los niveles de clase del personaje más allá del 10.º; así, el ataque mortal de un mago de 19.º nivel/14.º nivel de asesino tendría una CD de 22 + modificador de Int (base 10 + 10 niveles de clase + 1/2 de los niveles de clase por encima del 10.º). Sin este ajuste, la CD de salvación para las aptitudes de clase de prestigio de los personajes épicos se incrementaría a un ritmo mucho mayor que la de las aptitudes de clase normales.
- Para los lanzadores de conjuros, el nivel de lanzador sigue incrementándose tras el 10.º nivel al mismo ritmo que lo hacía durante los 10 niveles de la clase de prestigio. Así, un maestro del saber de 13.º nivel añade 13 al nivel de lanzador de su clase original para determinar el nivel de lanzador normal. No obstante, los conjuros al día no se incrementan tras el 20.º nivel.
- Los poderes de los familiares, monturas especiales y sirvientes infernales siguen incrementándose a medida que sus amos ganan niveles si se basan en una fórmula que incluya el nivel de personaje.
- Cualquier rasgo de clase que se incremente o acumule como parte de un patrón repetitivo (como el daño de ataque furtivo del asesino) suele seguir incrementándose o acumulándose al mismo ritmo tras el 10.º nivel. Por ejemplo, un pícaro de 10.º nivel/asesino de 15.º infli-

giría 13d6 puntos de daño adicionales con un ataque furtivo acertado (5d6 de niveles de pícaro y 8d6 de niveles de asesino). La excepción a esta regla es cualquier progresión de dotes adicionales concedidas como rasgo de clase. Las dotes adicionales que obtiene una clase de prestigio no aumentan con los niveles épicos. En sustitución, la clase de prestigio obtiene una nueva progresión de dotes adicionales que varía según la clase (consulta el siguiente apartado).

- Además de los rasgos de clase que conserva de los niveles no épicos, cada clase de prestigio obtiene dotes adicionales a un ritmo concreto (normalmente cada dos, tres, cuatro o cinco niveles tras el 10.º). Estas dotes adicionales amplían la progresión de rasgos de clase de cada clase, que no todas mejoran tras el 10.º nivel, y son adicionales a la dote que todos los personajes obtienen cada tres niveles.
- Las clases de prestigio épicas no obtienen ningún nuevo rasgo de clase, y los rasgos con una progresión que se ralentiza o detiene antes del 10.º nivel o que tienen una lista de opciones limitada (como la lista de secretos de un maestro del saber) normalmente no mejoran a medida que un personaje adquiere niveles épicos en la clase. Del mismo modo, los rasgos de clase que sólo se obtienen una vez y que no mejoran a medida que el personaje sube de nivel (como el movimiento rápido del bárbaro) tampoco mejoran a niveles épicos.

Ejemplo de progresión épica para una clase de prestigio El mágico de la Orden arcana épico

Un mágico de la Orden arcana épico muestra una gran sed de conocimientos arcanos. Su asociación con la cofradía y la reserva de conjuros llega a límites insospechados.

Dado de golpe: d4.

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

Conjuros: el nivel de lanzador de un mágico de la Orden arcana épico se incrementa en uno por cada nuevo nivel que adquiere en la clase de prestigio. El número de conjuros al día de un mágico de la Orden arcana no se incrementa tras el 10.º nivel. Si un mágico de la Orden arcana memoriza sus conjuros desde un libro (tal como hacen los magos), entonces cada vez que consigue un nuevo nivel de conjuro aprende dos nuevos sortilegios de cualquier nivel que pueda lanzar.

Idioma adicional: por cada cuatro niveles por encima del 10.º (14.º, 18.º, etcétera), un mágico de la Orden arcana obtiene otro idioma adicional.

Dotes adicionales: un mágico de la Orden arcana obtiene una dote adicional cada cuatro niveles por encima del 10.º.

Reserva de conjuros: si tienes acceso al *Manual de niveles épicos*, un mágico de la Orden arcana épico también puede lanzar conjuros épicos procedentes de la Reserva de conjuros siempre que tenga la dote Lanzamiento épico de conjuros. Trata los conjuros épicos como si fueran de 10.º nivel en relación a la acumulación de la deuda con la Reserva de conjuros. El DM puede decidir que ciertos conjuros épicos no están disponibles para un mago de la Orden arcana épico, juzgando caso por caso.

DOTES ÉPICAS

Las dotes que se presentan a continuación sólo están disponibles para los personajes de al menos 21.º nivel. Todas las descripciones presentadas aquí sustituyen a las versiones anteriores que pueden haber aparecido en otros suplementos.

Apresurar conjuro automático [metamágica]

Puedes lanzar cualquiera de tus conjuros menores en un instante.

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

Beneficio: puedes lanzar todos los conjuros de nivel 0 y de 1.º nivel apresurados sin usar espacios de conjuro superiores. Se sigue aplicando el número normal de conjuros apresurados que puedes lanzar por asalto. Los conjuros con un tiempo de lanzamiento superior a 1 asalto completo no pueden apresurarse.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo haces, los conjuros del siguiente nivel pueden apresurarse sin modificar su espacio de conjuros. Así, un mago que ha adquirido esta dote dos veces podría apresurar los conjuros de nivel 0 hasta 2.º nivel sin modificar su espacio de conjuros.

Esta dote no incrementa el tiempo de lanzamiento de aquellos conjuros que normalmente requieren una acción de asalto completo para ser lanzados de forma metamágica (incluidos los conjuros de hechicero y los conjuros lanzados espontáneamente como los de *curar* para un clérigo bueno).

Conjurar en combate mejorado

Aumentas tu aptitud para lanzar conjuros mientras estás amenazado sin miedo a que te ataquen.

Prerrequisitos: Conjurar en combate, Concentración 25 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador igual a la 1/2 de tu nivel de lanzador en las pruebas de Concentración realizadas para lanzar un conjuro o usar una aptitud sortillega mientras estás a la defensiva o mientras estás participando en una presa o te encuentras sujeto.

Conjurar en silencio apresurado [metamágica]

Puedes lanzar tus conjuros menores en silencio.

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

Beneficio: puedes lanzar todos los conjuros de nivel 0, 1.º, 2.º y 3.º nivel en silencio sin usar espacios de conjuro de nivel superior.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo haces, los conjuros de los tres siguientes niveles pueden lanzarse en silencio sin modificar su espacio de conjuros. Así, un mago que

ha adquirido esta dote dos veces podría apresurar los conjuros de nivel 0 hasta 6.º nivel sin modificar su espacio de conjuros.

Esta dote no incrementa el tiempo de lanzamiento de aquellos conjuros que normalmente requieren una acción de asalto completo para ser lanzados de forma metamágica (incluidos los conjuros de hechicero y los conjuros lanzados espontáneamente como los de *curar* para un clérigo bueno) pero, tal como ocurre con la dote metamágica *Conjurar en silencio*, los sortilegios de bardo no pueden ser afectados por esta dote.

Morthos el brujo arcano como personaje épico



Ilustración de R. Spencer

Conjurar sin moverse automático [metamágica]

Puedes lanzar tus conjuros menores sin efectuar ningún gesto.

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

Beneficio: puedes

lanzar todos los conjuros de nivel 0, 1.º, 2.º y 3.º nivel sin moverte y sin usar espacios de conjuro de nivel superior.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo haces, los

conjuros de los tres siguientes niveles pueden lanzarse en silencio sin modificar su espacio de conjuros. Así, un mago que ha adquirido esta dote dos veces podría apresurar los conjuros de nivel 0 hasta 6.º nivel sin modificar su espacio de conjuros.

Esta dote no incrementa el tiempo de lanzamiento de aquellos conjuros que normalmente requieren una acción de asalto completo para ser lanzados de forma metamágica (incluidos los conjuros de hechicero y los conjuros lanzados espontáneamente como los de *curar* para un clérigo bueno).

Conjuros penetrantes épicos

Tus conjuros son terriblemente potentes, traspasando la RC con facilidad.

Prerrequisito: Conjuros penetrantes mayores.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de nivel de lanzador realizadas para superar la RC de una criatura. Este bonificador se apila con el de las dotes Conjuros penetrantes y Conjuros penetrantes mayores.

Maestro de la varita

Puedes activar una varita sin usar una carga.

Prerrequisitos: Fabricar varita, Conocimiento de conjuros 15 rangos.

Beneficio: cuando activas una varita, puedes gastar un espacio de conjuros en vez de usar una carga. El espacio de conjuros debe ser uno que no hayas usado ese día, aunque puedes perder un conjuro preparado para emular una carga de varita (pero no perder conjuros preparados de una escuela especializada). El espacio de conjuros que gastes debe tener un nivel de conjuro igual o mayor al que está almacenado en la varita (incluyendo cualquier aumento debido a la aplicación de mejoras metamágicas).

Maestro del bastón

Puedes activar un bastón sin usar una carga.

Prerrequisitos: Fabricar bastón, Conocimiento de conjuros 30 rangos.

Beneficio: cuando activas un bastón, puedes gastar un espacio de conjuros en vez de usar una carga. El espacio de conjuros debe ser uno que no hayas usado ese día, aunque puedes perder un conjuro preparado para emular una carga de bastón (pero no perder conjuros preparados de una escuela especializada). El espacio de conjuros que gastes debe tener un nivel de conjuro igual o mayor al del que está almacenado en el bastón (incluyendo cualquier aumento debido a la aplicación de mejoras metamágicas).

No puedes emular una carga para un poder o aptitud de un bastón que no se corresponda con un conjuro específico. Por ejemplo, puedes usar esta dote para perder un conjuro preparado de 3.^{er} nivel y activar *rayo relampagueante* de un bastón de poder, pero no para doblar el daño de c/c del bastón, porque ese poder no es equivalente a ningún sortilegio específico.

Mejorar conjuro [metamágica]

Puedes incrementar el límite de poder de tus conjuros dañinos.

Prerrequisitos: Maximizar conjuro.

Beneficio: el límite de daño para tus conjuros se incrementa en 10 dados para los que infligen un número de daño máximo igual a tu nivel de lanzador (como *bola de fuego*) o en 5 dados para los que causan un número de dados de daño igual a la mitad de tu nivel (como *luz abrasadora*). Un conjuro mejorado usa un espacio de conjuros cuatro niveles superior al real (o tal como se modifique mediante otras dotes metamágicas).

Esta dote no tiene efecto sobre conjuros que no infligen un número específico de dados de daño igual a tu nivel o a la mitad de tu nivel, ni siquiera aquellos cuyo efecto es dictado de otro modo por tu nivel. Así, no tiene efecto sobre *proyector mágico* (aunque tu nivel determina cuántos proyectiles disparas), *flecha ácida de Melf* (aunque tu nivel indica cuántos asaltos sigue infligiendo daño por ácido), o *flamear* (aunque añades tu nivel a los 1d4 puntos de daño infligidos).

Soltura épica con una escuela de magia

Elige una escuela de magia, como ilusión. Tus conjuros de esa escuela son mucho más poderosos de lo normal.

Prerrequisitos: Soltura mayor con una escuela de magia en la escuela elegida, aptitud para lanzar al menos un conjuro de 9.^o nivel de la escuela elegida.

Beneficio: Suma +1 a la CD de todos los TS contra los conjuros de la escuela de magia que elijas. Este bonificador se apila con los de las dotes Soltura con una escuela de magia y Soltura mayor con una escuela de magia.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la coges, se aplica a una escuela de magia diferente.

Apéndice

Los ejemplos de clases de prestigio y monstruos arcanos de este libro se organizan a continuación según el Valor de desafío (VD).

VD	Personaje o criatura	Página
2	Chaggrin (espanto de tierra)	153
2	Harginn (espanto de fuego)	154
2	Ildriss (espanto de aire)	155
2	Hipogrifo pseudonatural	160
2	Vardigg (espanto de agua)	155
4	Necrario remendado sortilego	161
6	Efigie de león terrible	152
8	Cotter Maggin, humano hechicero 6/ magus de sangre 2	62
8	Fenlun Herlendal, gnomo ilusionista 7/ maestro de las efigies 1	65
8	Sheris Liaday, humana monje 1/hechicera 4/ puño iluminado 3	68
8	Theogrin Raablek, humano bárbaro 4/hechicero 1/ adepto de la estrella verde 3	26
9	Vorta Nehalem, humano brujo arcano 6/ acólito de la piel 3	20
9	Turial Edemont, humano mago 5/ mágico de la Orden arcana 4	56
10	Kal Brandric, mediano hechicero 6/doblegamentes 4	37
10	Kyevera Luerten, elfa mágica de guerra 6/ 4 erudita elemental	41
10	Raadi Weskil, humano hechicero 8/ tejedor del destino 2	70
10	Trillia Lilleir, humana conjuradora 5/alienista 5	28
11	Cahlo Sheebrehl, humano guerrero 7/ arcanamach suelio 4	31
11	Filas Lamean, semielfo abjurador 6/geómetra 5	43
11	Iaryo Felunnda, humana abjuradora 9/ iniciada de los Siete velos 2	50
11	Mekkhier Saadren, humano hechicero 8/ maestro de la metamorfosis 3	53
11	Revena Callordin, semielfa hechicera 5/ mágica salvaje 6	59
12	Erbera Coryunque, enana conjuradora 9/guía viajera 3	45
12	Faerjan "Canción alegre" Skoras, gnoma bardo 10/ acorde sublime 2	23
12	Maralea Bosqueocaso, semielfa bardo 10/ buscadora de la canción 2	35
12	Silveth Agreimal, elfa hechicera 10/ erudita argétea 2	39
17	Monolito de aire	156
17	Monolito de agua	158
17	Monolito de fuego	158
17	Monolito de tierra	157

DOMINA SECRETOS SOBRENATURALES Y UN PODER FORMIDABLE

El mito y el misterio rodean a quienes empuñan el poder sobrecogedor de la magia arcana. Ya sea a través de conocimientos antiguos, talento innato o un don sobrenatural, estos lanzadores de conjuros formidables y versátiles manejan un poder inmenso.

Este suplemento para el juego D&D proporciona todo lo necesario para ampliar el poder de la magia arcana de los personajes de cualquier clase. Junto con las nuevas clases básicas, clases de prestigio, dotes, conjuros, monstruos y objetos mágicos, *El arcano completo* ofrece guías para duelos de conjuros, organizaciones arcanas y otros aspectos de un mundo de campaña impregnado de magia.

Para usar este suplemento, el Dungeon Master también necesita el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.

El jugador sólo necesita el *Manual del jugador*.



ISBN 84-96422-47-X



9 788496 422476

DD1035

Impreso en España—Printed in Spain