



ARCANOS DESENTERRADOS



Andy Collins, Jesse Decker,
David Noonan, Rich Redman



ARCANOS DESENTERRADOS

ANDY COLLINS, JESSE DECKER, DAVID NOONAN, RICH REDMAN

DISEÑO ADICIONAL
ANDREW FINCH, STEVE KENSON, CHARLES RYAN, BILL SLAVICEK, ED STARK, JONATHAN TWEET, JD WIKER, JAMES WYATT

EDICIÓN
MICHELE CARTER, GWENDOLYN F.M. KESTREL, CHARLES RYAN

JEFATURA EDITORIAL
KIM MOHAN

JEFATURA DE DISEÑO
ED STARK

DIRECCIÓN I+D DE JUEGOS DE ROL
BILL SLAVICEK

TÉCNICO DE IMAGEN
JAY SAKAMOTO

GERENCIA DE PRODUCCIÓN
JOSH FISCHER

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
MATT CAVOTTA

ILUSTRACIONES INTERIORES
STEVEN BELLEDIN, ED COX, WAYNE ENGLAND, EMILY FIEGENSCHUH, DAVID HUDNUT,

JEREMY JARVIS, DOUG KOVACS, JOHN AND LAURA LAKEY, DAVID MARTIN, DENNIS CRABAPPLE MCCLAIN, MARK NELSON, JAMES PAVELEC, STEVE PRESCOTT, DAVID ROACH, RICHARD SARDINHA, RON SPENCER, STEPHEN TAPPIN, JOEL THOMAS, BEN THOMPSON

DISEÑO GRÁFICO
DAWN MURIN

PRODUCCIÓN GRÁFICA
ERIN DORRIES

CARTOGRAFÍA
TODD GAMBLE

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN
ARAM PALACIO COBANO

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA y CÉSAR CARRACEDO

MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ CATALÁN

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
EL EQUIPO DE DNDTRAD

Este juego para el Sistema d20 utiliza la mecánica desarrollada por el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip William, Richard Baker y Peter Adkinson.

Los recursos de este producto incluyen el *Manual de Práctica* de Bruce Cordell, *Swords of our fathers* de JD Wiker (Game Mechanics), *Mantamientos & Masterminds* de Steve Kenyon (Green Ronin Publishing), *La llamada de Cibulbu* de Monte Cook y John Tynes, *d20 Moderno* de Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman y Charles Ryan, *Aventuras orientales* de James Wyatt, *Star wars* de Bill Slavicek, Andy Collins y JD Wiker, *Player's Option: Combat & Tactics* de L. Richard Baker III y Skip Williams, *Alternity Player's Handbook* de Bill Slavicek y Richard Baker y el analizador de latín de la Universidad de Notre Dame's en <http://www.nd.edu/~fiarchives/latgramm.htm> (NAC: los títulos en inglés, inéditos en castellano).

Consejos valiosos proporcionados por Bruce Cordell y James Wyatt

Pruebas de juego: Richard Baker, Greg Collins, Dale Donovan, Chris Galvin, Joe Hauck, Kevin Kukas, Viet Nguyen, Brent Pearson, Tim Rhoades, Marc Russell, Scott Smith, Denis Worrell, Warren Gimán, James Wyatt.

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



Rambra de Catalunya 117,
Principal 17
08008 Barcelona
España

Identidad de producto: lo que sigue debe ser considerado como *Product Identity*, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a, sección 1(e) y no tiene Open Content: todos los marcros, marcas registradas, nombres propios (personajes, deidades, artefactos, lugares, etc.), ilustraciones, contenido comercial, y los nombres y estadísticas de juego de los siguientes monstruos: contemplador, horta trémida, gash, githyanki, githzerai, gólems, azotamientos, sliad, mole sombrelia y yuan-ti.

Open content: excepto el material designado como *Product Identity* (ver más arriba) y las líneas de sangre de githyanki/githzerai, sliad y yuan-ti del Capítulo 1, el contenido de este producto de juego de Wizards of the Coast (O) debe ser considerado Open Game Content, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a, sección 1(f). Queda terminantemente prohibida la reproducción por cualquier medio de todo material no designado como Open Game Content sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Para conocer más acerca de la Open Game License y la OGL System License, consulta www.wizards.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Dungeons Master, d20, d20 Monstruo, d20 System, Wizards of the Coast, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, Unearthed Arcana y sus respectivos logotipos son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. en los Estados Unidos de América y otros países. Este material está protegido por los leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida toda 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. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Unearthed Arcana*.

Impreso por: Gráficas '94
Depósito legal: B-38558-04
ISBN: 84-962-62-82-0



Escenarios por Wagon



Impreso en España - Printed in Spain

Contenido

Barras laterales

(TE=E=Tras el telón;

RdC= Regla de la casa)

Introducción.....	4
Capítulo 1: razas	5
Variantes raciales ambientales.....	5
Variantes raciales elementales.....	15
Cómo reducir el ajuste de nivel.....	18
Líneas de sangre.....	19
Clases raciales: parangones.....	32
Capítulo 2: clases	47
Variantes de clases de personaje.....	47
Variantes de magos especialistas.....	59
Lanzadores espontáneos.....	
de conjuros divinos.....	64
Variantes de rasgos de clase.....	65
Clases de personaje de prestigio.....	69
Personajes góstrali.....	72
Clases genéricas.....	76
Capítulo 3: creación de personajes	79
Sistemas de habilidades alternativos.....	79
Pruebas complejas de habilidad.....	81
Rasgos de personaje.....	86
Defectos de los personajes.....	91
Dotes tocadas por conjuros.....	92
Dotes de grupos de armas.....	94
Puntos de fabricación.....	97
Trafondo del personaje.....	100
Capítulo 4: aventuras	109
Bonificador de defensa.....	109
La armadura como Reducción del daño.....	111
Conversión del daño.....	112
Heridas.....	113
Puntos de vitalidad y de heridas.....	115
Puntos de reserva.....	119
Límites y resultados de daño masivo.....	119
Muerte y moribundos.....	121
Puntos de acción.....	122
Frete en combate.....	124
Tablero hexagonal.....	128
Modificadores variables.....	129
Tiradas con campana de Gauss.....	132
Los jugadores tiran todos los dados.....	133
Capítulo 5: magia	135
Factor de magia.....	135
Variantes de convocación de monstruos.....	136
Componentes metamágicos.....	139
Metamagia espontánea.....	151
Puntos de conjuro.....	153
Cómo recargar magia.....	157
Armas legendarias.....	162
Objetos familiares.....	170
Embrujos.....	174
Capítulo 6: campañas	179
Contactos.....	179
Reputación.....	180
Honor.....	185
Corrupción.....	189
Clases de prestigio corruptas.....	191
La Cordura.....	194
Prerrequisitos basados en pruebas.....	210
Concesión de PX independientes del nivel.....	213
Epilogo:	
choque de mundos.....	216
Lista de comprobación de variantes	219

Ajuste de nivel de las razas acuáticas.....	7
Las subrazas y la clase de parangón.....	32
RdC: semiellos habilidosos.....	44
Clases parangón en tu partida.....	46
Los multiclase y las clases variantes.....	48
Rastreo urbano [general].....	56
RdC: lanzamiento espontáneo de conjuros de dominio.....	64
TE: lanzamiento de conjuros espontáneos.....	65
RdC: dominios de druida.....	68
Conjuros únicos.....	71
RdC: bases fraccionarias.....	73
Conocimiento de habilidades [general].....	81
¿Por qué pruebas complejas?.....	81
TE: ¿Cuántos éxitos?.....	85
TE: cómo diseñar rasgos.....	89
TE: cómo crear defectos.....	91
TE: dotes tocadas por conjuros.....	93
RdC: cómo añadir una clase predilecta.....	100
Clase predilecta adicional [general].....	100
TE: defensa por clase.....	110
TE: la armadura como reducción del daño.....	112
TE: cómo bonificar de defensa y reducción del daño.....	112
TE: conversión de daño.....	113
TE: heridas.....	114
RdC: curación mágica más lenta.....	115
TE: vitalidad y heridas.....	117
RdC: esquivar fuera de turno.....	118
TE: reglas de daño masivo.....	120
TE: muerte y moribundos.....	121
TE: puntos de acción.....	122
RdC: pruebas de suerte.....	124
Consciencia del combate [general].....	127
RdC: CA de toque y bonificadores de mejora.....	128
TE: modificadores variables.....	129
TE: la campana de Gauss.....	132
TE: los jugadores tiran todos los dados.....	134
TE: listas de convocación.....	138
RdC: metamagia y hechiceros I.....	140
TE: componentes metamágicos.....	150
RdC: metamagia y hechiceros II.....	151
TE: metamagia espontánea.....	152
RdC: lista de conjuros diarios.....	153
TE: puntos de conjuro.....	154
RdC: PNJs lanzadores de conjuros simplificados.....	156
RdC: cómo recargar objetos mágicos.....	158
TE: cómo recargar magia.....	159
RdC: cómo crear embrujos.....	177
TE: ¿A quién afecta la reputación?.....	182
TE: honor y alineamiento.....	187
TE: corrupción.....	193
Lo que vino de Cthulhu.....	195
Resistencia a la locura.....	197
Conocimiento prohibido.....	198
Variente: comprensión demente.....	201
La habilidad de Sanar y el tratamiento mental.....	202
RdC: enigmas y pistas.....	207
TE: la Cordura.....	208
TE: prerrequisitos basados en pruebas.....	212
RdC: reserva de PX adicionales.....	214
TE: PX independientes del nivel.....	215

Tablas numeradas

1-1: cómo reducir el ajuste de nivel.....	18
1-2: línea de sangre.....	20
1-3: fuerza de la línea de sangre.....	30
1-4: líneas de sangre menores.....	31
1-5: líneas de sangre intermedias.....	31

1-6: líneas de sangre mayores.....	31
1-7: distribución de rasgos de las líneas de sangre.....	31
1-8: parangón drow.....	33
1-9: parangón elfo.....	34
1-10: parangón enano.....	35
1-11: parangón gnomo.....	37
1-12: parangón humano.....	38
1-13: parangón mediano.....	39
1-14: parangón orco.....	41
1-15: parangón semidragón.....	42
1-16: parangón semielfo.....	42
1-17: parangón semiorco.....	44
1-18: parangón tífil.....	46
2-1: rasgos de clase de variantes de paladín.....	54
2-2: conjuros conocidos.....	65
2-3: entornos predilectos de explorador.....	66
2-4: el bardo de prestigio.....	69
2-5: el explorador de prestigio.....	71
2-6: el paladín de prestigio.....	72
2-7: el experto.....	77
2-8: el combatiente.....	77
2-9: el lanzador de conjuros.....	78
2-10: conjuros conocidos por los lanzadores de conjuros.....	78
3-1: habilidades por clase.....	80
3-2: ejemplos de pruebas complejas de habilidad.....	81
3-3: rasgos de personaje.....	86
3-4: dotes tocadas por conjuros.....	93
3-5: ejemplos de objetos fabricados.....	98
3-6: puntos de fabricación obtenidos por nivel.....	99
3-7: dotes de creación de objetos.....	99
4-1: bonificadores de defensa.....	110
4-2: bonificadores de defensa para otras clases.....	110
4-3: bonificadores de defensa para criaturas.....	110
4-4: armaduras y reducción del daño.....	111
4-5: armadura natural y reducción del daño.....	112
5-1: factor de magia según la clase.....	136
5-2: componentes metamágicos.....	149
5-3: puntos de conjuro diarios.....	153
5-4: puntos de conjuro adicionales.....	154
5-5: coste en puntos de conjuro.....	155
5-6: tiempos de recarga generales.....	158
5-7: tiempos de recarga de conjuros.....	162
5-8: el vástago de la batalla.....	164
5-9: el vástago de la fe.....	166
5-10: el vástago de la magia.....	168
5-11: el vástago de la rapidez.....	169
5-12: aptitudes de los objetos familiares.....	171
6-1: contactos.....	180
6-2: puntuaciones de reputación.....	182
6-3: el hechicero corrupto.....	193
6-4: el combatiente corrupto.....	193
6-5: pérdida de cordura a causa de criaturas.....	196
6-6: pérdida de cordura a causa del lanzamiento de conjuros.....	196
6-7: ejemplos de tomos prohibidos.....	198
6-8: duración de la locura temporal.....	200
6-9: efectos de la locura temporal de corta duración.....	200
6-10: efectos de la locura temporal de larga duración.....	200
6-11: locura indefinida aleatoria.....	201
6-12: drogas.....	203
6-13: progresión alternativa de puntos de experiencia.....	214
6-14: concesión de experiencia (un solo monstruo).....	214

Introducción

Advertencia: prepárate para beber de las mismísimas fuentes de este juego (Nó: juego de palabras intraducible "to drink from the fire hose" = "beber de la manguera de incendios", que en castellano puede resultar incluso ofensivo).

Arcanos desenterrados te muestra más reglas variantes y métodos alternativos de juego de los que nunca has tenido la esperanza de usar en una sola campaña. Además de esto, un buen puñado de barras laterales con Reglas de la Casa escritas por varios miembros del departamento de I&D de Wizards of the Coast describen variantes personales que han utilizado en sus propias campañas. De hecho, probablemente aquí haya más de lo que podrías utilizar razonablemente en una docena de campañas, y probablemente algunas de estas reglas no te convenzan como para realmente incluirlas nunca en tus partidas.

Respira hondo, es normal.

Del mismo modo que ningún jugador lanza todos los conjuros del último libro de reglas, y ningún DM realmente utiliza todas las nuevas criaturas del último manual de monstruosidades, no deberías sentir ninguna obligación a la hora de utilizar todas estas variantes, incluso durante una vida entera de juego.

En lugar de esto, escoge las que creas que van bien con tu estilo de juego, tus jugadores y tu campaña. Algunos grupos pueden agarrarse de forma instantánea a una variante específica, como las reglas de corrupción, las pruebas de Cordura, los puntos de conjuro o las armas legendarias, convirtiéndolas en el rasgo central del mundo de juego. Otros prefieren incorporar unas pocas cambios más pequeños, como las clases variantes o los rasgos de clase, las pruebas de reputación o los límites de daño masivo alternativos. Utiliza la lista de comprobación al final del libro para buscar qué estás utilizando, y qué cambios haces a las variantes que utilizas.

El truco para sacarle partido al dinero que te has gastado en este libro es una actitud de curiosidad y experimentación. Algunos grupos pueden tener un punto de vista conservador: "Nos gusta cómo funciona nuestra partida y no queremos estropearla". Está bien pensar de este modo, pero nada de este libro puede estropear tus partidas a menos que tú lo permitas. Si pruebas una variante y no funciona tras una sesión o dos, vuelve a la forma anterior de jugar que tenías, o sólo comienza de nuevo desde donde estuvieras antes de probar las nuevas reglas. Como nadie sale perjudicado, no hay problema.

Los grupos de aventureros sin embargo, aquellos que quieren aprender nuevas formas de jugar a su juego conocido, esperan recoger las más grandes recompensas de *Arcanos desenterrados*. De algún modo, este libro representa perfectamente al juego en sí mismo: los personajes aventureros obtienen recompensas, aunque les cueste trabajo "coscharlas".

Cuando pases página, comenzará la inundación. Recuerda sólo tomar pequeños sorbos al principio; prueba un número pequeño de variantes para empezar, y aumenta gradualmente el nivel de los cambios hasta que alcances un punto de comodidad. No te preocupes por no utilizar todo el nuevo material al principio. Después de todo, siempre hay otras campañas esperando nacer, y quizás en una de ellas pruebes los nuevos componentes metamágicos, o las dotes tocadas por conjuros, o...

¿QUÉ HAY DENTRO?

Normalmente es cierto que no necesitas leer un libro de reglas de D&D de principio a fin para sacar la mayoría de lo que dice, y nunca será más cierto que en el caso de *Arcanos desenterrados*. Utilizando el índice de contenidos como guía, puedes simplemente saltar a una parte del libro que te parezca interesante y comenzar a leerla. Dicho esto, éste es un resumen de lo que contiene cada capítulo.

El Capítulo 1: razas presenta el concepto de las variantes raciales, situando cada una en un entorno particular o relacionándolas con un cierto tipo elemental. Ofrece una manera de reducir el ajuste de nivel de personajes por raza, que da como resultado un avance más rápido en los niveles más altos. Gran parte de este capítulo está dedicado a

las líneas de sangre, una forma de hacer personajes peculiares proporcionándoles instrucciones sobre uno antepasados monstruosos. Finalmente, presenta las clases parangón, que permiten a los personajes desarrollarse como la quintaesencia de su raza.

El Capítulo 2: clases está lleno de formas de adaptar las clases estándar de D&D. Proporciona un sistema que permite a los lanzadores de conjuros divinos lanzarlos de forma espontánea, así como algunas variantes de rasgos de clase. Puedes sustituir las clases bardo, paladín y explorador por versiones de prestigio de estas clases, o puedes crear personajes *gestalt* que obtienen niveles en dos clases a la vez. Para una aproximación más simple a la selección de clases, prueba las clases genéricas del final del capítulo.

El Capítulo 3: creación de personajes ofrece opciones para detallar los personajes, una nueva forma de determinar qué habilidades conocen éstos, un sistema de pruebas complejas y una selección de rasgos y defectos que hace a los personajes más característicos. Las dotes tocadas por conjuros y las dotes de grupos de armas añaden incluso más variedad a lo que quieren hacer los personajes. En lugar de utilizar las reglas estándar para la habilidad de Artesanía, puedes dar los personajes puntos de fabricación que pueden gastarse en sustituir alquímicas y objetos mágicos. La sección más larga de este capítulo trata del trasfondo de los personajes, una forma de crear personajes de más de 1.^o nivel que han tenido una historia personal y única.

El Capítulo 4: aventuras es un tesoro escondido de ideas para cambiar aspectos básicos de la forma en que funciona el juego. Si quieres probar un nuevo sistema para determinar la CA, o el beneficio que proporciona la armadura, o cómo se ven afectados por el daño los personajes, encontrarás opciones aquí. Puedes dar a los personajes puntos de acción que se utilizan para mejorar sus probabilidades de éxito en una tarea. Puedes cambiar la forma de funcionar del combate controlando el frenado de las criaturas, o utilizando un tablero hexagonal en lugar de cuadrado. Puedes incluso modificar los conceptos más fundamentales en el sistema de reglas d20 deshaciéndolo completamente del d20.

El Capítulo 5: magia es en muchos sentidos un equivalente del capítulo 4, con la excepción de que las variantes están todas relacionadas con los efectos de la magia en el juego. Puedes dar a cada personaje y criatura un factor de magia que determine su nivel de lanzador. Puedes generar listas individualizadas de conjuros de *convención* relacionadas con la visión de mundo de cada lanzador o sus metas. Los componentes metamágicos permiten a los lanzadores de conjuros utilizar sortilegios con el efecto de una dote metamágica sobre ellos. La variante metamagia espontánea da a los lanzadores de conjuros la oportunidad de asignar efectos metamágicos a un conjuro que acaben de lanzar. El sistema de puntos de conjuro da a los lanzadores más flexibilidad en su elección diaria. En lugar de limitar a los lanzadores a un cierto número de conjuros al día, puedes utilizar el sistema de recarga de magia para determinar con qué frecuencia se puede lanzar un conjuro en particular o un conjuro de cierto nivel. Puedes cambiar el papel de la magia en el juego sin alterar otras reglas, utilizando el material sobre armas legendarias, objetos familiares y sortilegios.

El Capítulo 6: campañas echa un vistazo a los conceptos que pueden desarrollar los personajes y afectar (para bien o para mal) el modo de interactuar con el mundo. Los contactos son PNJs que pueden proporcionar diversas formas de ayuda a los personajes jugadores. La reputación y el honor ayudan a determinar cómo los demás residentes del mundo de campaña perciben a los PJs. Para un mundo de campaña más oscuro y crudo, uno en el que los personajes luchan contra peligros que no pueden controlar, puedes incorporar las reglas de corrupción, las de Cordura (o ambas). Para finalizar, y para ver una nueva forma de determinar cómo cumplen los personajes los prerrequisitos para las dotes y las clases de prestigio, mira la variante prerrequisitos basados en pruebas.

El Epílogo: choque de mundos ofrece unos breves consejos para los DMs sobre cómo utilizar una amplia variedad de variantes de las reglas durante el juego sin necesidad de crear diferentes mundos de campaña para las diferentes combinaciones de variantes.



Ilustración de D. Kozlov

En muchos sentidos, la raza de un personaje le proporciona una base para definir su lugar en el mundo de juego. Tanto si es elfo como enano, semiorco o semidragón, la raza del personaje es la piedra angular sobre la que éste construye su identidad. Las razas del *Manual del jugador* proporcionan diversos roles interesantes. Añádeles las opciones ofrecidas en el *Manual de monstruos* o en los diversos escenarios de campaña y la variedad llega a ser, de hecho, impresionante. Pero, ¿y si esa variedad no fuera suficiente? Ahí tenemos el por qué de este capítulo. Los cuatro sistemas alternativos que aquí te ofrecemos abren las puertas a las opciones raciales. Podrás interpretar a un humano con sangre de troll o a un mediano selvático, a un elfo fuegodedudo, o al parangón de la raza enana. Estas variantes se pueden utilizar individualmente o juntas, al antojo del DM. Así que, ¡adelante! No volverás a ver a los gnomos de la misma manera...

VARIANTES RACIALES AMBIENTALES

Las variantes raciales son un buen modo de añadir diversidad a tu partida sin cambiar drásticamente la ecología de tu mundo. Un método para alterar las razas existentes es introducir variantes ambientales. Aquí presentamos un buen número de ellas. Puedes decidir que una o más variantes representan la versión "estándar" de una raza en tu mundo. Por ejemplo, en una campaña de ambientación desértica, las razas del desierto que introducimos más abajo pueden reemplazarse a las versiones normales de las razas descritas en el *Manual del jugador* y en el *Manual de monstruos*. Otra alternativa es que las variantes puedan coexistir en tu

mundo con las razas estándar (o incluso con otras variantes). Por ejemplo: puedes usarlas como herramientas para crear tu mundo; la existencia de ramas raciales puede ser la prueba viviente de una antigua emigración racial como respuesta a algún desastre.

Cada variante racial modifica de una forma menor a la raza a la que se aplica (llamada a partir de ahora raza estándar). Todos los rasgos raciales de la raza estándar (bonificadores raciales a habilidades, dotes adicionales, capacidades sensoriales especiales como visión en la oscuridad y visión en la penumbra, modificadores a las características, bonificadores al combate contra enemigos específicos y competencias raciales con armas) se mantienen, a menos que la variante especifique lo contrario. Por ejemplo, un humano mantiene sus puntos de habilidad adicionales y su dote adicional a 1^{er} nivel, un enano mantiene su aptitud de afinidad con la piedra y un elfo mantiene su aptitud para detectar puertas secretas, a menos que la variante indique lo contrario.

Muchas de las variantes raciales descritas en esta sección proporcionan ajustes alternativos a las puntuaciones de características. En esos casos, los ajustes indicados aquí priman sobre los ajustes de la raza estándar. Por ejemplo: los ajustes a la puntuación de características del trago acuático son Fuerza -2, Constitución +2 y Carisma -2. Estos ajustes sustituyen a los normales del trago, Fuerza -2, Destreza +2 y Carisma -2.

Debido a que los humanos son, por naturaleza, la raza más adaptable, no se incluyen en general las variantes ambientales para los humanos. La excepción son los humanos acuáticos, que debido a su capacidad para vivir y respirar bajo el agua, tienen suficientes diferencias respecto a los otros huma-

nos como para justificar una variante ambiental.

RAZAS ACUÁTICAS

Bajo la superficie del océano se encuentra un mundo extraño y exótico con cañones, montañas, volcanes y bosques. Las profundidades ocultan ciudades hundidas, deidades durmientes y monstruos titánicos. Para los habitantes del reino acuático, el mundo soleado de la superficie es tan misterioso y desconocido como las negras profundidades del mar. Los jugadores que quieran que sus personajes sean moradores del océano pueden utilizar estas variantes. O sus personajes podrían encontrarse con estas razas mientras viajan bajo el mar. Los siguientes atributos culturales son comunes para la mayoría de las razas acuáticas.

Personalidad: las razas acuáticas normalmente comparten el temperamento y los intereses de las razas estándar, pero sus miembros tienden a ser más serenos que sus parientes terrestres.

Descripción física: la criatura acuática es más alta y delgada que el miembro estándar de su raza. Sus pies y manos tienen una membrana para nadar con más facilidad (los elfos acuáticos incluso tienen aletas en sus extremidades con el mismo propósito). La piel de las criaturas acuáticas va desde el color verde pálido hasta el azul oscuro. El pelo normalmente hace juego con el color de la piel, pero puede ser uno o dos tonos más oscuro.

Los moradores del agua visten muy poca ropa, y lo que llevan tiende a ser muy sencillo. Algunos prefieren la joyería hecha de coral y otros tesoros submarinos.

Relaciones: las actitudes de las criaturas de agua tienden a ser muy similares a las de sus parientes de la superficie. Los miembros de las razas acuáticas tratan generalmente a las criaturas de la superficie con cautela o amabilidad en las raras ocasiones en las que se las encuentran.

Gnomo acuático



Gnoma ártica



Gnomo del desierto



Gnoma de la jungla

Alineamiento: habiendo evitado la mayoría de la confusión política, económica y militar del mundo de la superficie, las criaturas acuáticas suelen tener un punto de vista mucho más placido de la vida que sus parientes de arriba. Los miembros de las razas acuáticas prefieren la neutralidad en al menos uno de los aspectos de su alineamiento, si no en los dos.

Tierras: las civilizaciones de los moradores del agua se asemejan a menudo a las de su raza estándar, aunque prefieren gobiernos organizados de forma más flexible, y sociedades más abiertas. Las criaturas de agua en general tienen mucho espacio disponible para construir, por lo que casi nunca estructuran su hábitat en ciudades densamente pobladas. En lugar de ello, las razas submarinas prefieren mantener territorios delimitados de forma flexible, en los que familias e individuos puedan hacerse un hueco.

Religión: por lo general, las criaturas acuáticas rinden culto al menos a una deidad relacionada con los océanos, las tormentas o la naturaleza, como Obad Hai. Por lo demás, sus hábitos de culto son similares a los de sus razas estándar.

Lengua: las criaturas de agua hablan cualquier lengua hablada por los miembros de su raza estándar. Muchos también aprenden acuano para facilitar su comunicación con otras criaturas subacuáticas.

Aventureros: aunque pueden encontrarse muchos aventureros bajo las olas, las criaturas de agua se aventuran de vez en cuando a tierra firme para alcanzar alguna meta importante. Algunas son atraídas por las extrañas costumbres de las gentes de la superficie, y otras sienten un ansia de ver mundo que sólo puede ser dominada caminando por la tierra.

Rasgos generales de las razas acuáticas
Todas las razas acuáticas poseen los siguientes rasgos raciales.

• A
tr
tr
ac
as
m
• V
na
bo
za
el
pe
er
• Id
co
Elfos
El p
espe
arbo
R
acuá
apar
elfos
• S
• S
Enan
Bajo
dra.
agua
Ra
acuá
enam
aque
• Fu
acu
del
pes
• Lo
Gnom
Los g
elabo
rinas
indiv
famil
Ra
acuá
que a
cione
AJU:
Ning
como
camp
subtip
tajas
a las c
acuáti

- **Acuático:** las razas acuáticas obtienen el subtipo acuático. Una criatura acuática puede respirar bajo el agua, y no puede respirar aire a menos que también posea la cualidad especial anfíbio. Una criatura acuática puede aguantar la respiración fuera del agua durante dos asaltos por cada punto de Constitución. Después de este tiempo, comienza a asfixiarse (ver página 304 de la *Guía del Dungeon Master*).
- **Velocidad natatoria:** las criaturas acuáticas siempre tienen una velocidad natatoria. Pueden moverse por el agua a su velocidad natatoria sin necesidad de realizar pruebas de Nadar. Tienen un bonificador racial de +8 a todas las pruebas de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un riesgo. Siempre pueden elegir 10 en las pruebas de Nadar, incluso si están distraídas o en peligro. Pueden utilizar la acción de correr siempre que naden en línea recta.
- **Idioma adicional:** acuano. Las razas acuáticas están familiarizadas con el lenguaje de las criaturas basadas en el agua.

Elfos acuáticos

El paisaje acuático está salpicado de bosques de algas y cubierto por esporádicos mantos de sargazos. Escondidos entre estas acusos arboles se encuentran los antiguos asentamientos de los elfos.

Rasgos raciales: los elfos acuáticos tienen los rasgos raciales acuáticos descritos con anterioridad, los rasgos raciales de elfo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, y los rasgos de los elfos acuáticos que aparecen en la página 107 del *Manual de monstruos*, con las siguientes excepciones.

- Sin branquias.

Enanos acuáticos

Bajo las olas, los enanos acuáticos siguen siendo maestros de la piedra. Construyen gigantescas y ornamentadas fortalezas cerca de las aguas ricas en mineral que rodean las fumarolas subacuáticas.

Rasgos raciales: los enanos acuáticos tienen los rasgos raciales acuáticos descritos con anterioridad y todos los rasgos raciales de enano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, así como aquellos que se indican a continuación.

- Fuerza +2, Constitución +2, Destreza -4, Carisma -2. Los enanos acuáticos son tan duros como para sobrevivir en el brutal entorno del fondo marino, pero confían más en la fuerza y la armadura pesada que en la agilidad.
- Los enanos acuáticos tienen una velocidad natatoria de 20'.

Gnomos acuáticos

Los gnomos acuáticos viajan alrededor del mundo bajo las olas en elaborados carros de madera y conchas, tirados por criaturas marinas domesticadas. El tamaño de sus vehículos va desde lanchas individuales hasta otros tan grandes como para albergar a varias familias.

Rasgos raciales: los gnomos acuáticos tienen los rasgos raciales acuáticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de gnomo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Los gnomos acuáticos tienen una velocidad natatoria de 20'.
- **Viajero experimentado:** los gnomos acuáticos obtienen un bonificador de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones y a Reunir información. Siempre saben cuándo están abusando de la hospitalidad de alguien.
- No tienen el bonificador racial de +1 contra kóbolds: los gnomos acuáticos no entran en combate tan a menudo con los kóbolds como sus parientes de tierra firme. No obstante, conservan su bonificador contra los trasgoles.
- No tienen el bonificador racial a las pruebas de Artesanía (alquimia) o de Escuchar: la agudeza visual de los gnomos acuáticos ha mejorado a costa de sus otros sentidos.

Humanos acuáticos

Los humanos tienen un sitio bajo el mar, quizás como descendientes de civilizaciones olvidadas cuyas ciudades-isla se hundieron bajo la superficie. Pueden sustituir a los sirénidos en estas campañas, o coexistir con ellos.

Rasgos raciales: los humanos acuáticos tienen los rasgos raciales acuáticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de humano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, además de los que se indican a continuación.

- Los humanos acuáticos tienen una velocidad natatoria de 30'.
- **Visión en la penumbra:** los humanos acuáticos pueden ver cuatro veces más lejos que un humano no acuático a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha, o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen la capacidad de distinguir el color y los detalles en esas condiciones.

Kóbolds acuáticos

Los kóbolds acuáticos se ven rara vez fuera de sus minas, de manera similar a sus parientes de la superficie, a pesar de que sus anchas colas los hacen excepcionales nadadores. Cavan constantemente, siempre expandiendo su territorio subterráneo, y como consecuencia entran frecuentemente en conflicto con los enanos acuáticos. Los kóbolds acuáticos contratan a menudo mercenarios para que luchen en su lugar, escondiéndose tras sus trampas y otras defensas cuidadosamente construidas, y pagando a sus defensores con el valioso mineral que descubren cuando expanden sus madrigueras.

La vida de los kóbolds acuáticos esta llena de trabajo y miedo constante. Unos pocos kóbolds buscan la tranquilidad a través del poder personal y de compañeros inseparables. Estos raros individuos se convierten en aventureros.

Rasgos raciales: los kóbolds acuáticos tienen los rasgos raciales acuáticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de kóbold que aparecen en la página 164 del *Manual de monstruos*, así como los siguientes rasgos.

- Los kóbolds acuáticos tienen una velocidad natatoria de 40'.

Medianos acuáticos

Los medianos acuáticos están mucho más establecidos que sus parientes de la superficie. Su tamaño menudo hace que sean fácilmente

AJUSTE DE NIVEL DE LAS RAZAS ACUÁTICAS

Ninguna de las razas acuáticas tiene ajuste de nivel (ver 'Monstruos como razas', página 172 de la *Guía del Dungeon Master*) cuando tu campaña se sitúa por completo bajo el agua y todos los PJs poseen el subtipo acuático, o cuando se juega una campaña no acuática. Las ventajas obtenidas por un personaje acuático en su entorno se equiparan a las de otros personajes acuáticos, y sus desventajas en entornos no acuáticos compensan cualquiera de las ventajas que pudiera disfrutar.

No obstante, cuando tiene lugar una mezcla de personajes acuáticos y no acuáticos en una campaña acuática o basada en barcos, los personajes acuáticos disfrutan de ventajas sobre sus parientes terrestres. En ese caso, considera la posibilidad de aplicar un ajuste de nivel de +1 a todas las razas acuáticas, debido a su velocidad natatoria, su visión en la penumbra mejorada, su visión en la oscuridad y otras aptitudes especiales.

zarandeado por las corrientes que fluyen entre las olas como lo harían los ríos en la superficie del mundo. Muchas criaturas depredadoras no dan importancia a una presa tan pequeña y no se lanzan a por ellos. Como consecuencia, los medianos acuáticos viven a menudo entre humanos y enanos, dentro de las defensas que estas razas proporcionan.

Rasgos raciales: los medianos acuáticos tienen los rasgos raciales acuáticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de mediano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, añadidos a los que se indican a continuación.

- Los medianos acuáticos tienen una velocidad natatoria de 20'.
- Visión en la penumbra: los medianos acuáticos pueden ver cuatro veces más lejos que un humano no acuático a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha y condiciones similares de mala iluminación. Mantiene la capacidad de distinguir el color y los detalles en esas condiciones.

Semielfos acuáticos

Los elfos acuáticos se casan algunas veces con humanos acuáticos, como los elfos terrestres lo hacen algunas veces con humanos que viven en la superficie. Los resultados son niños semielfos acuáticos. A menudo, hacen de diplomáticos y negociadores para su comunidad élfica o humana, dependiendo de donde vivan.

Rasgos raciales: los semielfos acuáticos tienen los rasgos raciales acuáticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de los semielfos que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Los semielfos tienen una velocidad natatoria de 40'.
- No tienen el bonificador racial a las pruebas de Reunir información.
- Tienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Supervivencia: los semielfos pasan gran parte de su tiempo viajando entre los asentamientos élficos y los humanos en su trabajo diplomático, por lo que están acostumbrados a sobrevivir en las zonas salvajes bajo el mar.

Semiorcos acuáticos

En sus remotas y salvajes hogares tribales, los orcos acuáticos coexisten ocasionalmente con tribus de humanos acuáticos. Algunas veces hay bodas entre los grupos, lo que da a luz semiorcos acuáticos.

Rasgos raciales: los semiorcos acuáticos tienen los rasgos raciales acuáticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de semiorco que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Los semiorcos tienen una velocidad natatoria de 30'.
- Emisarios: como emisarios para sus tribus, los semiorcos acuáticos obtienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Diplomacia y Reunir información. No son los mejores diplomáticos bajo las olas, pero son mucho mejores que sus parientes los orcos.

Trasgos acuáticos

Los trasgos acuáticos son temidos e insultados como pirañas moradoras del océano. Es probable que una partida de trasgos acuáticos, con sus tiburones como montura, se lance en picado sobre cualquier individuo o grupo que perciban como débil para quitarle todo, desde oro hasta joyería,

pasando por la ropa y la piel. Dejando un rastro de desperdicios a su paso mientras evalúan su botín, los bandidos se alejan en busca de más desafortunadas víctimas.

Los trasgos acuáticos emprenden aventuras por muchas razones. Aunque la mayoría son neutrales malignos, muchos tienen diferentes creencias y buscan individuos de ideas similares fuera de la tribu. Algunos carecen de la oportunidad de progresar, y se cansan de vivir de los desechos de otros con más autoridad o una posición social más alta.

Rasgos raciales: los trasgos acuáticos tienen los rasgos raciales acuáticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de trasgo que aparecen en la página 251 del *Manual de monstruos*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Fuerza -2, Constitución +2, Carisma -2. Los trasgos acuáticos son criaturas resistentes, pero más débiles que muchas razas.
- Los trasgos acuáticos tienen una velocidad natatoria de 30'.
- Robo: los trasgos acuáticos obtienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Intuición, mecanismo y de Juego de manos.
 - El bonificador racial de los trasgos acuáticos a las pruebas de Montar sólo es de +2. Los trasgos acuáticos son conocidos por montar a tiburones Medianos.



Orcos acuáticos

Los orcos acuáticos sobreviven en las faldas de los acantilados o de las pendientes submarinas, lejos de la calidez de las corrientes volcánicas y de la nutritiva luz del sol. Por ello, controlan el acceso a los secretos de las profundas simas oceánicas, pero son amenazados por criaturas de las profundidades que suben fuera de las simas buscando presas frescas.

Los orcos acuáticos están siempre vigilando a los posibles ladrones agresores, cuando no están haciendo ataques preventivos contra aquellos lo bastante imprudentes como para instalarse cerca de su territorio.

De vez en cuando, un orco en particular se cuestiona la necesidad de las batallas constantes, o busca otras estrategias más allá de la fuerza bruta. Estos iconoclastas a menudo dejan sus tribus -al menos temporalmente- para convertirse en aventureros.

Rasgos raciales: los orcos acuáticos tienen los rasgos raciales acuáticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de orco que aparecen en la página 210 del *Manual de monstruos*, así como los siguientes rasgos.

- Los orcos acuáticos tienen una velocidad natatoria de 30'.

RAZAS ÁRTICAS

Tu campaña puede situarse en extensiones glaciares barridas por nieve, o en montañas y mares helados. Los asentamientos se apilan alrededor de las fuentes de calor, incluyendo las fuentes termales, grietas volcánicas. Congeladas en el hielo hay reliquias de tiempo más cálidos. Criaturas extrañas descienden de los glaciares, causando estragos y atrayendo a los aventureros como si de un faro se tratase.

Los jugadores que quieran que sus personajes sean no humanos de raza ártica pueden crearlos utilizando estas variantes, o sus personajes pueden encontrar a estas razas mientras viajan entre el hielo y el

Los siguientes atributos culturales son comunes para la mayoría de las razas árticas.

Personalidad: casi todos los moradores de los hielos son más serios y ariscos que los miembros de sus razas estándar. La eficacia tanto al hablar como al actuar es crucial para sobrevivir en los rigurosos reinos árticos, por lo que las criaturas árticas tienden a ir al grano en las conversaciones, y tienen poca paciencia con aquellos que hablan de forma enigmática o con medias verdades. Debido a que deben pelear por subsistir en el duro clima de las regiones árticas, los excesos de cualquier tipo les son ofensivos. Por esto tienden a ser frugales y a valorar el trabajo duro en aras del beneficio común por encima de la realización personal.

Descripción física: los moradores de los hielos son más duros que los miembros de su raza estándar, y suelen cargar con peso extra en sus mochilas incluso en circunstancias físicas excepcionales. Su piel puede ser de cualquier matiz entre el blanco pálido y el azul claro, y el pelo y ojos pueden ser de cualquier color que haya entre los miembros de su raza estándar.

Las criaturas árticas visten con muchas capas de ropa como protección contra el frío intenso de sus tierras. No valoran particularmente las joyas u otras formas de ornamentación, y sólo llevan lo que necesitan para sobrevivir.

Relaciones: aquellos que pasan su vida en las inhóspitas e incómodas regiones árticas tratan a los forasteros con cauteloso recelo, si no con completa desconfianza. Aunque los miembros de la mayoría de las tribus árticas están dispuestos a recibir a los extraños que lleguen desde el frío, tienden a vigilar muy de cerca a los recién llegados y los animan rápidamente a continuar su camino tan pronto como sea posible. Por supuesto, un forastero con una habilidad útil puede ser invitado a quedarse; es difícil rechazar una espalda fuerte o a un experto tallador de herramientas en las desoladas tierras glaciales en las que las razas árticas tienen sus hogares.

Alineamiento: las razas árticas se inclinan generalmente hacia los alineamientos preferidos por sus razas estándar.

Tiempos: es difícil para cualquier ser vivo sobrevivir en las heladas tierras yermas donde viven las razas árticas. Por eso, la mayoría de las demás razas no conocen nada o muy poco de sus parientes árticos, y lo que saben está a menudo contaminado por las leyendas y los rumores. La mayoría de las criaturas árticas construye su hogar en cuevas de hielo o bajo la tierra, aunque algunas tribus se han adaptado a vivir en la superficie construyendo casas de hielo y otras estructuras que pueden sobrevivir a las fieras tormentas de invierno.

Religión: las razas árticas adoran a las deidades típicas de sus razas estándar. Obad-Hai es una elección popular para venerar, y algunos hacen sacrificios a Nerull para alejar la atención del Segador. Boccob es asociado a menudo con las poco compasivas fuerzas del clima ártico.

Aventureros: los moradores de los hielos deben esforzarse simplemente por sobrevivir en el gélido clima de sus tierras, por lo que suelen ser los aventureros ideales. Aquellos a los que no les gusta la constante lucha por la vida en las tierras árticas suelen viajar lejos de sus hogares en busca de comodidad, si no de aventura. De vez en cuando, tribus árticas envían emisarios a tierras templadas para recabar ayuda contra enemigos particularmente fuertes o para conseguir provisiones de emergencia durante los tiempos difíciles.

Rasgos generales de las razas árticas

Todas las razas árticas poseen los siguientes rasgos raciales.

- Soportar el frío: los miembros de las razas árticas tienen un bonificador racial de +4 a las salvaciones de Fortaleza realizadas para resistir la exposición y los efectos del clima frío.

Elfos árticos

El paisaje ártico está salpicado aquí y allá con bancos de niebla permanentes causados por el calor subterráneo que interactúa con la nieve y el hielo, o por las fuentes termales en el aire helado. Escondidos en estos oasis de calor se encuentran los antiguos asentamientos de los elfos.

Rasgos raciales: los elfos acuáticos tienen los rasgos raciales árticos generales descritos con anterioridad y los rasgos raciales de elfo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Fuerza -2, Destreza +2: los elfos árticos desprecian el esfuerzo físico, prefiriendo las acciones rápidas cuando es necesario.
- Bonificador racial de +2 a cualquier habilidad de Artesanía (elegida por el jugador en el momento de la creación).
- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Supervivencia realizadas en entornos árticos: los elfos árticos son hábiles por naturaleza manteniéndose vivos en las rigurosas condiciones de sus tierras.
- No poseen bonificador racial a las pruebas de Buscar.
- No poseen la aptitud para detectar puertas ocultas o secretas dentro de 5' sin estar buscando activamente.

Enanos árticos

En los yermos helados, los enanos son los maestros tanto de la piedra como del hielo. Construyen gigantescas y ornamentadas defensas de hielo y roca alrededor de las minas donde excavan en busca de cobre, oro, plata y hierro.

Rasgos raciales: los enanos árticos tienen los rasgos raciales árticos generales descritos con anterioridad y todos los rasgos raciales de enano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Fuerza +2, Constitución +2, Destreza -4, Carisma -2. Los enanos árticos son tan duros como para sobrevivir en el brutal entorno ártico, pero confían más en la fuerza y la armadura pesada que en la agilidad.
- Afinidad con el hielo: los enanos pueden aplicar los beneficios de su afinidad con la piedra a las estructuras y los elementos naturales hechos de hielo, así como a los de piedra.
- Bonificador racial de +1 al ataque contra kóbolds: los enanos árticos deben defenderse contra los asaltos constantes de los kóbolds. Este rasgo sustituye a su bonificador racial de ataque contra orcos.
- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Tasación y Artesanía relacionadas con los objetos hechos de hielo.

Gnomos árticos

Los gnomos árticos viajan a través del hielo y la nieve en trineos inteligentes contruidos, tirados por inmensos mamuts lanudos. Estos animales sirven como transporte, como fuente de fibras para tejer y como muro contra los elementos. Los trineos son cubiertos, y a menudo transportan a familias enteras.

Rasgos raciales: los gnomos árticos tienen los rasgos raciales árticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de gnomos que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones: los gnomos árticos parecen saber de forma instintiva cuándo su bienvenida cansa.
- No tienen el bonificador racial a las pruebas de Artesanía (alquimia).

Kóbolds árticos

A los kóbolds árticos rara vez se les ve fuera de sus minas. Cavan constantemente, expandiendo siempre sus territorios subterráneos (que a menudo están cuidadosamente contruidos para aprovechar el calor de las grietas geotérmicas), y como consecuencia entran frecuentemente en conflicto con los enanos árticos. Los kóbolds árticos contratan a

menudo mercenarios para que luchen en su lugar, escondiéndose tras sus trampas y otras defensas cuidadosamente construidas, pagando a sus defensores con el valioso mineral que descubren cuando expanden sus madrigueras.

Rasgos raciales: los kóbolds árticos tienen los rasgos raciales árticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de kóbold que aparecen en la página 251 del *Manual de monstruos*, con la excepción indicada a continuación.

- Fuerza -2, Destreza +2, Constitución +2, Sabiduría -2: los kóbolds árticos son más fuertes que los demás kóbolds, pero tienen una voluntad más débil.

Medianos árticos

Los medianos árticos son cazadores y pescadores, que acechan a las morsas y las focas y se hacen normalmente a la mar con razas más grandes, como los humanos. Son gente pacífica y espiritual, cuyos rituales incluyen rezos antes de las expediciones por los animales que esperan matar.

Rasgos raciales: los medianos árticos tienen los rasgos raciales árticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de mediano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, añadidos a los que se indican a continuación.

- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Nadar: los medianos árticos raras veces nadan por elección propia, pero son bastante buenos evitando ahogarse.
- No poseen bonificador racial en las tiradas de ataque cuando utilizan la honda. Los medianos árticos no prefieren particularmente la honda para cazar.
- Clase predilecta: explorador. La clase de explorador de los medianos árticos multiclase no cuenta cuando se sufre la penalización en los puntos de experiencia por ser multiclase (ver 'PX para personajes multiclase', en la página 60 del *Manual del jugador*). Este rasgo sustituye a la clase predilecta estándar de los medianos.

Semielfos árticos

Los elfos árticos se casan con humanos tan a menudo como los elfos estándar, y tienen niños semielfos árticos. Estos mestizos suelen tener una gran ansia por viajar, y se sienten incómodos quedándose en un lugar durante mucho tiempo. A menudo llevan mensajes y rumores cuando viajan entre comunidades.

Rasgos raciales: los semielfos árticos tienen los rasgos raciales árticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de semielfo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- No tienen el bonificador racial a las pruebas de Diplomacia: su naturaleza transeúnte impide a los semielfos árticos ser tan de confianza como sus equivalentes estándar.
- Tienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Supervivencia: los semielfos pasan gran parte de su tiempo viajando entre los asentamientos élficos y los humanos, por lo que están acostumbrados a sobrevivir en las zonas salvajes.

Semiorcos árticos

Las zonas árticas son lugares duros, un helado terreno de prueba para el pueblo elegido de Grumsh. Muchas tribus de orcos árticos viven a duras penas en las cálidas faldas de las montañas volcánicas, pastoreando alces y caribúes. A menudo, su dependencia de las fuentes de agua dulce y carne los lleva a contactar con los humanos bárbaros que moran en las zonas árticas. La descendencia resultante es a veces bien recibida donde los orcos no lo son, valorada por su tenacidad, valor y capacidad en combate.

Rasgos raciales: los semiorcos árticos tienen los rasgos raciales árticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de semiorco

que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Visión en la penumbra: los semiorcos árticos pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.
- No poseen visión en la oscuridad.
- Los semiorcos árticos obtienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Diplomacia: a menudo sirven como emisarios para tribus de orcos árticos que los engendraron.

Orcos árticos

Los orcos árticos son manadas primitivas que sobreviven a duras penas en las faldas de las montañas volcánicas y construyen sus chozas cerca de las fuentes termales o de las grietas de vapor. Cuidan las manadas de ganado lanudo, caribúes y alces. Gracias a eso, tienen grandes recursos de carne, agua y calor: todas las cosas codiciadas por otros que viven o viajan a través de las tierras árticas. Lo que tienen, lo cogen por la fuerza.

Los orcos árticos están siempre vigilando a los posibles ladrones y agresores, cuando no están haciendo ataques preventivos contra aquellos lo bastante imprudentes como para instalarse cerca de sus territorios.

De vez en cuando, un orco en particular se cuestiona la necesidad de las batallas constantes, o busca otras estrategias más allá de la fuerza bruta. Estos incónoclastas a menudo dejan sus tribus -al menos temporalmente- para convertirse en aventureros.

Rasgos raciales: los orcos árticos tienen los rasgos raciales árticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de orco que aparecen en la página 210 del *Manual de monstruos*, así como los siguientes rasgos.

- Visión en la penumbra: los orcos árticos pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones de mala iluminación.
- No poseen visión en la oscuridad.
- No poseen sensibilidad a la luz.
- Los orcos árticos obtienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Trato con animales: son pastores, y dependen de sus habilidades con los animales para alimentar a sus tribus.

Trasgos árticos

Los trasgos árticos son temidos e insultados porque su aparición anuncia robos, asaltos y propiedades dañadas. Sobreviven vagando de un lugar a otro, expulsados continuamente de sus hogares al desagrado de sus furiosos vecinos. Los trasgos árticos emprenden aventuras por muchas razones.

Aunque la mayoría de los trasgos son neutrales maligna, muchos tienen diferentes creencias y buscan individuos de ideología similares fuera de la tribu. Algunos sólo buscan la oportunidad de asentarse y trabajar para obtener una mejor reputación que les permita ser aceptados por los humanos.

Rasgos raciales: los trasgos árticos tienen los rasgos raciales árticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de trasgo que aparecen en la página 251 del *Manual de monstruos*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Fuerza -2, Constitución +2, Carisma -2. Los trasgos árticos son criaturas resistentes, pero más débiles que muchas razas.
- Visión en la penumbra: los trasgos árticos pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.

- Los trasgos árticos obtienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Engañar y de Juegos de manos: son ladrones natos, agarran cualquier cosa que no esté clavada.
- No poseen bonificadores raciales a las pruebas de Moverse sigilosamente. Los trasgos árticos no son tan sigilosos como sus parientes no árticos.

RAZAS DESÉRTICAS

En una campaña ambientada en los vastos desiertos, el agua es más preciada que el oro, y las cambiantes arenas revelan de vez en cuando las ruinas de civilizaciones olvidadas que pasaron largo tiempo enterradas.

Los jugadores que quieran que sus personajes sean no humanos de raza desértica pueden crearlos utilizando estas variantes, o sus personajes pueden encontrar a estas razas mientras viajan a través de las arenas.

Los siguientes atributos culturales son comunes para la mayoría de las razas desérticas.

Personalidad: los miembros de las razas desérticas son normalmente bastante amigables, aunque durante el día pueden parecer bruscos mientras intentan acabar con prisas sus asuntos y evitar el opresivo calor.

Descripción física: las criaturas del desierto son más duras que los miembros de su raza estándar. La piel bronceada y el pelo moreno son típicos, ya que estas adaptaciones tienden a hacer la vida más cómoda en el abrasador desierto.

Las ropas preferidas por las razas desérticas suelen ser holgadas y ligeras, y se visten con lo justo para evitar el calor durante el día y el frío durante la noche. La mayoría de las criaturas desérticas llevan tocados que no sólo los protegen del sol, sino que les dan algo de calor durante las heladas noches del desierto.

Relaciones: la mayoría de los moradores del desierto no son exigentes con sus compañeros de viaje, pero muchos comparan los prejuicios de sus razas estándar. Dependiendo de la raza, la mayoría comparte la aversión por los carroñeros kóbolds del desierto y por el omnipresente fastidio de los trasgos del desierto.

Alineamiento: el alineamiento predominante entre las razas del desierto es el neutral. Se requieren las mismas partes de legalidad que de caos para sobrevivir bajo el riguroso sol del desierto. La gente maligna se encuentra rápidamente sin amigos, y estar aislado en un entorno en el que uno solo no puede aguantar mucho tiempo supone una muerte segura. En contraste con esto, aquellos que siguen los principios de la bondad sobre su necesidad de supervivencia se encuentran a menudo en serios apuros. La vida en el desierto requiere a menudo cubrir las necesidades propias antes que atender las ajenas.

Tierras: con la excepción de los enanos y gnomos desérticos, la mayoría de los habitantes del desierto son nómadas que vagan de un asentamiento a otro en busca de viveres imprescindibles. Por eso no poseen verdaderos territorios. Sin embargo, los enanos desérticos son muy protectores con sus asentamientos y sus oasis privados, y están dispuestos a defenderlos hasta la muerte si es necesario.

Religión: las razas desérticas suelen tener las mismas preferencias religiosas que sus razas estándar, enfatizando la adoración al sol, la luz o a las deidades del fuego, como Obad-Hai y Pëlör.

Lenguas: los miembros de las razas desérticas hablan las mismas lenguas que sus razas estándar.

Aventureros: las oportunidades de aventura son comunes en las áridas arenas. Los habitantes del desierto pueden dedicarse a la aventura porque encuentran la vida de carroñero demasiado difícil, o simplemente porque desean las recompensas de la vida de aventureros. Aunque las sociedades nómadas están compuestas a menudo

por redes de familias extendidas, quienes las dejan para perseguir sus propias metas raramente regresan.

Rasgos generales de las razas desérticas

Todas las razas desérticas poseen los siguientes rasgos raciales.

- **Soportar el calor:** los miembros de las razas desérticas tienen un bonificador racial de +4 a las salvaciones de Fortaleza realizadas para resistir la exposición y los efectos del clima cálido.

Elfos desérticos*

En el desierto, los elfos tienen un estilo de vida nómada. Pastorean caballos, ganado y cabras a través de las arenas, durmiendo durante el día y trabajando o viajando de noche. Su vagar los conduce a muchos lugares y los pone en contacto con muchas culturas. Como resultado de esto, son bienvenidos por las noticias y las mercancías exóticas que traen.

Rasgos raciales: los elfos desérticos tienen los rasgos raciales desérticos generales descritos con anterioridad y los rasgos raciales de elfo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- **Fuerza -2, Destreza +2:** los elfos desérticos son físicamente más débiles que sus parientes normales, pero también son más resistentes, endurecidos por la rigurosa realidad de la vida en el desierto.
- **Competencia con armas:** los elfos desérticos reciben la dote Competencia con arma marcial para la cimitarra, el estoque y el arco corto (incluido el arco corto compuesto) como dote adicional. Los elfos desérticos prefieren la cimitarra a la espada larga y el arco corto al largo, ya que pueden utilizarlos mientras cabalgan.
- **Bonificador racial de +2 a las pruebas de Trato con animales y Montar:** los elfos desérticos pasan la mayor parte de sus vidas cabalgando y trabajando con animales.
- **No poseen bonificador racial a las pruebas de Escuchar.**

Enanos desérticos

Debido a su habilidad con la piedra y la ingeniería, los enanos son conocidos como maestros en localizar agua y cavar pozos. La importancia del agua entre las gentes del desierto da a los enanos tanto grandes riquezas como gran poder político.

Rasgos raciales: los enanos desérticos tienen los rasgos raciales desérticos generales descritos con anterioridad y todos los rasgos raciales de enano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- **Destreza -2, Constitución +2:** los enanos desérticos son tan duros como para sobrevivir en el brutal entorno desértico, pero confían más en la astucia y en la palabrería que en la agilidad.
- **No poseen afinidad con la piedra.**
- **Bonificador racial de +1 al ataque contra humanoides de subtipo reptiliano (incluidos los kóbolds y hombres lagarto) y dragones (incluidos los semidragones):** los enanos desérticos están entrenados para luchar contra sus enemigos comunes con mayor efectividad. Este rasgo sustituye a su bonificador racial de ataque contra orcos y trasgoides.
- **Bonificador de esquiva de +4 a la CA contra dragones:** esto sustituye al bonificador de esquiva a la CA contra gigantes. Los dragones son más comunes en el clima del desierto, y los enanos desérticos se han adaptado a hacerles frente.
- **Bonificador racial de +2 a las pruebas de Saber (arquitectura e ingeniería), Saber (dungeons) y Oficio (minero):** los enanos desérticos protegen gran cantidad de información sobre lo que habita bajo el desierto y cómo alcanzarlo.
- **No poseen bonificador racial a las pruebas de Artesanía.**

Gnomos desérticos

Los enanos desérticos pueden excavar y mantener fuentes, pero son los gnomos los que las pagan. Los gnomos desérticos establecen y dirigen centros de comercio fortificados alrededor de las fuentes y los oasis, cultivando cosechas donde sea posible y haciendo batidas por el desierto circundante en busca de las riquezas de civilizaciones enterradas. Los centros de comercio de los gnomos desérticos rara vez son tranquilos; allí se hacen negocios tanto de día como de noche.

Rasgos raciales: los gnomos desérticos tienen los rasgos raciales desérticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de gnomo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Engañar, Diplomacia y Averiguar intenciones: los Gnomos desérticos son diestros regateando y negociando.
- No tienen el bonificador racial a las pruebas de Escuchar y Artesanía (alquimia).

Kóbolds desérticos

Los kóbolds desérticos viven como inteligentes ratas escamosas, escondidos en los rincones olvidados de los asentamientos, viviendo bajo las dunas de los centros comerciales y reapareciendo siempre después de que los residentes creyesen que habían sido definitivamente exterminados.

Los kóbolds desérticos sostienen que estaban entre los primeros en colonizar los desiertos, y que los gnomos los expulsaron a las zonas más duras.

La vida de los kóbolds desérticos es un miedo constante, lo que los motiva a construir trampas y fortificaciones y a emboscar a los intrusos.

Algunos pocos kóbolds buscan la tranquilidad a través del poder personal y de compañeros inseparables. Estos raros individuos se convierten en aventureros.

Rasgos raciales: los kóbolds desérticos tienen los rasgos raciales desérticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de kóbold que aparecen en la página 251 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Fuerza -4, Destreza +2, Sabiduría -2: los kóbolds desérticos son más duros que otros kóbolds, pero tienen una voluntad más débil.
- No son sensibles a la luz.
- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Supervivencia.
- No poseen bonificador racial a las pruebas de Oficio (minero): los kóbolds desérticos no excavan.
- Clase predilecta: pícaro. La clase de pícaro de los kóbolds desérticos multiclase no cuenta cuando se sufre la penalización en los puntos de experiencia por ser multiclase (ver 'PX para personajes multiclase', pág. 60 del *Manual del jugador*). Este rasgo sustituye a la clase predilecta básica de los kóbolds.

Elfa desértica



Medianos desérticos

Como los gnomos, los medianos desérticos prefieren estar activos durante el día. La mayoría de las demás razas los ven como algo parecido a los gatos: aparecen hayan sido invitados o no, trabajan en lo que quieren cuando quieren y desaparecen sin aviso previo. Un proverbio de los gnomos desérticos comenta: "Los medianos en tu ciudad son una fuente de problemas, pero por lo menos no soportan la competencia".

Rasgos raciales: los medianos desérticos tienen los rasgos raciales desérticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de mediano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, añadidos a los que se indican a continuación.

- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Esconderse y de Juegos de manos: los medianos desérticos son sigilosos y de dedos hábiles.
- No poseen bonificador racial a las pruebas de Trepas y Saltar.

Semielfos desérticos

Los elfos desérticos se casan algunas veces con humanos desérticos, como hacen sus parientes más comunes. Los resultados son niños semielfos desérticos. Estos mestizos suelen hacer de diplomáticos y negociadores para su comunidad élfica o humana dependiendo de donde vivan.

Rasgos raciales: los semielfos desérticos tienen los rasgos raciales desérticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de mediano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Tienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones: la supervivencia de un semielfo desértico a menudo depende de su habilidad para calibrar las situaciones sociales.
- No tienen el bonificador racial a las pruebas de Escuchar.

Semiorcos desérticos

Las zonas desérticas son lugares duros, unas rigurosas tierras de prueba para el pueblo elegido de Groomsh. Muchas tribus de orcos desérticos viven en aislados cañones o en las ruinas de antiguas ciudades, ahora abandonadas a las arenas. A menudo, su dependencia de las fuentes de agua potable los lleva a contactar con los humanos bárbaros que moran en el desierto. La descendencia resultante es a veces bien recibida donde los orcos puros no lo son, valorada por su tenacidad, valentía y su capacidad en combate.

Rasgos raciales: los semiorcos desérticos tienen los rasgos raciales desérticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de semiorco que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Constitución +2, Intelectualidad -2: los semiorcos desérticos se más delgados y duros que musculosos, pero se han adaptado a ser más hábiles socialmente que los semiorcos típicos.
- Visión en la penumbra: los semiorcos desérticos pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.

- No poseen visión en la oscuridad.
- Correr: los semiorcos desérticos reciben Correr como dote racial adicional. Generalmente demasiado pobres para poder permitirse monturas, los semiorcos aprenden desde muy jóvenes a ir de un lugar a otro corriendo.

Orcos desérticos

Los orcos desérticos son criaturas marciales que viven para la batalla. Su capacidad para la batalla es su única medida para la posición social, y no se preocupan particularmente si razas más débiles resultan heridas cuando los orcos ponen a prueba sus habilidades. De hecho, la principal diferencia entre los orcos desérticos y los trasgos desérticos es que los primeros nunca aceptan la derrota: cuando los orcos desérticos atacan, conquistan o mueren intentándolo.

Los orcos viven en un perpetuo estado de guerra, participando en eternas salidas nocturnas desde sus aislados cañones y antiguas ciudades ruinosas para atacar asentamientos y a expandir su territorio. Sólo el sol ardiente, y su debilidad cuando están bajo él, evita que dominen el desierto bajo el puño de acero de Gruumsh.

De vez en cuando, un orco en particular se cuestiona la necesidad de las batallas constantes, o busca otras estrategias más allá de la fuerza bruta. Estos iconoclastas a menudo dejan sus tribus -al menos temporalmente- para convertirse en aventureros.

Rasgos raciales: los orcos desérticos tienen los rasgos raciales desérticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de orco que aparecen en la página 210 del *Manual de monstruos*, así como los siguientes rasgos.

- Visión en la penumbra: los orcos árticos pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.
- No poseen visión en la oscuridad.
- Aguiante: los orcos desérticos obtienen Aguiante como dote racial adicional.

Trasgos desérticos

Los trasgos desérticos son temidos e insultados, porque a menudo su aparición anuncia la llegada de una horda de grandes trasgos y osos. Como reza un proverbio enano, "Lo único bueno de los trasgos es que una vez que han llegado, sabes que pronto se irán".

Los trasgos desérticos emprenden aventuras por muchas razones. Aunque la mayoría de los trasgos son neutrales malignos, muchos tienen diferentes creencias y buscan individuos de ideas similares fuera de la tribu. Algunos carecen de la ocasión de progresar, y se cansan de vivir de los desechos de otros con más autoridad o una posición social más alta.

Rasgos raciales: los trasgos desérticos tienen los rasgos raciales desérticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de trasgo que aparecen en la 251 del *Manual de monstruos*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Visión en la penumbra: los trasgos árticos pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.
- No poseen visión en la oscuridad.
- Los trasgos desérticos obtienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Reunir información: los trasgos desérticos absorben chismorreo como si fueran esponjas cuando visitan ciudades u otros asentamientos.

RAZAS SELVÁTICAS

La vista jungla ecuatorial, donde la vegetación se corta en las orillas de los ríos para situar minúsculos centros de comercio. Enredaderas gigantes y raíces de árboles que ocultan ciudades de sociedades olvidadas.

Razas anteriores a la civilización humana que pelean para conservar sus antiguas tradiciones. Todos estos elementos crean un fascinante escenario para una campaña.

Los jugadores que quieran que sus personajes sean no humanos de raza selvática pueden crearlos utilizando estas variantes, o sus personajes pueden encontrar a estas razas mientras viajan a través del verde laberinto de la selva.

Los siguientes atributos culturales son comunes para la mayoría de las razas selváticas.

Personalidad: los miembros de las razas selváticas suelen ser muy territoriales, y cuidan a familias y clanes muy de cerca. No confían rápidamente en los extraños, pero crean fuertes lazos con los forasteros que consiguen ganarse su confianza.

Descripción física: los habitantes de la selva se parecen mucho a los miembros de su raza estándar. Normalmente, sólo la brusquedad de la criatura selvática, sus ropajes de piel cosida y su apariencia desaliñada lo señalan como algo inusual.

Relaciones: los miembros de las razas selváticas son muy territoriales, por lo que interactuarán con otras criaturas sólo cuando es absolutamente necesario.

Suelen mantener buenas relaciones comerciales con otras razas salvajes, pero raras veces comercian con culturas civilizadas, excepto a través de intermediarios como los druidas o los exploradores locales.

Alineamiento: las razas selváticas son a menudo más caóticas que los miembros de las razas estándar, rechazando las estructuras típicas de la sociedad civilizada. Aun así, tienen una gran lealtad a sus familias.

Tierras: las razas selváticas evitan las zonas densamente pobladas, asentándose en los lugares más apartados.

Religión: los miembros de las razas selváticas tienden a ser más supersticiosos que religiosos. La mayoría confía en líderes religiosos (algunos de los cuales son en realidad adeptos de gran poder) para que les den consejos espirituales. Los individuos pueden rezar a aspectos de deidades animales o de la naturaleza, como a Ehlonna o a Obad-Hai, pero casi nunca consiguen una verdadera comunión con la deidad.

Aventureros: los habitantes de la selva pueden partir hacia el mundo por diversas razones. Pueden necesitar ayuda de un grupo de gente civilizada para prevenir un desastre profetizado, o los ancianos de la tribu pueden pedirles que recuperen un artefacto de un antiguo lugar de enterramiento para protegerlos de un conflicto venidero. A menudo, una búsqueda de este tipo es sólo el comienzo de la carrera de aventurero de las criaturas selváticas. Pueden ser atraídas de entre sus gentes por las maravillas de la sociedad civilizada, o pueden formar un vínculo con los forasteros por el que nunca volverán a ser bien recibidas en sus tierras tribales.

Elfos selváticos

Los elfos selváticos son más primitivos que sus homólogos estándar. En muchas selvas, antiguas ciudades élficas han sido tragadas por la voraz invasión de los árboles, las enredaderas y los animales, dejando sólo unos vagos restos de población para recordar las antiguas glorias de sus civilizaciones perdidas.

Rasgos raciales: los elfos selváticos tienen los rasgos raciales selváticos generales descritos con anterioridad y los rasgos raciales de elfo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Competencia con arma: los elfos selváticos reciben la dote Competencia con arma marcial para el hacha de mano, el estoque, la espada corta y el arco corto (incluido el arco corto compuesto) como dote adicional. La competencia con el estoque es un vestigio de glorias pasadas y una tradición honrada entre los elfos selváticos. Las otras armas son herramientas útiles para sobrevivir en su entorno.

- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Saber (historia): los elfos selváticos se enorgullecen de ser los guardianes de mucho conocimiento que ha sido olvidado por otros.
- No poseen el rasgo de detectar puertas ocultas o secretas cuando pasan a 5' de ellas.

Enanos selváticos

Debido a su estatura, los enanos pueden agacharse entre la vegetación que obstaculiza a los humanos. Aun así, son más robustos que los gnomos o los medianos, y pueden empujar lo que no pueden evitar. Excesivamente robustos, los enanos selváticos son exploradores, mercaderes y viajeros.

Rasgos raciales: los enanos selváticos poseen todos los rasgos raciales de enano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Visión en la penumbra: los enanos selváticos pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.
- No poseen visión en la oscuridad.
- Bonificador de +2 a las pruebas de Sanar, Saber (naturaleza) y Supervivencia: los enanos selváticos tienen grandes conocimientos sobre lo que vive en la selva, y son hábiles encontrándolo (o evitándolo, en los casos que sean necesarios).
- Bonificador de +2 a las pruebas de Avistar: los enanos selváticos tienen muy buena vista.
- No poseen Afinidad con la piedra: los enanos selváticos viven en la superficie.
- No poseen bonificador racial a las pruebas de Artesanía relacionadas con los objetos de piedra o metal.
- Clase predilecta: explorador. La clase de explorador de los enanos selváticos multiclase no cuenta cuando se sufre la penalización en los puntos de experiencia por ser multiclase (ver 'PX para personajes multiclases', pág. 60 del *Manual del jugador*). Este rasgo sustituye a la clase predilecta básica de los enanos.

Gnomos selváticos

Los gnomos selváticos viven a lo largo de los enormes ríos que surcan las junglas. Una ciudad de gnomos selváticos es a menudo un montón de barcos atados a través del río, con canales que permiten a las embarcaciones pasar a través de ellos (después de pagar un peaje, claro está). Los gnomos selváticos suelen ser vistos viajando por los ríos, comerciando lo que puedan encontrar por el camino con aquellos con los que se topan.

Rasgos raciales: los gnomos selváticos tienen los rasgos raciales selváticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de gnomo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- No poseen bonificador racial de ataque contra kóbolds.
- No poseen bonif. de esquiva de +2 la clase de armadura contra gigantes.
- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Trepár y Nadar: los gnomos selváticos se pasan la vida trepando arriba y debajo de sus barcos, y entrando y saliendo del agua.
- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Uso de cuerdas: los gnomos selváticos consideran la cuerda como la herramienta más útil en sus barcos.
- No poseen bonificador racial a las pruebas de Escuchar o Artesanía (alquimia).

Kóbolds selváticos

Los nublados picos de las montañas, muchos de los cuales guardan una importancia religiosa o ceremonial para aquellos que viven más abajo, se elevan por encima del manto de la selva. Pocos conocen las antiguas ciudades ruinosas cerca de las cimas rocosas, ocultas entre las nubes. Viviendo en esas ciudades se encuentran los kóbolds selváticos.

Aquellos pocos exploradores que han llegado a las ciudades informan de que los kóbolds afirman haberlas construido e Algu señalan imágenes reptilianas y dracónicas que hay en sus faros y en la arquitectura como pruebas. Los exploradores ren e obstante, también informan que esas ciudades fueron obviame pu construidas por gente más grande que los pequeños humanoselvat reptilianos.

Los kóbolds selváticos carecen de la cobardía común de los demás kóbolds, gracias al aislamiento de sus hogares en serenos picos de las montañas. Toda la información que hay sobre das es señala que tienen un lado más calmado y generoso que los más kóbolds.

Rasgos raciales: los kóbolds selváticos tienen los rasgos raciales selváticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de kóbold que aparecen en la página 251 del *Manual de monstruos*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Fuerza -4, Destreza +2, Inteligencia -2: la vida en grandes montañas ha hecho a los kóbolds selváticos más duros, pero su tamaño ha dificultado su crecimiento intelectual.
- Adaptación a la altitud: los kóbolds selváticos se han adaptado a la vida en altitud, y por ello no sufren el mal de altura. Se constan h que están siempre aclimatados a la altitud.
- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Trepár: los kóbolds selváticos añaden su modificador de Destreza en lugar del de Fuerza a las pruebas de Trepár.
- No poseen bonificador racial a las pruebas de Artesanía (construcción de trampas) y de Oficio (minero).

Medianos selváticos

Los medianos selváticos viven mucho más asentados que sus colegas normales. Construyen pueblos a lo largo de los ríos y que la selva haciendo claros para sembrar sus cultivos. Además, apchan la fuente de comida más abundante del entorno, el pescacazan con armas con veneno.

Rasgos raciales: los medianos selváticos tienen los rasgos raciales de mediano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador* añadidos a los que se indican a continuación.

- Competencia con arma: los medianos selváticos reciben las illos Competencia con arma marcial para el hacha arrojadiza, el hacha de mano y el arco corto (incluido el arco compuesto) (impldotes adicionales. Para los medianos, el hacha es a la vez laves práctica herramienta y una objeto ceremonial. Crecen utilidha de las otras armas para cazar y pescar.
- Empleo de venenos: los medianos selváticos utilizan muclativ veneno cuando cazan; debido a esto, nunca se envienan cus or están aplicando veneno a sus armas ni cuando usan armas a vrenenadas en combate. Los medianos selváticos utilizan ma La venenos recogidos de sabandijas, particularmente los que allos a las puntuaciones de Destreza.
- No poseen bonificadores raciales a los TS. Los medianos stán ticos no tienen ninguna aptitud inusual para evitar los cepon tiempos.
- Bonificador racial de +2 a los TS de Fortaleza contra veneno. De medianos selváticos se han adaptado a resistir su método fre las para abatir a sus presas.
- No poseen bonificador de moral en los TS contra miedo: los medianos selváticos pueden ser astutos, pero no son más val Rasg o otras razas.
- No poseen bonificador racial en las tiradas de ataque con homo
- Clase predilecta: bárbaro. La clase de bárbaro de los med Visi selváticos multiclase no cuenta cuando se sufre la penalizaci dist los puntos de experiencia por ser multiclase (ver 'PX para peores multiclase', pág. 60 del *Manual del jugador*). Este rasgo susti a la clase predilecta básica de los medianos estándar.

Semielfos selváticos

Algunas comunidades élficas creen que introducir sangre humana en sus familias es un modo de vigorizar la raza de nuevo. Otros prefieren emisarios mestizos para tratar con los forasteros, en vez de elfos de pura raza. En ambas ocasiones los resultados son los semielfos selváticos.

Rasgos raciales: los semielfos selváticos tienen los rasgos raciales selváticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de semielfo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Tienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Engañar y de Averiguar intenciones: los semielfos selváticos deben ser conscientes de su situación dentro de su sociedad.
- No poseen el bonificador racial a las pruebas de Diplomacia y de Reunir información.

Semiorkos selváticos

Las selvas son fantásticos hogares para los orcos. Les proporcionan lugares donde esconderse, mucha comida, y mucho o poco contacto con otras razas según ellos quieran. En ocasiones, estos contactos con humanos dan como resultados a los semiorkos.

Rasgos raciales: los semiorkos selváticos tienen los rasgos raciales de semiorko que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Constitución +2, Inteligencia -2: los semiorkos desérticos son más delgados y duros que musculosos, pero se han adaptado a ser más hábiles socialmente que los semiorkos típicos.
- Visión en la penumbra: los semiorkos selváticos pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.
- No poseen visión en la oscuridad.
- Renificador racial de +2 a las pruebas de Saltar y Trepas: los semiorkos selváticos se mueven tan fácilmente por los árboles de la jungla como por el suelo.

Orcos selváticos

Si los gorilas fueran malignos y pudieran hablar, se parecerían mucho a los orcos selváticos. Los orcos selváticos vienen una existencia simple, moviéndose por la jungla cazando y recolectando comida en clanes (equivalentes en tamaño a las escuadras que aparecen en la ficha del orco del *Manual de monstruos*, más un 150% de no combatientes). Aunque los combates son comunes dentro de los clanes, son relativamente poco sangrientos, y casi nunca letales. Sólo cuando los orcos selváticos se encuentran con otros clanes o razas muestran la verdadera extensión de su naturaleza maligna y violenta.

La conquista es un concepto incomprensible para los orcos selváticos. Ellos atacan, cogen lo que se les antoja y continúan. Carecen de la disciplina necesaria para mantener las cosas que roban, por lo que siempre están buscando asentamientos débilmente defendidos y caravanas, para reponer aquellas cosas que rompen o desgastan en la humedad de la jungla.

De vez en cuando, un orco en particular se cuestiona la necesidad de las batallas constantes, o busca otras estrategias más allá de la fuerza bruta. Estos iconoclastas a menudo dejan sus tribus -al menos temporalmente- para convertirse en aventureros.

Rasgos raciales: Los orcos selváticos tienen los rasgos raciales de orco que aparecen en la página 210 del *Manual de monstruos*, así como los siguientes rasgos.

- Visión en la penumbra: los orcos selváticos pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.
- No poseen visión en la oscuridad.

- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Sanar y Supervivencia: los orcos selváticos deben ser autosuficientes con el fin de sobrevivir en su entorno.

Trasgos selváticos

Si los monos fueran malignos y pudieran hablar, serían muy parecidos a los trasgos selváticos. Los trasgos selváticos son salvajes territoriales que habitan en los árboles con una vena sádica del tamaño de un río.

Sus habilidades, escalando y moviéndose de árbol en árbol, combinadas con su taimada y cruel naturaleza, hacen que incluso los otros trasgoides los respeten.

Los trasgos selváticos se van de aventuras para obtener poder personal y cumplir sus ambiciones en sus clanes, o porque de alguna manera carecen de la maldad natural del resto de sus congéneres.

Rasgos raciales: los trasgos selváticos tienen los rasgos raciales selváticos descritos con anterioridad y los rasgos raciales de trasgo que aparecen en la página 251 del *Manual de monstruos*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Los trasgos selváticos tienen una velocidad de escalada de 20'. Los trasgos selváticos son trepadores natos, capaces de subir gateando por los árboles con facilidad. Los trasgos selváticos tienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepas. Deben realizar una prueba de Trepas para subir a cualquier muro o inclinación con una CD de más de 0, pero siempre pueden elegir 10 (ver 'Pruebas sin tirada', en la página 65 del *Manual del jugador*, incluso si son empujados o amenazados mientras trepan. Si escogen trepar apresuradamente (consulta la habilidad Trepas, en la página 84 del *Manual del jugador*), se mueven al doble de su velocidad de escalada y realizan una única prueba con un penalizador de -5. No pueden correr mientras trepan. Mantienen su bonificador de Destreza a la CA (si tienen alguno) mientras trepan, y el oponente no obtiene ningún bonificador especial en sus ataques contra los trasgos selváticos que estén trepando. Además, los trasgos selváticos añaden su modificador de Destreza a las pruebas de Trepas, en lugar de su modificador de Fuerza.
- Visión en la penumbra: los trasgos selváticos pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.
- No poseen visión en la oscuridad.
- Los trasgos selváticos obtienen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Saltar: los trasgos selváticos son saltadores expertos.
- No poseen bonificador racial a las pruebas de Saltonderse o Moverse sigilosamente.
- Clase predilecta: explorador. La clase de explorador de los trasgos selváticos multiclase no cuenta cuando se sufre la penalización en los puntos de experiencia por ser multiclase (ver 'PX para personajes multiclase', pág. 60 del *Manual del jugador*). Este rasgo sustituye a la clase predilecta básica de los trasgos.

VARIANTES RACIALES ELEMENTALES

La cosmología básica de Dungeons & Dragons tiene seis planos Interiores, cuatro de los cuales corresponden a los elementos clásicos: aire, tierra, fuego y agua. Ahora bien, puedes vincular razas a los diversos elementos sin hacerlas extraplanarias. De hecho, puedes crear un sistema filosófico basado en varias combinaciones de tipos de elementos y sus fuerzas relativas.

Las razas descritas a continuación son razas elementales ligadas a cada elemento. Aunque los miembros de estas razas no son realmente elementales, y están, como las demás criaturas, compuestos por los cuatro elementos, cada una de estas razas tiene una afinidad especial con uno de los cuatro. Este elemento tiene la influencia

más poderosa en los miembros de la raza y condiciona fuertemente no sólo la psicología de la raza, sino también su apariencia externa y su personalidad. Los gnomos, por ejemplo, están asociados más estrechamente con el aire, y los enanos más con la tierra.

A pesar de su afinidad con un elemento en particular, el tipo y subtipo de la criatura no cambian.

Cada variante racial modifica a la raza a la que se aplica (la raza estándar) en aspectos menores. Todos los rasgos raciales de la raza estándar (incluidos los bonificadores a las habilidades raciales, las dotes adicionales, las capacidades sensoriales especiales, como la visión en la oscuridad o en la penumbra, los modificadores a las características, los bonificadores de combate contra enemigos específicos, y las competencias raciales con armas) se mantienen, a menos que la variante indique lo contrario. Por ejemplo, los enanos conservan su familiaridad con las armas y los elfos su aptitud de avistar puertas secretas.

La mayoría de las razas variantes proporcionan ajustes de características alternativas. Los ajustes a las puntuaciones de características indicados aquí sustituyen a los ajustes de la raza estándar. Por ejemplo, los ajustes de características de los medianos de agua son Fuerza -2, Destreza +2 y Constitución +2. Se utilizan en lugar de los normales, Fuerza -2 y Destreza +2, no se suman.

Al igual que las variantes ambientales (ver sección previa), la naturaleza equilibrada y adaptable de los humanos impide que tengan una fuerte propensión elemental. La personalidad de un humano refleja quizás la fuerza de diversos elementos dentro de ese individuo, pero los humanos no ganan virtudes o vulnerabilidades especiales relacionadas con sus componentes elementales.

RAZAS DE AGUA

Las razas de agua son criaturas de sensaciones, pero su reacción a éstas es más cuidadosa y crítica que la de las razas de fuego. Entran en acción sólo después de prudentes consideraciones, pero mantienen la flexibilidad y la adaptabilidad. Políticamente son tradicionalistas, más cómodas con un sistema eficaz que con nuevas ideas radicales. Los miembros de las razas de agua difieren a menudo en apariencia de sus parientes típicos. Los rasgos comunes incluyen la piel levemente escamada de color verde o azul, al igual que el pelo, carne húmeda y grandes ojos negros. Todos los miembros de las razas de agua tienen los siguientes rasgos.

- Bonificador racial de +1 a los ataques contra criaturas del subtipo fuego, incluyendo las criaturas extraplanares del plano Elemental del fuego.
- Penalizador de -2 a los TS contra conjuros, aptitudes sortilegas, y habilidades sobrenaturales con el subtipo fuego o utilizadas por las criaturas del subtipo fuego, incluyendo criaturas extraplanares del plano Elemental del fuego.
- Nadadores natos: los miembros de las razas de agua tienen una velocidad natatoria igual a su velocidad táctica terrestre. (Si la criatura tiene ya velocidad natatoria, méjoralas en 10'). Las criaturas de agua pueden moverse por el agua a su velocidad natatoria sin necesidad de hacer pruebas de Nadar. Tienen un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para realizar una acción especial o para evitar un peligro. Las criaturas de agua siempre pueden elegir 10 en las pruebas de Nadar, incluso si están distraídas o en peligro. Pueden utilizar su acción de correr mientras nadan, permitiéndoles nadar en línea recta.

Medianos de agua

Los medianos de agua son idénticos a los medianos descritos en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con algunas diferencias en los rasgos raciales.

Rasgos raciales: los medianos de agua tienen los rasgos raciales de agua descritos con anterioridad y los rasgos raciales de mediano

que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Fuerza +2, Destreza +2, Constitución +2: los medianos de agua son rápidos y saludables, pero físicamente débiles.

Orcos de agua

Los orcos de agua son el ejemplo de los rasgos de agua desviado hacia el mal. A pesar de que son lentos tomando decisiones, una vez que un orco de agua escoge un curso de acción, su propósito es tan difícil de cambiar como un maremoto.

Rasgos raciales: los orcos de agua tienen los rasgos raciales de agua descritos con anterioridad y los rasgos raciales de orco que aparecen en la página 210 del *Manual de monstruos*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Fuerza +4, Constitución +2, Inteligencia -2, Sabiduría -2, Carisma -2: los orcos de agua son fuertes y duros, pero comparten las limitaciones mentales de su raza estándar.

RAZAS DE AIRE

Los rasgos asociados con el aire incluyen una naturaleza intuitiva emocional. Las criaturas con fuertes lazos con el aire tienden a ser investigadoras y curiosas, capaces de influir a otros con sus palabras. Políticamente, creen en el sacrificio por una causa o creencia.

Los miembros de las razas de aire difieren a menudo en apariencia de sus parientes típicos. Los rasgos comunes incluyen la piel azulado o blanco pálido y la carne fría al tacto.

Todos los miembros de las razas de aire tienen los siguientes rasgos.

- Bonificador racial de +1 a los ataques contra criaturas del subtipo tierra, incluyendo las criaturas extraplanares del plano Elemental de la tierra.
- Penalizador de -2 a los TS contra conjuros, aptitudes sortilegas, habilidades sobrenaturales con el subtipo aire o utilizadas por las criaturas del subtipo tierra, incluyendo criaturas extraplanares del plano Elemental de la tierra.
- No respiran (Ex): los miembros de las razas de aire no respiran por lo que son inmunes al ahogamiento, la asfixia y a los ataques que requieran la inhalación (como algunos tipos de veneno).

Gnomos de aire

Los gnomos de aire son idénticos a los gnomos descritos en el capítulo 2 del *Manual de jugador*, con algunas diferencias en los rasgos raciales.

Rasgos raciales: los gnomos de aire tienen los rasgos raciales de aire descritos con anterioridad y los rasgos raciales de gnomo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Destreza +2. Fuerza -2: los gnomos de aire son ágiles, pero carecen de potencia física.
- No poseen bonificador racial de ataque contra kobolds y traigoides.
- Poseen un bonificador de esquiva de +4 a la clase de armadura contra criaturas Grandes o de mayor tamaño del subtipo tierra; este bonificador sustituye al bonificador racial a la CA como gigantes.

Trasgos de aire

Los trasgos de aire son el ejemplo de los rasgos de aire desviado hacia el mal. Sus emociones más fuertes son el miedo y el odio, y su creatividad es normalmente maliciosa y dañina.

Rasgos raciales: los trasgos de aire tienen los rasgos raciales de aire descritos con anterioridad y los rasgos raciales de trasgo que aparecen en la página 251 del *Manual de monstruos*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Destreza +4, Fuerza -2, Constitución -2: los trasgos de aire son más ágiles y persuasivos que los trasgos normales, pero son físicamente más débiles y frágiles. Los hechiceros son mucho más comunes entre los trasgos de aire que entre los trasgos normales.
- No poseen bonificador racial a las pruebas de Montar: los trasgos de aire no suelen utilizar montura.

RAZAS DE FUEGO

Los miembros de las razas de fuego son sensuistas, y existen para experimentar sensaciones de todo tipo. Tienen a ser altamente perceptivos y son a menudo artistas y artesanos. Políticamente, desdennan las obligaciones en su comportamiento, especialmente las inhibiciones morales y religiosas impuestas por la autoridad convencional. Los miembros de las razas de fuego difieren a menudo en apariencia de sus parientes típicos. Los rasgos comunes incluyen la piel de color gris carbón o rojo intenso, pelo rojo o naranja que se ondula como si fueran llamas, piel normalmente caliente y largos dientes rojos. Todos los miembros de las razas de fuego tienen los siguientes rasgos.

- Bonificador racial de +1 a los ataques contra criaturas del subtipo agua, incluyendo las criaturas extraplanarias del plano Elemental del agua.
- Penalizador de -2 a los TS contra conjuros, aptitudes sortilegas, y habilidades sobrenaturales con el subtipo agua o utilizadas por las criaturas del subtipo agua, incluyendo criaturas extraplanarias del plano Elemental del agua.
- RE (fuego) 5.

Elfos de fuego

Los elfos de fuego son idénticos a los elfos descritos en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con algunas diferencias en los rasgos raciales.

Rasgos raciales: los elfos de fuego tienen los rasgos raciales de fuego descritos con anterioridad y los rasgos raciales de elfo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Destreza +2, Constitución -2, Inteligencia +2, Carisma -2: los elfos de fuego son rápidos en sus acciones y pensamientos, pero comparten la fragilidad de su raza estándar.

Grandes trasgos de fuego

Donde los elfos prefieren las sensaciones y el disfrute estético, los grandes trasgos gozan del dolor y las sensaciones de la batalla. Sus artes favoritas son la estrategia y las tácticas.

Rasgos raciales: Los grandes trasgos de fuego tienen los rasgos raciales de fuego descritos con anterioridad y los rasgos raciales de grandes trasgos que aparecen en la página 144 del *Manual de monstruos*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Destreza +2, Constitución +2, Inteligencia +2, Carisma -2: los grandes trasgos de fuego son tan rápidos y duros como sus parientes normales, pero poseen un gran intelecto.
- Visión en la penumbra: los grandes trasgos de fuego pueden ver al doble de distancia que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha (la situación luminosa favorita de los grandes trasgos de fuego) o condiciones similares de mala iluminación. Mantienen su rasgo de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.
- No poseen visión en la oscuridad.
- No poseen bonificador racial a las pruebas de Moverse sigilosamente.

RAZAS DE TIERRA

Los rasgos asociados con la tierra incluyen la perspicacia y la seriedad. Las criaturas con fuertes lazos con la tierra tienden a ser gente seria. Muchos son cuidadosos investigadores o estrategas magistrales. Políticamente, creen en la confianza en uno mismo y en el beneficio de sus propios esfuerzos.

Los miembros de las razas de tierra difieren a menudo en apariencia de sus parientes típicos. Los rasgos comunes incluyen la piel parecida a la tierra, ojos similares a gemas o como pozos negros, voces graves, grandes manos y pies, pelo de color gris hierro y un brillo metálico en la piel. Todos los miembros de las razas de tierra tienen los siguientes rasgos.

- Bonificador racial de +1 a los ataques contra criaturas del subtipo aire, incluyendo las criaturas extraplanarias del plano Elemental del aire.
- Penalizador de -2 a los TS contra conjuros, aptitudes sortilegas, y habilidades sobrenaturales con el subtipo aire o utilizadas por las criaturas del subtipo aire, incluyendo criaturas extraplanarias del plano Elemental del aire.

- Estabilidad: las criaturas de tierra obtienen un bonificador de +4 a las pruebas de característica mentes para resistir ser embestidas o derribadas cuando se mantienen sobre suelo (pero no cuando están trepando, volando, cabalgando o no estando de cualquier otro modo firmemente sobre el suelo). Si la raza estándar ya tiene este rasgo, los bonificadores se apilan.



Elfo de fuego

Mediana de agua

Trago (Umbr) de aire

Kibold de tierra

Enanos de tierra

Los enanos de tierra son idénticos a los enanos descritos en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con algunas diferencias en los rasgos raciales.

Rasgos raciales: los enanos de tierra tienen los rasgos raciales de tierra descritos con anterioridad y los rasgos raciales de enano que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Fuerza +2, Constitución +2, Destreza-2, Carisma -2: los enanos de tierra son físicamente poderosos, pero algo torpes a la hora de la acción y la velocidad.
- Afinidad con la piedra mejorada: el bonificador racial de los enanos de tierra a las pruebas de Buscar para fijarse en un trabajo de albañilería inusual es de +4 (en lugar de +2).
- No poseen el bonif. racial a los TS contra conjuros y efectos sortilegos.
- Bonificador racial de +4 a las pruebas de Tasación y las de Artesanía que estén relacionadas con objetos de metal o piedra: los enanos de tierra tienen una familiaridad particularmente fuerte con los objetos hechos con los huesos de la tierra, de ahí su mayor bonificador racial.

Kóbolds de tierra

Los kóbolds de tierra son el ejemplo de los rasgos de tierra desviados hacia el mal. Son menos emocionales que sus parientes los kóbolds normales, y son ingeniosos con las trampas y el engaño.

Rasgos raciales: los kóbolds de tierra tienen los rasgos raciales de tierra descritos con anterioridad y los rasgos raciales de kóbolds que aparecen en la página 251 del *Manual de monstruos*, con las excepciones y añadidos que se indican a continuación.

- Fuerza -2, Constitución -2: los kóbolds de tierra son más fuertes pero menos ágiles que sus parientes los kóbolds típicos.
- Poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Artesanía (construcción de trampas) relacionadas con las trampas de albañilería: los kóbolds son particularmente hábiles construyendo trampas hechas de tierra.

LAS RAZAS MESTIZAS

Los semiefos y los semiorcos tienen una parte de raza elemental y una parte de humano. Como resultado, poseen algunos rasgos elementales de sus progenitores no humanos, pero no todos. En apariencia, raras veces poseen más de un rasgo de variante: un semieflo de fuego podría tener la piel de color gris carbón, pero no el pelo que ondea como llamas o grandes dientes rojos.

Semiefos de fuego

A los semiefos de fuego les gustan las cosas buenas de la vida, pero no son tan hedonistas como sus progenitores elfos de fuego. Su parte humana les permite suavizar sus vicios a través del autocontrol.

Rasgos raciales: los semiefos de fuego poseen los rasgos raciales de semieflo que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, así como los siguientes rasgos.

- Bonificador racial de +1 a los ataques contra criaturas del subtipo agua, incluyendo las criaturas extraplanarias del plano Elemental del agua.
- Penalizador de -1 a los TS contra conjuros, aptitudes sortilegas, y habilidades sobrenaturales con el subtipo agua o utilizadas por las criaturas del subtipo agua, incluyendo criaturas extraplanarias del plano Elemental del agua.

Semiorcos de agua

Los semiorcos de agua combinan la flexibilidad y las consideraciones cuidadosas de su parentesco orco con las capacidades humanas para la resolución y la acción rápida.

Los semiorcos de agua poseen los rasgos raciales de semiorco que aparecen en el capítulo 2 del *Manual del jugador*, así como los siguientes rasgos.

• Bonificador racial de +1 a los ataques contra criaturas del subtipo fuego, incluyendo las criaturas extraplanarias del plano Elemental del fuego.

• Penalizador de -1 a los TS contra conjuros, aptitudes sortilegas, habilidades sobrenaturales con el subtipo fuego o utilizadas por las criaturas del subtipo fuego, incluyendo criaturas extraplanarias del plano Elemental del fuego.

CÓMO REDUCIR EL AJUSTE DE NIVEL

Cuando un personaje con un ajuste de nivel avanza en experiencia el ajuste de nivel con el que empezó comienza a ser cada vez más una carga. Con el tiempo, los beneficios del tipo de criatura pueden quedar eclipsados por los de sus rasgos de clase. Con esta variante del sistema, los personajes pueden pagar un coste en PX a ciertos intervalos para disminuir la carga de su ajuste de nivel.

Una vez que el total de niveles de clase del personaje (sin incluir ningún dado de golpe de su tipo de criatura o de su ajuste de nivel) alcanza tres veces su ajuste de nivel, se puede escoger disminuir dicho ajuste de nivel en 1.

Por ejemplo, el ajuste de nivel de un gnoll es +1. Cuando un personaje gnoll gana su tercer nivel de clase (recuerda que los dos DG iniciales del gnoll no cuentan), puede pagar un coste en PX para reducir su ajuste de nivel a +0.

Si el ajuste es mayor de 1, este proceso se repite hasta que el ajuste de nivel de la criatura llegue a +0. Utiliza el ajuste de nivel actual de la criatura cada vez que determines el momento en el que el ajuste de nivel pueda descender en 1. Por ejemplo, un drow (ajuste de nivel +2) puede bajar a ajuste de nivel +1 después de ganar su sexto nivel de clase, y después bajarlo a +0 tras ganar 3 niveles de clase adicionales.

La tabla 1-1: cómo reducir el ajuste de nivel, te muestra los niveles en los cuales se puede reducir el ajuste de nivel para ajustar de nivel iniciales de +1 a +6. Las criaturas con ajustes de nivel de +7 o superior se quedan con su ajuste de nivel hasta que alcance los niveles épicos (21.º o mayor), y por eso no están incluidas en la tabla. Sin embargo, puedes seguir el esquema descrito abajo para determinar cuándo puede descender el ajuste de nivel de esas criaturas.

TABLA 1-1: CÓMO REDUCIR EL AJUSTE DE NIVEL

Ajuste de nivel inicial	Número de niveles de clase necesarios para la reducción del ajuste de nivel (sin incluir los DG raciales)
+1	3
+2	6, 9
+3	9, 15, 18
+4	12
+5	15
+6	18

COSTE EN PUNTOS DE EXPERIENCIA

Cada vez que se escoge reducir el ajuste de nivel de un personaje éste debe pagar un coste en PX para aprovecharse de esta ventaja. El personaje debe pagar una cantidad de PX igual a (su NEP actual - 1) * 1.000. Esta suma se deduce inmediatamente del total de PX del personaje. La reducción debería reducir el Nivel efectivo del personaje (NEP) en 1. (Si esta reducción no reduce el NEP del personaje, en su lugar, el total de PX del personaje se sitúa en el máximo nivel por debajo de su NEP total). No se puede dar marcha atrás a este coste en PX de ninguna manera, y el pago debe ser voluntario por parte del personaje. El pago debe ser realizado inmediatamente en cuanto sea posible reducir el ajuste de nivel del personaje. Por ejemplo: un

gnoll guerrero de 2º nivel (NEP 5) que después gane un tercer nivel tiene un mínimo de 15.000 PX (su NEP acaba de cambiar de 5 a 6). Puede reducir su ajuste de nivel de +1 a +0. Debe pagar 5.000 PX, puesto que su NEP es 6 ahora (dos DG más 3 niveles de clase más su ajuste de nivel +1). Después del pago de los PX, su ajuste de nivel desciende en +1 y pasa a ser 0. Ahora tiene 10.000 PX. Su NEP cae a 5 (2 dados de golpe más 3 niveles de clase). Incluso si el pago de PX no lo sitúa en el 5º nivel -por ejemplo, si su total de PX después de alcanzar el 6º nivel fuera 20.000 o más-, su total de PX no puede continuar estando por encima de los máximos para alcanzar el 5º nivel, que es 10.000. Realmente, el gnoll ha pagado su ajuste de nivel con un coste en PX, y ahora es un personaje de 5º nivel.

De forma similar, un clérigo drow que haya alcanzado el 6º nivel (NEP 8) puede reducir su ajuste de nivel de +2 a +1. Debe pagar 7.000 PX y su NEP se convertirá en 7 (6 niveles de clase más su +1 por el ajuste de nivel). Cuando alcance el 9º nivel de clase (NEP 10), puede reducir su ajuste de nivel a +0 (y su NEP a 9) pagando otros 9.000 PX.

Superficialmente, esta compensación puede parecer un mal negocio. El clérigo drow ha sacrificado 16.000 puntos de experiencia, colocándolo tras sus camaradas en nivel de clase total. Ahora, sin embargo, progresará como si nunca hubiese tenido ajuste de nivel. Con la naturaleza autorreguladora del sistema de puntos de experiencia, alcanzará pronto al resto de su grupo, y llegará al 20º nivel tras ganar un total de 206.000 PX (190.000 más 16.000 en pago de PX). Si no hubiese utilizado la variante del sistema, habría tenido que amasar 231.000 para alcanzar el 20º nivel (NEP 22 para un drow normal con un ajuste de nivel +2).

LÍNEAS DE SANGRE

De vez en cuando, una persona destaca un poco sobre el resto de su pueblo. Este individuo manifiesta características asociadas con un tipo diferente de criatura, como un dragón, un gigante, un celestial o un demonio. De estos personajes se dice que pertenecen a una línea de sangre.

Las líneas de sangre pueden existir por múltiples razones: quizás el personaje tiene un antepasado inusual, como un dragón que tomó la opción de vivir entre humanos o elfos. Los personajes podrían ser atavismos de una época anterior, cuando todas las especies se relacionaban de manera más cercana. La línea de sangre puede ser el resultado de la presencia de energías sobrenaturales inusuales durante la concepción, el embarazo o el nacimiento. Puede ser también un presagio enviado por los dioses, parte de una antigua profecía o de una terrible leyenda. El DM debe decidir la verdad tras una línea de sangre, aunque el personaje no necesita saber por qué es diferente.

FUERZA Y ORIGEN DE LAS LÍNEAS DE SANGRE

Cada línea tiene tanto una fuerza (menor, intermedia o mayor) como un origen (la especie de criatura de donde vienen sus características). Cuanto más fuerte sea la línea de sangre, más potentes serán los rasgos y beneficios que proporciona.

Cada origen tiene una línea de sangre menor asociada. Una línea de sangre menor no altera mucho al personaje, y por eso no representa un incremento muy significativo en su poder sobre el de los personajes ordinarios. En algunos casos, la única línea de sangre asociada a un origen es menor. Lo cierto es que los orígenes más comunes son criaturas relativamente débiles, como minotauros y ságas. Muchos orígenes sólo tienen líneas de sangre intermedias. Éstas afectan al nivel de poder del personaje más drásticamente, y vienen de rasgos más potentes, como elementales, slaad, dragones y gigantes.

Las líneas de sangre mayores sólo provienen de los orígenes más poderosos y primordiales, incluyendo celestiales, demonios, diablos y los dragones más poderosos. Los personajes con una línea de sangre mayor son potentes descendientes de su antepasado, mostrando poderes y habilidades importantes.

NIVELES DE LÍNEAS DE SANGRE

Durante su carrera, un personaje con una línea de sangre se hace más poderoso que uno que no lo tiene. Debido a que la ganancia de poder es gradual, extendiéndose durante 20 niveles, un ajuste de nivel estático no refleja con exactitud estas diferencias. En su lugar, un personaje con línea de sangre debe escoger uno o más niveles de "línea de sangre" en diferentes momentos de su carrera, como se indica en la tabla 1-2: niveles de líneas de sangre. Antes de que un personaje con línea de sangre llegue al nivel de personaje indicado, debe adoptar un nivel de clase de "línea de sangre". Los niveles de clase de "línea de sangre" no incrementan el nivel del personaje de la misma manera que los hace un nivel normal de clase, pero proporcionan ciertos beneficios (ver más adelante).

Si el personaje no coge un nivel de clase de "línea de sangre" hasta llegar al nivel de personaje indicado en la tabla, no ganará más rasgos de línea de sangre y sufrirá un penalizador de un 20% a todos los PX que gane en el futuro. Tan pronto como alcance el nivel mínimo de línea de sangre, gana todas las aptitudes de línea de sangre que le correspondan, y la penalización a los PX deja de aplicarse.

Por ejemplo: Alarion es un personaje de 1º nivel con una línea de sangre mayor (dragón de plata). El rasgo de la línea de sangre en el 1º nivel es un bonificador de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones. Cuando llega a 2º nivel de personaje, obtiene la dote Alerta como rasgo de línea de sangre. Antes de llegar a 3º nivel, debe adoptar un nivel de línea de sangre para poder continuar ganando los rasgos de línea de sangre. Si alcanza el 3º nivel y no tiene niveles de línea de sangre, no obtiene el rasgo que le corresponde a 3º nivel (Fuerza +1) y tendrá una reducción de un 20% a todos los PX que gane en el futuro. Si más tarde alcanza los niveles de línea de sangre mínimos requeridos, obtiene en ese momento su rasgo de 3º nivel (así como cualquier otro rasgo que no hubiera recibido por no tener al nivel de línea de sangre adecuado) y la reducción de PX no se aplica a sus futuras ganancias. Antes de llegar a 6º nivel de personaje, debe haber cogido dos niveles de línea de sangre para seguir obteniendo los rasgos. Si coge su 3º nivel de línea de sangre antes de alcanzar el 12º nivel de personaje, podría escoger todos los rasgos de su línea de sangre (que estarían disponibles cuando alcanzara un nuevo nivel de personaje).

Un nivel de línea de sangre no proporciona incrementos en el bonificador de ataque base o a la salvación base, no da puntos de golpe, puntos de habilidad o rasgos de clase. Cuenta como un nivel normal de clase (sin ninguna habilidad de clase) a la hora de determinar los rangos de habilidad máxima. Los niveles de línea de sangre no suponen una pérdida de PX para los personajes multiclase. Incluye el nivel de línea de sangre del personaje cuando se calcule cualquier aptitud basada en su nivel de personaje (como el nivel de lanzador para los personajes lanzadores de conjuros, o la CD de las salvaciones para los personajes con aptitudes especiales cuya CD se basa en su nivel de clase). El personaje no gana aptitudes, conjuros conocidos, o conjuros por día por la suma de sus niveles de línea de sangre; sin embargo, sí afecta al cálculo de sus aptitudes basadas en el nivel. Si un personaje tiene niveles en dos o más clases además de sus niveles de línea de sangre, cada clase gana los beneficios por añadir los niveles de línea de sangre cuando se calculan sus aptitudes.

Por ejemplo, un hechicero de 2º nivel con un nivel de línea de sangre mayor obtiene un nivel de línea de sangre cuando gana suficientes PX como para subir de nivel; se le considera un lanzador de conjuros de 3º nivel a efectos de duración de sus conjuros, pruebas

de nivel de lanzador, etc. Pero no obtiene los conjuros por día de un lanzador de 3.º nivel, ni sus conjuros conocidos.

De forma similar, los golpes aturdiridos de un monje de 3.º nivel con un nivel de línea de sangre tienen una salvación con CD 12 (10 + la mitad de los niveles de clase) más su modificador de Sabiduría, ya que el nivel de línea de sangre es tratado como si fuera un nivel de clase de monje cuando se calcula la CD de la salvación. Un monje de 3.º nivel/hechicero de 3.º nivel con dos niveles de línea de sangre debe ser tratado como un lanzador de conjuros de 5.º nivel y un monje de 5.º nivel para determinar las aptitudes basadas en el nivel.

TABLA 1—2: LÍNEA DE SANGRE

Nivel de línea de sangre	—Fuerza de la línea de sangre—		
	Menor	Intermedia	Mayor
1.º	12.º	6.º	3.º
2.º	n/a	12.º	6.º
3.º	n/a	n/a	12.º

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE

Dependiendo de la fuerza de la línea de sangre del personaje, éste obtiene un nuevo rasgo de línea de sangre cada uno, dos o cuatro niveles de personaje (o de nivel efectivo de personaje, para personajes con un ajuste de nivel superior a 0). Los rasgos obtenidos se explican en la descripción de cada línea de sangre.

Descripción de los rasgos de la línea de sangre

Los rasgos de la línea de sangre se clasifican en cuatro categorías:

Impulso de característica: obtienes un aumento permanente de +1 en una puntuación de característica indicada. Es similar al incremento de característica obtenido por los personajes cada cuatro niveles.

Humano con línea de sangre de minotauro



Humano con línea de sangre de licántropo



Humano con línea de sangre de celestia



Afinidad con la línea de sangre: obtienes un bonificador de (+2, +4 o +6) a las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Interpretar realizadas para interactuar con criaturas de tu línea de sangre.

Impulso de habilidad: recibes un bonificador de +2 a las pruebas realizadas con la habilidad indicada.

Especial: obtienes una aptitud especial. Las aptitudes especiales más comunes incluyen dotes adicionales, armadura natural, ataques especiales (como la aptitud castigar el mal o el bien), cualidades especiales (como resistencia a la energía, resistencia a los conjuros u olfato), o aptitudes sortilegas. Si ya tienes una dote que la línea de sangre proporciona como adicional, puedes escoger una dote diferente. Por ejemplo, la línea de sangre menor de celestia proporciona Alerta como dote adicional en el 8.º nivel. Si el personaje con esta línea de sangre ya tiene Alerta cuando alcance ese nivel, puede escoger cualquier otra dote (sujeto a los prerrequisitos normales, por supuesto).

DESCRIPCIÓN DE LAS LÍNEAS DE SANGRE

Cada descripción incluye alguna información básica para ayudar a jugar y al DM a incorporar líneas de sangre a la campaña, incluyendo el origen potencial y las características menores para ayudar a darle cuerpo al personaje. La descripción también proporciona los rasgos de línea de sangre obtenidos en los niveles de personaje particulares.

Celestias

Los personajes con línea de sangre de celestia pueden trazar su ascendencia hasta los seres de los planos superiores, criaturas como los asirianos o los celestias. La mayoría de los ángeles, arcones, guardianes y eladrines tienen la capacidad de producir

se con humanoides, y los ejemplos de criaturas celestiales descendiendo de los cielos para vivir con mortales aparecen a menudo en las leyendas y los mitos. Los descendientes de estas relaciones tienen a menudo el pelo plateado o dorado, un porte orgulloso o una mirada penetrante.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE CELESTIAL

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones
8.º	Alerta
12.º	Sabiduría +1
16.º	Protección contra el mal 1/día (St)
20.º	Afinidad con los celestiales +2 ¹

Nivel pers.	Intermedio	Mayor
1.º	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones
2.º	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones	Alerta
3.º	—	Sabiduría +1
4.º	Alerta	Protección contra el mal 1/día (St)
5.º	—	Afinidad con los celestiales +2 ¹
6.º	Sabiduría +1	Castigar el mal 1/día (Sb) ²
7.º	—	+2 a las pruebas de Concentración
8.º	Prot. contra el mal 1/día (St)	RE (electricidad) 5 (Ex)
9.º	—	Carisma +1
10.º	Afinidad con los celestiales +2 ¹	+2 a las TS contra venenos (Ex)
11.º	—	Afinidad con los celestiales +4 ¹
12.º	Castigar el mal 1/día (Sb) ²	RE (frio) 5 (Ex)
13.º	—	+2 a las pruebas de Escuchar
14.º	+2 a las pruebas de Concentración	Iniciativa mejorada
15.º	—	Constitución +1
16.º	RE (electricidad) 5 (Ex)	RE (ácido) 5 (Ex)
17.º	—	Afinidad con los celestiales +6 ¹
18.º	Carisma +1	armadura natural +1
19.º	—	+2 a las pruebas de Avistar
20.º	+2 a las TS contra venenos (Ex)	RD 5/mal

(NóC a partir de ahora abreviaremos las resistencias a electricidad, frío, fuego, ácido y sanido como Resistencia a la energía [RE] poniendo entre paréntesis el tipo, para unificar terminología con la RD y la RC).

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con celestiales.

2 Puedes castigar el mal con ataques cuerpo a cuerpo como un paladín del nivel de tu personaje una vez al día.

Demonio

Los personajes con línea de sangre de demonio tienen uno o más antepasados de origen demoníaco. El origen más común de esta línea de sangre es a través de súcubos, pero cualquier demonio capaz de adoptar forma humanoide puede ser el responsable de los rasgos inusuales del personaje. Los personajes con línea de sangre de demonio pueden tener algunas características menores que recuerden a su antepasado: ojos encendidos, un vago olor a azufre o el amor por la brutalidad.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DEMONIO

Nivel del personaje	Menor
8.º	Ataque poderoso
12.º	Fuerza +1
16.º	RE (electricidad) 5 (Ex)
20.º	Afinidad con los demonios +2 ¹

Nivel pers.	Intermedio	Mayor
1.º	—	+2 a las pruebas de Moverse sigilosamente
2.º	+2 a las pruebas de Moverse sigilosamente	Ataque poderoso
3.º	—	Fuerza +1
4.º	Ataque poderoso	RE (electricidad) 5 (Ex)
5.º	—	Afinidad con los demonios +2 ¹
6.º	Fuerza +1	Castigar el bien 1/día (Sb) ²
7.º	—	+2 a las pruebas de Esconderse
8.º	RE (electricidad) 5 (Ex)	RE (ácido) 5 (Ex)
9.º	—	Constitución +1
10.º	Afinidad con los demonios +2 ¹	+2 a las TS contra venenos (Ex)
11.º	—	Afinidad con los demonios +4 ¹
12.º	Castigar el bien 1/día (Sb) ²	RE (fuego) 5 (Ex)
13.º	—	+2 a las pruebas de Intimidar
14.º	+2 a las pruebas de Esconderse	Hendedura
15.º	—	Carisma +1
16.º	RE (ácido) 5 (Ex)	RE (frio) 5 (Ex)
17.º	—	Afinidad con los demonios +6 ¹
18.º	Constitución +1	Armadura natural +1
19.º	—	+2 a las pruebas de Avistar
20.º	+2 a las TS contra venenos (Ex)	RD 5/buenas

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con demonios.

2 Puedes castigar el bien con ataques cuerpo a cuerpo como un guardia negro del nivel de tu personaje una vez al día.

Diablo

Una erinia es a menudo el origen de los personajes con línea de sangre de diablo. Sin embargo, otros diablos con la capacidad de usar el efecto *polimorfarse*, como los gelugones o diablos de la sima, han tenido tratos con mortales. Los personajes con esta línea de sangre pueden poseer también minúsculos cuernos o dientes inusualmente afilados.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DIABLO

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Engañar
8.º	Esquiva
12.º	Carisma +1
16.º	Oscuridad 1/día (St)
20.º	Afinidad con los diablos +2 ¹

Nivel pers.	Intermedio	Mayor
1.º	—	+2 a las pruebas de Engañar
2.º	+2 a las pruebas de Engañar	Esquiva
3.º	—	Carisma +1
4.º	Esquiva	Oscuridad 1/día (St)
5.º	—	Afinidad con los diablos +2 ¹
6.º	Carisma +1	Castigar el bien 1/día (Sb) ²
7.º	—	+2 a las pruebas de Diplomacia
8.º	Oscuridad 1/día (St)	RE (fuego) 5 (Ex)
9.º	—	Constitución +1
10.º	Afinidad con los diablos +2 ¹	+2 a las TS contra venenos (Ex)
11.º	—	Afinidad con los diablos +4 ¹
12.º	Castigar el bien 1/día (Sb) ²	RE (ácido) 5 (Ex)
13.º	—	+2 a las pruebas de Buscar
14.º	+2 a las pruebas de Diplomacia	Alerta

15.º	—	Inteligencia +1
16.º	RE (fuego) 5 (Ex)	RE (frío) 5 (Ex)
17.º	—	Afinidad con los diablos +6 ¹
18.º	Constitución +1	armadura natural +1
19.º	—	+2 a las pruebas de Escuchar

- 20.º +2 a las TS contra venenos (Ex) RD 5/buenas
 1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con diablos.
 2 Puedes castigar el bien con ataques cuerpo a cuerpo como un guardia negro del nivel de tu personaje una vez al día.

Doppelgänger

El cambiaformas humanoide definitivo; un doppelgänger puede ser cualquiera, en cualquier sitio y en cualquier momento. Es fácil imaginar incluso a un solo doppelgänger siendo responsable de una pléthora de vástagos mancillados con poderes de cambiaformas.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DOPPELGÄNGUER

Nivel del personaje	Menor	Intermedio
4.º	+2 a las pruebas de Disfrazarse	
8.º	Alterar el propio aspecto 1/día (St)	
12.º	Carisma +1	
16.º	Detectar pensamientos (St)	
20.º	Afinidad con los doppelgänguers +2 ¹	

- 1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con doppelgänguers.

Dragón azul

En tiempos pasados, los dragones azules interactuaron a menudo con los reyes y reinas de los grandes imperios del desierto. Las líneas de sangre creadas por estas mezclas fueron tratadas como una marca de realeza, aunque estos imperios hayan desaparecido hace largo tiempo. Los individuos con una línea de sangre de dragón azul tienden a ser territoriales y pueden oler levemente a ozono.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DRAGÓN AZUL

Nivel pers.	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Engañar
4.º	+2 a las pruebas de Engañar	Alerta
6.º	—	Fuerza +1
8.º	Alerta	RE (ácido) 5 (Ex)
10.º	—	Afinidad con los dragones azules +2 ¹
12.º	Fuerza +1	+1 armadura natural
14.º	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones
16.º	RE (electricidad) 5 (Ex)	RE (electricidad) 10 (Ex)
18.º	—	Constitución +1
20.º	Afinidad con los dragones azules +2	Crear/ destruir agua 1/día

- 1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con dragones azules.

Dragón blanco

Algunas tribus árticas se las arreglan para tratar con los dragones blancos cercanos, comerciando con comida y, ocasionalmente, sacrificios a cambio de protección frente a sus enemigos. Estas alianzas pueden dar como resultado descendientes que tienden a imitar la firme ferocidad de sus antepasados.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DRAGÓN BLANCO

Nivel pers.	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Esconderse
4.º	+2 a las pruebas de Esconderse	Alerta
6.º	—	Fuerza +1
8.º	Alerta	RE (frío) 5 (Ex)
10.º	—	Afinidad con los dragones blancos +2 ¹
12.º	Fuerza +1	+1 armadura natural
14.º	—	+2 a las pruebas de Nadar
16.º	RE (frío) 5 (Ex)	RE (frío) 10 (Ex)
18.º	—	Constitución +1
20.º	Afinidad con los dragones blancos +2 ¹	Caminar por el hielo 1/día (Ex) ²

- 1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con dragones blancos.
 2 Como *trepar cual arácnido*, pero la superficie debe ser hielo.

Dragón de bronce

Su capacidad innata para adoptar forma humana, unida a su curiosidad natural, hace común que los dragones de bronce den origen a linajes de criaturas que posean su línea de sangre. Estos descendientes tienden a compartir la curiosidad de los dragones de bronce, así como su amor por el agua.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DRAGÓN DE BRONCE

Nivel pers.	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Nadar
4.º	+2 a las pruebas de Nadar	Alerta
6.º	—	Fuerza +1

Humano con línea de sangre de dragón de latón



8 ^o	Alerta	RE (electricidad) 5 (Ex)
10 ^o	—	Afinidad con los dragones de bronce +2 ¹
12 ^o	Fuerza +1	+1 armadura natural
14 ^o	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones
16 ^o	RE (electricidad) 5 (Ex)	RE (electricidad) 10 (Ex)
18 ^o	—	Constitución +1
20 ^o	Afinidad con los dragones de bronce +2	Respirar agua (Ex) ²

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con dragones de bronce

2 Puedes respirar bajo el agua indefinidamente y utilizar libremente aptitudes especiales mientras estás sumergido.

Dragón de cobre

Cuando un dragón de cobre jugueteo se encuentra con una criatura de mentalidad afín, a menudo surge una amistad duradera. El resultado de esta relación puede dar origen a un largo linaje de individuos con sangre de dragón. Estos personajes a menudo comparten la naturaleza incorregible del dragón de cobre, pero a menudo también pueden ser un poco tacaños.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DRAGÓN DE COBRE

Nivel	pers.	Menor	Intermedio
2 ^o	—	—	+2 a las pruebas de Actuar
4 ^o	+2 a las pruebas de Actuar	Alerta	Alerta
6 ^o	—	Fuerza +1	Fuerza +1
8 ^o	Alerta	RE (ácido) 5 (Ex)	RE (ácido) 5 (Ex)
10 ^o	—	Afinidad con los dragones de cobre +2 ¹	Afinidad con los dragones de cobre +2 ¹
12 ^o	Fuerza +1	+1 armadura natural	+1 armadura natural
14 ^o	—	+2 a las pruebas de Engañar	+2 a las pruebas de Engañar
16 ^o	RE (ácido) 5 (Ex)	RE (ácido) 10 (Ex)	RE (ácido) 10 (Ex)
18 ^o	—	Constitución +1	Constitución +1
20 ^o	Afinidad con los dragones de cobre +2	Trepar cual arácnido 1/día (St)	Trepar cual arácnido 1/día (St)

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con dragones de cobre.

Dragón de latón

Los bardos cuentan una popular historia de un viajero del desierto perdido que encontró una amigable mujer que le cuidó, devolviéndole la salud antes de mostrarle el camino de vuelta a su hogar. En el cuento, esta amable mujer resulta ser una poderosa dragona de latón que sólo quería alguien con quien hablar, y que algunos meses después da a luz un niño semidragón. Los descendientes de este encuentro al azar son a menudo amigables y conversadores.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DRAGÓN DE LATÓN

Nivel del personaje	Menor	Intermedio
2 ^o	—	+2 a las pruebas de Reunir información
4 ^o	+2 a las pruebas de Reunir información	Alerta
6 ^o	—	Fuerza +1
8 ^o	Alerta	RE (fuego) 5 (Ex)
10 ^o	—	Afinidad con los dragones de latón +2 ¹
12 ^o	Fuerza +1	+1 armadura natural
14 ^o	—	+2 a las pruebas de Engañar
16 ^o	RE (fuego) 5 (Ex)	RE (fuego) 10 (Ex)
18 ^o	—	Constitución +1

20^o Afinidad con los dragones de latón +2 *Hablar con los animales* 1/día

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con dragones de latón

Dragón negro

Los siniestros dragones negros hacen ocasionalmente "alianzas" con humanoides de ideas similares, y esto puede comenzar una línea de sangre de dragón negro. Los personajes con esta línea de sangre comparten con sus antepasados la astucia y la malevolencia, y pueden tener los rasgos faciales hundidos, incluso con apariencia esquelética.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DRAGÓN NEGRO

Nivel	pers.	Menor	Intermedio
2 ^o	—	—	+2 a las pruebas de Nadar
4 ^o	+2 a las pruebas de Nadar	Alerta	Alerta
6 ^o	—	Fuerza +1	Fuerza +1
8 ^o	Alerta	RE (ácido) 5 (Ex)	RE (ácido) 5 (Ex)
10 ^o	—	Afinidad con los dragones negros +2 ¹	Afinidad con los dragones negros +2 ¹
12 ^o	Fuerza +1	+1 armadura natural	+1 armadura natural
14 ^o	—	+2 a las pruebas de Esconderse	+2 a las pruebas de Esconderse
16 ^o	RE (ácido) 5 (Ex)	Resistencia ácido 10 (Ex)	Resistencia ácido 10 (Ex)
18 ^o	—	Constitución +1	Constitución +1
20 ^o	Afinidad con los dragones negros +2	Respiración acuática 2	Respiración acuática 2

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con dragones negros.

2 Puedes respirar bajo el agua indefinidamente y utilizar libremente aptitudes especiales mientras estás sumergido.

Dragón de oro

Los dragones de oro se toman a veces algo más que un pasajero interés por los mortales. Gracias a su capacidad para *polimorfarse*, algunos dejan un último recuerdo de su presencia en forma de niños semidragón. Incluso muchas generaciones después, la sangre dracónica puede manifestarse en forma de rasgos de línea de sangre. Los descendientes de los dragones de oro tienden a llevarse bien con otras criaturas de alineamiento bueno, mostrando una cortesía y gentileza poco comunes.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DRAGÓN DE ORO

Nivel del personaje	Menor
4 ^o	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones
8 ^o	Alerta
12 ^o	Fuerza +1
16 ^o	RE (frío) 5 (Ex)
20 ^o	Afinidad con los dragones de oro +2 ¹

Nivel	pers.	Intermedio	Mayor
1 ^o	—	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones
2 ^o	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones	Alerta	Alerta
3 ^o	—	Fuerza +1	Fuerza +1
4 ^o	Alerta	RE (fuego) 5 (Ex)	RE (fuego) 5 (Ex)
5 ^o	—	Afinidad con los dragones de oro +2 ¹	Afinidad con los dragones de oro +2 ¹
6 ^o	Fuerza +1	+1 armadura natural	+1 armadura natural
7 ^o	—	+2 a las pruebas de Sanar	+2 a las pruebas de Sanar
8 ^o	RE (fuego) 5 (Ex)	RE (fuego) 10 (Ex)	RE (fuego) 10 (Ex)

9.º	—	Constitución +1
10.º	Afinidad con los dragones de oro +2 ¹	Respiración acuática (Ex)
11.º	—	Afinidad con los dragones de oro +4 ¹
12.º	+1 armadura natural	+1 armadura natural
13.º	—	+2 a las pruebas de Nadar
14.º	+2 a las pruebas de Sanar	Ataque poderoso
15.º	—	Inteligencia +1
16.º	RE (fuego) 10 (Ex)	Arma de aliento (Ex) ¹
17.º	—	Afinidad con los dragones de oro +6 ¹
18.º	Constitución +1	+1 armadura natural
19.º	—	+2 a las pruebas de Saltar
20.º	Respiración acuática (Ex) ²	Inmunidad al fuego (Ex)

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con dragones de oro

2 Puedes respirar bajo el agua indefinidamente y utilizar libremente aptitudes especiales mientras estés sumergido.

3 Cono de fuego de 30'; 6d8 de daño; Reflejos mitad (CD 10+ 1/2 DG + modificador de Con)

Dragón de plata

Los dragones de plata son quizás la especie de dragón que más habitualmente tiene compañeros humanos, y por eso es la línea de sangre de dragón más común. Los personajes con línea de sangre de dragón de plata tienden a ser regios y esculturales.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DRAGÓN DE PLATA

Nivel del personaje	Menor	Intermedio	Mayor
4.º	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones
8.º	Alerta	—	Alerta
12.º	Fuerza +1	—	Fuerza +1
16.º	RE (frío) 5 (Ex)	—	RE (frío) 5 (Ex)
20.º	Afinidad con los dragones de plata +2 ¹	—	Afinidad con los dragones de plata +2 ¹
4.º	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones	Alerta
8.º	Alerta	—	Fuerza +1
12.º	Fuerza +1	—	RE (frío) 5 (Ex)
16.º	RE (frío) 5 (Ex)	—	Afinidad con los dragones de plata +2 ¹
20.º	Afinidad con los dragones de plata +2 ¹	—	Constitución +1
4.º	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones	+1 armadura natural
8.º	Alerta	—	+2 a las pruebas de Actuar
12.º	Fuerza +1	—	RE (frío) 10 (Ex)
16.º	RE (frío) 5 (Ex)	—	Constitución +1
20.º	Afinidad con los dragones de plata +2 ¹	—	Alterar el propio aspecto 1/día (St)
4.º	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones	Afinidad con los dragones de plata +4 ¹
8.º	Alerta	—	+2 a las pruebas de Engañar
12.º	Fuerza +1	—	Ataque poderoso
16.º	RE (frío) 10 (Ex)	—	Carisma +1
20.º	Afinidad con los dragones de plata +2 ¹	—	Arma de aliento (Ex) ²
4.º	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones	Afinidad con los dragones de plata +6 ¹
8.º	Alerta	—	+1 armadura natural
12.º	Fuerza +1	—	+2 a las pruebas de Saltar
16.º	RE (frío) 5 (Ex)	—	Inmunidad al frío (Ex)
20.º	Afinidad con los dragones de plata +2 ¹	—	Alterar el propio aspecto 1/día (St)

- 1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con dragones de plata.
- 2 Cono de fuego de 30'; 6d8 de daño; Reflejos mitad (CD 10+ 1/2 DG + modificador de Con)

Dragón rojo

Aunque la mayoría de los dragones malignos no disfrutaban de las relaciones amistosas con humanos, los dragones rojos engendraron líneas de sangre entre los humanoides. Estos descendientes exhiben poderes extraordinarios más allá de los de su raza. Los personajes con línea de sangre de dragón rojo son usualmente codiciosos y presumidos, y pueden oler levemente a humo.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DRAGÓN ROJO

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Engañar
8.º	Alerta
12.º	Fuerza +1
16.º	RE (fuego) 5 (Ex)
20.º	Afinidad con los dragones rojos +2 ¹

Nivel pers.	Intermedio	Mayor
1.º	—	+2 a las pruebas de Engañar
2.º	+2 a las pruebas de Engañar	Alerta
3.º	—	Fuerza +1
4.º	Alerta	RE (fuego) 5 (Ex)
5.º	—	Afinidad con los dragones rojos +2 ¹
6.º	Fuerza +1	+1 armadura natural
7.º	—	+2 a las pruebas de Intimidar
8.º	RE (fuego) 5 (Ex)	RE (fuego) 10 (Ex)
9.º	—	Constitución +1
10.º	Afinidad con los dragones rojos +2 ¹	Localizar objeto 1/día (St)
11.º	—	Afinidad con los dragones rojos +4 ¹
12.º	+1 armadura natural	+1 armadura natural
13.º	—	+2 a las pruebas de Tasación
14.º	+2 a las pruebas de Intimidar	Ataque poderoso
15.º	—	Carisma +1
16.º	RE (fuego) 10 (Ex)	Arma de aliento (Ex) ²
17.º	—	Afinidad con los dragones rojos +6 ¹
18.º	Constitución +1	+1 armadura natural
19.º	—	+2 a las pruebas de Saltar
20.º	Localizar objeto 1/día (St)	Inmunidad al fuego (Ex)

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con dragones rojos.

2 Cono de fuego de 30'; 6d8 de daño; Reflejos mitad (CD 10+ 1/2 DG + modificador de Con)

Dragón verde

En raras ocasiones, los dragones verdes han sido conocidos por tomar el control de pequeños enclaves de humanos que viven en los bosques, en lugar de devorarlos. Algunos de esos humanoides dan luz más tarde a una prole de semidragones, creando líneas de sangre que se extienden durante siglos. Los descendientes de los dragones verdes son a menudo voraces y beligerantes, forzando peleas con muy poca o ninguna provocación.

RASOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DRACÓN VERDE

Nivel	Menor	Intermedio
2. ^o	—	+2 a las pruebas de Moverse sigilosamente
4. ^o	+2 a las pruebas de Moverse sigilosamente	Alerta
6. ^o	—	Fuerza +1
8. ^o	Alerta	RE (ácido) 5 (Ex)
10. ^o	—	Afinidad con los dragones verdes +2 ¹
12. ^o	Fuerza +1	+1 armadura natural
14. ^o	—	+2 a las pruebas de Engañar
16. ^o	RE (ácido) 5 (Ex)	RE (ácido) 10 (Ex)
18. ^o	—	Constitución +1
20. ^o	Afinidad con los dragones verdes +2	Respiración acuática(Ex) ²

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con dragones verdes.

2 Puedes respirar bajo el agua indefinidamente y utilizar libremente aptitudes especiales mientras estás sumergido.

10. ^o	—	Afinidad con los elementales de aire +2 ¹
12. ^o	Destreza +1	Sutiliza con un arma
14. ^o	—	+2 a las pruebas de Avistar
16. ^o	<i>Ráfaga de viento</i> 1/día (St)	Maestría del aire (Ex) ²
18. ^o	—	Constitución +1
20. ^o	Afinidad con los elementales de aire +2	Ataque en vuelo ²

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los elementales de aire.

2 Como la aptitud especial de elemental de aire.

Elemental de fuego

Aquellos que tienen sangre de elemental de fuego en sus venas son a menudo muy nerviosos y con genio. Sus ojos suelen brillar como brasas y su piel puede tener un matiz rojizo.

RASOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE ELEMENTAL DE FUEGO

Nivel	Menor	Intermedio
2. ^o	—	+2 a las pruebas de Piruetas
4. ^o	+2 a las pruebas de Piruetas	Esquiva
6. ^o	—	Destreza +1
8. ^o	Esquiva	<i>Pirotecnia</i> 1/día (St)
10. ^o	—	Afinidad con los elementales de fuego +2 ¹
12. ^o	Destreza +1	Movilidad
14. ^o	—	+2 a las pruebas de Escuchar
16. ^o	<i>Pirotecnia</i> 1/día (St)	RE (fuego) (Ex)
18. ^o	—	Constitución +1
20. ^o	Afinidad con los elementales de fuego +2	Ataque elástico

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los elementales de fuego.

Elemental de agua

Las líneas de sangre de elemental de agua son más comunes entre las razas que respiran agua, pero también se manifiestan entre los marineros y pescadores, e incluso ocasionalmente en personajes con ningún vínculo con los océanos, mares o grandes lagos. Estos personajes suelen ser de ideas independientes y normalmente no viven en ningún lugar mucho tiempo.

RASOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE ELEMENTAL DE AGUA

Nivel	Menor	Intermedio
2. ^o	—	+2 a las pruebas de Nadar
4. ^o	+2 a las pruebas de Nadar	Ataque poderoso
6. ^o	—	Fuerza +1
8. ^o	Ataque poderoso	<i>Nube brumosa</i> 1/día (St)
10. ^o	—	Afinidad con los elementales de agua +2 ¹
12. ^o	Fuerza +1	armadura natural
14. ^o	—	+2 a las pruebas de Avistar
16. ^o	<i>Nube brumosa</i> 1/día (St)	Nadar 30 ²
18. ^o	—	Constitución +1
20. ^o	Afinidad con los elementales de agua +2	Embestida mejorada

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los elementales de agua.

2 O +30' a la velocidad natatoria existente.

Elemental de tierra

Las criaturas que tienen línea de sangre de elemental de tierra poseen un sentimiento de gravedad y estabilidad que los une a las piedras del mundo.

Tienen un sentimiento palpable de apatía a su alrededor, que se manifiesta a veces como falta de velocidad para entrar en acción.

RASOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE ELEMENTAL DE TIERRA

Nivel	Menor	Intermedio
2. ^o	—	+2 a las pruebas de Trepár
4. ^o	+2 a las pruebas de Trepár	Ataque poderoso
6. ^o	—	Fuerza +1
8. ^o	Ataque poderoso	<i>Fundirse con la tierra</i> 1/día (St)
10. ^o	—	Afinidad con los elementales de tierra +2 ¹
12. ^o	Fuerza +1	armadura natural +1
14. ^o	—	+2 a las pruebas de Escuchar
16. ^o	<i>Fundirse con la tierra</i> 1/día (St)	Maestría de la tierra (Ex) ²
18. ^o	—	Constitución +1
20. ^o	Afinidad con los elementales de tierra +2	Romper arma mejorado ²

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los elementales de tierra.

2 Como la aptitud especial de elemental de tierra

Elemental de aire

Similar a la línea de sangre de djinni (ver más adelante), pero menos específica, la línea de sangre de elemental de aire obtiene su poder de una conexión con el plano Elemental del aire. Los personajes con línea de sangre de elemental de aire tienden a cambiar de sentimientos con una velocidad sorprendente. Pueden tener el pelo o la piel de un matiz azul claro.

RASOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE ELEMENTAL DE AIRE

Nivel	Menor	Intermedio
2. ^o	—	+2 a las pruebas de Equilibrio
4. ^o	+2 a las pruebas de Equilibrio	Iniciativa mejorada
6. ^o	—	Destreza +1
8. ^o	Iniciativa mejorada	<i>Ráfaga de viento</i> 1/día (St)

Fata

Cada cultura tiene sus cuentos de fatas tomando amantes mortales, por lo que no es extraño que aparezcan líneas de sangre de fata de vez en cuando. Dependiendo de si desciende de una driada, una ninfa, un sífito u otra fata, una criatura con línea de sangre de fata a menudo tiene una personalidad distante y despreocupada.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE FATA

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Esconderse
8.º	Voluntad de hierro
12.º	Carisma +1
16.º	Hechizar persona 1/día (St)
20.º	Afinidad con las fatas ¹

Nivel pers.	Intermedio	Mayor
1.º	—	+2 a las pruebas de Esconderse
2.º	+2 a las pruebas de Esconderse	Voluntad de hierro
3.º	—	Carisma +1
4.º	Voluntad de hierro	Hechizar persona 1/día (St)
5.º	—	Afinidad con las fatas +2 ¹
6.º	Carisma +1	Visión en la penumbra
7.º	—	+2 a las pruebas de Moverse sigilosamente
8.º	Hechizar persona 1/día (St)	Alerta
9.º	—	Destreza +1
10.º	Afinidad con las fatas +2 ¹	Hablar con los animales 1/día (St)
11.º	—	Afinidad con las fatas +4 ¹
12.º	Visión en la penumbra	Invisibilidad 1/día (St)
13.º	—	+2 a las pruebas de Actuar
14.º	+2 a las pruebas de Actuar	RD1/hierro frío
15.º	—	Sabiduría +1
16.º	Alerta	Sueño profundo 1/día (St)
17.º	—	Afinidad con las fatas +6 ¹
18.º	Destreza +1	Hablar con las plantas 1/día (St)
19.º	—	+2 a las pruebas de Engañar
20.º	Hablar con los animales 1/día (St)	RD 5/hierro frío

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con las fatas.

Genio, djinni

Aunque pocas sagas dan credibilidad a los mitos que sostienen que los genios y los humanoides comparten antepasados comunes, no se puede negar que son muy similares en su forma. Los personajes con línea de sangre de djinni son a menudo álvitos, pero exhiben gran astucia.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE DJINNI

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Concentración
8.º	Iniciativa mejorada
12.º	Destreza +1
16.º	RE (ácido) 5 (Ex)
20.º	Afinidad con los djinn +2 ¹

Nivel pers.	Intermedio	Mayor
1.º	—	+2 a las pruebas de Concentración
2.º	+2 a las pruebas de Concentración	Iniciativa mejorada
3.º	—	Destreza +1

4.º	Iniciativa mejorada	RE (ácido) 5 (Ex)
5.º	—	Afinidad con los djinn +2 ¹
6.º	Destreza +1	Armadura natural +1
7.º	—	+2 a las pruebas de Saber (los Planos)
8.º	RE (ácido) 5 (Ex)	Esquiva
9.º	—	Sabiduría +1
10.º	Afinidad con los djinn +2 ¹	Invisibilidad 1/día (St)
11.º	—	Afinidad con los djinn +4 ¹
12.º	Armadura natural +1	RE (ácido) 10 (Ex)
13.º	—	+2 a las pruebas de Tasación
14.º	+2 a las pruebas de Saber	Crear comida y agua 1/día (St)
15.º	—	Fuerza +1
16.º	Esquiva	Forma gaseosa 1/día (St)
17.º	—	Afinidad con los djinn +6 ¹
18.º	Sabiduría +1	Armadura natural +1
19.º	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones
20.º	Invisibilidad 1/día (St)	Inmunidad al ácido (Ex)

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los djinn.

Genio, ifriti

Los personajes con línea de sangre ifriti son a menudo descendientes de esclavos de esta terrible y poderosa raza. Son típicamente de piel rojiza y de posición cruel, y pueden mostrar pequeños cuernos y ojos de color bronce.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE IFRITI

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Engañar
8.º	Iniciativa mejorada
12.º	Fuerza +1
16.º	RE (fuego) 5 (Ex)
20.º	Afinidad con los ifrit +2 ¹

Nivel pers.	del personaje	Intermedio	Mayor
1.º	—	+2 a las pruebas de Engañar	
2.º	+2 a las pruebas de engañar	Iniciativa mejorada	
3.º	—	Fuerza +1	
4.º	Iniciativa mejorada	RE (fuego) 5 (Ex)	
5.º	—	Afinidad con los ifrit +2 ¹	
6.º	Fuerza +1	Armadura natural +1	
7.º	—	+2 a las pruebas de Saber (los Planos)	
8.º	RE (fuego) 5 (Ex)	Esquiva	
9.º	—	Carisma +1	
10.º	Afinidad con los ifrit +2 ¹	Flamear 1/día (St)	
11.º	—	Afinidad con los ifrit +4 ¹	
12.º	Armadura natural +1	RE (fuego) 10 (Ex)	
13.º	—	+2 a las pruebas de Concentración	
14.º	+2 a las pruebas de Saber (los Planos)	Rayo abrasador 1/día (St)	
15.º	—	Destreza +1	
16.º	Esquiva	Forma gaseosa 1/día (St)	
17.º	—	Afinidad con los ifrit +6 ¹	
18.º	Carisma +1	Armadura natural +1	
19.º	—	+2 a las pruebas de Intimidar	
20.º	Flamear 1/día (St)	Inmunidad al fuego (Ex)	

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los ifrit.

Genio, janni

Como viajeros habituales del plano Material, lo único sorprendente de las líneas de sangre de janni puede ser que no haya más de ellas. Las criaturas que tienen línea de sangre janni tienden a ser un par de pulgarcas más altas de la media de su raza, con una postura regia y orgullosa. Pueden también compartir el comportamiento nómada de los janni.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE JANNI

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Tasación
8.º	Iniciativa mejorada
12.º	Sabiduría +1
16.º	Invisibilidad 1/ día (St)
20.º	Afinidad con los jann +2 ¹

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los janni.

Gigantes

En épocas pasadas, los gigantes se mezclaban más libremente con los humanos más pequeños. Hoy, las pruebas de estas relaciones son, en el mejor de los casos, poco comunes. Los personajes con líneas de sangre de gigantes malignos menores (de las colinas, de la escarcha y de fuego) pueden ser el resultado de la reproducción voluntaria o involuntaria con la gente grande. Por otro lado, las líneas de sangre de gigantes de piedra, de las nubes o de las tormentas son más probablemente el resultado de pasadas alianzas entre estas razas y la antigua nobleza del mundo. En cualquier caso, los personajes que tengan línea de sangre de gigante tienden a ser enormes para su raza, y a menudo otras características (como el color del pelo y la piel, la actitud y comportamientos) con sus antepasados.

Humana con línea de sangre de gigante de la escarcha



Las líneas de sangre intermedias pueden ser sólo de gigantes de las nubes, gigantes de fuego, gigantes de la escarcha, gigantes de piedra y gigantes de las tormentas. Las líneas de sangre mayores sólo pueden ser de gigantes de las tormentas.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE GIGANTE DE LAS COLINAS

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Preparar
8.º	Ataque poderoso
12.º	Fuerza +1
16.º	+1 a armadura natural
20.º	Afinidad con los gigantes de las colinas ¹

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los gigantes de las colinas.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE GIGANTE DE LA ESCARCHA

Nivel pers.	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Preparar
4.º	+2 a las pruebas de Preparar	Ataque poderoso
6.º	—	Fuerza +1
8.º	Ataque poderoso	+1 a armadura natural
10.º	—	Afinidad con los gigantes de la escarcha +2 ¹
12.º	Fuerza +1	RE (frío) 5 (Ex)
14.º	—	+2 a las pruebas de Saltar
16.º	+1 a armadura natural	Romper arma mejorado
18.º	—	Constitución +1
20.º	Afinidad con los gigantes de la escarcha +2 ¹	RE (frío) 10 (Ex)

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los gigantes de la escarcha.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE GIGANTE DE FUEGO

Nivel pers.	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Preparar
4.º	+2 a las pruebas de Preparar	Ataque poderoso
6.º	—	Fuerza +1
8.º	Ataque poderoso	+1 a armadura natural
10.º	—	Afinidad con los gigantes de fuego +2 ¹
12.º	Fuerza +1	RE (fuego) 5 (Ex)
14.º	—	+2 a las pruebas de Saltar
16.º	+1 a armadura natural	Hendadura
18.º	—	Constitución +1
20.0	Afinidad con gigantes de fuego +2	RE (fuego) 10 (Ex)

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los gigantes de fuego.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE GIGANTE DE LAS NUBES

Nivel pers.	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Preparar
4.º	+2 a las pruebas de Preparar	Ataque poderoso
6.º	—	Fuerza +1
8.º	Ataque poderoso	+1 a armadura natural
10.º	—	Afinidad con los gigantes de las nubes +2 ¹
12.º	Fuerza +1	Niebla de oscurecimiento 1/día (St) (S)
14.º	—	+2 a las pruebas de Saltar
16.º	+1 a armadura natural	Embustida mejorada
18.º	—	Constitución +1
20.º	Afinidad con los gigantes de las nubes +2 ¹	Olfato (Ex)

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los gigantes de las nubes.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE GIGANTE DE PIEDRA

Nivel	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Tregar
4.º	+2 a las pruebas de Tregar	Disparo a bocajarro
6.º	—	Fuerza +1
8.º	Disparo a bocajarro	+1 a armadura natural
10.º	—	Afinidad con los gigantes de piedra +2 ¹
12.º	Fuerza +1	Transformar piedra 1/ semana (St)
14.º	—	+2 a las pruebas de Saltar
16.º	+1 a armadura natural	Reflejos de combate
18.º	—	Constitución +1
20.º	Afinidad con los gigantes de piedra +2 ¹	+1 a armadura natural

1 Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los gigantes de piedra.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE GIGANTE DE LAS TORMENTAS

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Tregar
8.º	Ataque poderoso
12.º	Fuerza +1
16.º	+1 a armadura natural
20.º	Afinidad con los gigantes de las tormentas +2 ¹

1 Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los gigantes de las tormentas.

Nivel pers.	Intermedio	Mayor
1.º	—	+2 a las pruebas de Tregar
2.º	+2 a las pruebas de Tregar	Ataque poderoso
3.º	—	Fuerza +1
4.º	Ataque poderoso	+1 a armadura natural
5.º	—	Afinidad con los gigantes de las tormentas +2 ¹
6.º	Fuerza +1	RE (electricidad) 5 (Ex)
7.º	—	+2 a las pruebas de Saltar
8.º	+1 a armadura natural	Hendedura
9.º	—	Constitución +1
10.º	Afinidad con los gigantes de las tormentas +2 ¹	Respiración acuática (Ex) ²
11.º	—	Afinidad con los gigantes de las tormentas +4 ¹
12.º	RE (electricidad) 5 (Ex)	RE (electricidad) 10 (Ex)
13.º	—	+2 a las pruebas de Nadar
14.º	+2 a las pruebas de Saltar	Llamar al relámpago 1/día (St)
15.º	—	Sabiduría +1
16.º	Hendedura	Libertad de movimiento 1/día (St)
17.º	—	Afinidad con los gigantes de las tormentas +6 ¹
18.º	Constitución +1	Armadura natural +1
19.º	—	+2 a las pruebas de Concentración
20.º	Respiración acuática (Ex) ²	Inmunidad a la electricidad (Ex)

1 Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los gigantes de las tormentas.

2 Puedes respirar bajo el agua indefinidamente y utilizar libremente aptitudes especiales mientras esté sumergido.

Githyanki/Githzerai

Tras una incursión, las expediciones de guerra githyanki/githzerai pueden regresar a sus hogares con prisioneros o esclavos rescatados. En algunas raras ocasiones -particularmente cuando hay niños de por medio- se compadecen de esos individuos y los crían como uno de ellos. Al llegar a la vida adulta, los personajes que hayan crecido entre los gith deben escoger un(a) compañero(a) de entre sus salvadores, naciendo así niños mestizos que luego pasan sus rasgos gith a la descendencia. Estos descendientes comparten la naturaleza guerrera de los githyanki o la xenofobia githzerai, tendiendo a ser duros de corazón y crueles.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE GITHYANKI

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Buscar
8.º	Voluntad de hierro
12.º	Constitución +1
16.º	Resistencia a conjuros 2 + DG
20.º	Afinidad con los githyanki +2 ¹

1 Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los githyanki.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE GITHZERAI

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Concentración
8.º	Voluntad de hierro
12.º	Destreza +1
16.º	Resistencia a conjuros 2 + DG
20.º	Afinidad con los githzerai +2 ¹

1 Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los githzerai.

Licántropo

Cuando no está asesinando a inocentes ciudadanos, el típico personaje licántropo puede disfrutar de una vida social casi completamente normal, e incluso tener una familia. Aunque la descendencia de alguien aquejado de licantropía puede no compartir la maldición en sí misma, la línea de sangre puede traspasar sus características a través de las generaciones, permitiendo a los descendientes manifestar algunos de los atributos del licántropo. Sin reparar en el animal original, los que tengan línea de sangre de licántropo tienden a compartir características similares, incluyendo la mirada salvaje y la abundancia de vello corporal.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE LICÁNTROPO

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Buscar
8.º	Ataque poderoso o Esquiva ¹
12.º	Constitución +1
16.º	Olfato (Ex)
20.º	Afinidad con los licántropos +2 ¹

1 Si la Fuerza base del animal es mayor que la Destreza, se obtiene Ataque poderoso; en el caso opuesto, obtiene Esquiva.

2 Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los licántropos.

Minotauro

Horribles historias describen la suerte de inocentes arrancados de sus hogares por minotauros merodeadores, y los pocos individuos

que tienen línea de sangre de minotauro prueban lo cierto de estas historias. Estos personajes tienen apariencia salvaje, con pelo grueso y algunas veces pequeños cuernos romos.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE MINOTAURO

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Buscar
8.º	Alerta
12.º	Fuerza +1
16.º	+1 a la armadura natural
20.º	Afinidad con los minotauros +2 ¹

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con minotauros.

Ogro

Lo más probable es que un personaje con sangre de ogro sea el resultado de incursiones en asentamientos humanoides, pero también puede derivar de la raza de los ogros hechiceros, más inteligente y mágicamente dotada (de hecho, todas las líneas de sangre de ogro intermedias son en realidad líneas de sangre de ogro). Estos personajes pueden parecer torpes y brutales, pero pueden poseer un alto grado de astucia.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE OGR0

Nivel pers.	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Trepár
4.º	+2 a las pruebas de Trepár	Ataque poderoso
6.º	—	Fuerza +1
8.º	Ataque poderoso	+1 a armadura natural
10.º	—	Afinidad con los ogros +2*
12.º	Fuerza +1	Oscuridad 1/ día (St)
14.º	—	+2 a las pruebas de Concentración
16.º	+1 a armadura natural	Invisibilidad 1/ día (St)
18.º	—	Carisma +1
20.º	Afinidad con los ogros +2	Volar 1/ día

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con ogros.

Saga

Muchas sagas tienen la aptitud de cambiar su apariencia, haciéndoles posible interactuar con criaturas de otras razas. Aunque horribles de contemplar, algunas utilizan su aptitud para atraer compañeros, con la esperanza de que su descendencia pueda ayudarlas en sus malignos planes. Los descendientes de las sagas tienden a ser fuertes y fós, y a menudo comparan con sus antepasados el amor por las intrigas.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE SAGA

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Esconderse
8.º	Alerta
12.º	Fuerza +1
16.º	+1 a armadura natural
20.º	Afinidad con las sagas +2 ¹

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con sagas.

Slaad

En quizás uno de cada millón de casos, la implantación de un huevecillo de slaad rojo o la fiebre de un slaad azul tienen un resultado inesperado: una criatura similar al humano afectado, en lugar de un verdadero slaad. Estas criaturas son a menudo temibles guerreros, utilizando su fuerza y ferocidad como gran ventaja.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE SLAAD

Nivel per.	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Saltar
4.º	+2 a las pruebas de Saltar	Ataque poderoso
6.º	—	Fuerza +1
8.º	Ataque poderoso	Estallar 1/ día (St)
10.º	—	Afinidad con los slaad +2 ¹
12.º	Fuerza +1	+1 a armadura natural
14.º	—	+2 a las pruebas de Trepár
16.º	Estallar 1/ día (St)	Hendedura
18.º	—	Constitución +1
20.º	Afinidad con los slaad +2 ¹	RE 5 (Ex) ²

¹ Obtiene el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con slaad.

² Tira 1d10 para determinar el tipo de energía: 1-2 ácido; 3-4 frío; 5-6 electricidad, 7-8 fuego; 9-10 sónica.

Titán

Tanto como aliados, tiranos u objetos de reverencia, los titanes tienen la ocasión de interactuar activamente con los seres inferiores. En raras ocasiones, estas interacciones han dado como resultado vástagos de gran poder; poder que se esconde en pocos mortales en estos días. Las criaturas con la línea de sangre de titán tienden a tener cambios emocionales salvajes y son generalmente fuertes y poderosas.

RASGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE TITÁN

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Saltar
8.º	Ataque poderoso
12.º	Fuerza +1
16.º	Levitar 1/ día (St)
20.º	Afinidad con los titanes +2 ¹

Nivel pers.	Intermedio	Mayor
1.º	—	+2 a las pruebas de Saltar
2.º	+2 a las pruebas de Saltar	Ataque poderoso
3.º	—	Fuerza +1
4.º	Ataque poderoso	Levitar 1/ día (St)
5.º	—	Afinidad con los titanes +2 ¹
6.º	Fuerza +1	+1 a armadura natural
7.º	—	+2 a las pruebas de Concentración
8.º	Levitar 1/ día (St)	Romper arma mejorado
9.º	—	Constitución +1
10.º	Afinidad con los titanes +2 ¹	RC 2+ DG
11.º	—	Afinidad con los titanes +4 ¹
12.º	+1 a armadura natural	Utilizar arma descomunal (Ex) ²
13.º	—	+2 a las pruebas de Saber (cualquiera)
14.º	+2 a las pruebas de Concentración	Luz del día u oscuridad profunda 1/día (St) ³
15.º	—	Inteligencia +1
16.º	Romper arma mejorado	Quitar maldición o lanzar maldición 1/día (St) ³

17.º	—	Afinidad con los titanes +6 ¹
18.º	Constitución +1	Armadura natural +1
19.º	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones
20.º	RC 2+ DG	RD 5/ legales

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los titanes.

2 Como la aptitud especial de titán.

3 Si es bueno, obtiene *luz del día* en el nivel 14.º y *quitar maldición* en el 16.º; si es maligno, *oscuridad profunda* y *lanzar maldición*; si es neutral, 50% de posibilidades de cada una.

Troll

Aunque el origen de esta línea de sangre es a menudo demasiado repugnante como para contemplarlo, hay sin embargo una cuantas criaturas que manifiestan una cierta fortaleza de troll. Estos personajes tienden a llevar muchas cicatrices de antiguas heridas, y tienen a menudo una actitud feroz.

RAZGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE TROLL

Nivel pers.	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Avistar
4.º	+2 a las pruebas de Avistar	Gran fortaleza
6.º	—	Constitución +1
8.º	Gran fortaleza	Velocidad de curación doble (Ex) ²
10.º	—	Afinidad con los trolls +2 ¹
12.º	Constitución +1	+1 a armadura natural
14.º	—	+2 a las pruebas de Escuchar
16.º	Velocidad de curación doble (Ex) ²	Ataque poderoso
18.º	—	Fuerza +1
20.º	Afinidad con los trolls +2 ¹	Olfato (Ex)

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con trolls.

2 Te curas naturalmente al doble de la velocidad normal.

Vampiro

Los poderes de persuasión de los vampiros han llevado a más de un humanoide de voluntad débil a recibir su mortífero e íntimo abrazo. Aunque parezca imposible que un niño pueda nacer de esta unión, abundan las historias de humanos que poseen algunas capacidades físicas y mentales de vampiro. Estas pálidas y angustiadas criaturas están inevitablemente envueltas en un manto de misterio y engaño, por lo que incluso los descendientes de alineamiento bueno de vampiros temen el castigo de aquellos que los confunden con estos muertos vivientes.

RAZGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE VAMPIRO

Nivel del personaje	Menor
4.º	+2 a las pruebas de Trepar
8.º	Sigiloso
12.º	Fuerza +1
16.º	RE (frío) 5 (Ex)
20.º	Afinidad con los vampiros +2 ¹

Nivel pers.	Intermedio	Mayor
1.º	—	+2 a las pruebas de Trepar
2.º	+2 a las pruebas de Trepar	Sigiloso
3.º	—	Fuerza +1
4.º	Sigiloso	RE (frío) 5 (Ex)
5.º	—	Afinidad con los vampiros +2 ¹

6.º	Fuerza +1	+1 a armadura natural
7.º	—	+2 a las pruebas de Buscar
8.º	RE (frío) 5 (Ex)	RE (electricidad) 5 (Ex)
9.º	—	Carisma +1
10.º	Afinidad con los vampiros +2 ¹	Reflejos de combate
11.º	—	Afinidad con los vampiros +4 ¹
12.º	+1 a armadura natural	Alerta
13.º	—	+2 a las pruebas de Averiguar intenciones
14.º	+2 a las pruebas de Buscar	Iniciativa mejorada
15.º	—	Destreza +1
16.º	RE (electricidad) 5 (Ex)	Sugestión 1/día (St)
17.º	—	Afinidad con los vampiros +6 ¹
18.º	Carisma +1	+1 a la armadura natural
19.º	—	+2 a las pruebas de Engañar
20.º	Reflejos de combate	RD 5/ plata

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con vampiros.

Yuan-ti

Al menos una facción entre este despiadado pueblo de las serpientes se dedica a relacionarse íntimamente con humanoides no corruptos, creyendo que éste es un buen modo de corromper a otras razas. Los descendientes de estas actividades son a menudo indistinguibles de los purasangre; tienen sutiles rasgos de serpiente, como manchas escamosas u ojos que no pestañean.

RAZGOS DE LA LÍNEA DE SANGRE DE YUAN-TI

Nivel pers.	Menor	Intermedio
2.º	—	+2 a las pruebas de Esconderse
4.º	+2 a las pruebas de Esconderse	Alerta
6.º	—	Carisma +1
8.º	Alerta	Detectar veneno 1/ día (St)
10.º	—	Afinidad con los yuan-ti +2 ¹
12.º	Carisma +1	Lucha a ciegas
14.º	—	+2 a las pruebas de Disfrazarse
16.º	Detectar veneno 1/ día (St)	Poder camaleónico 1/día (St) ²
18.º	—	Inteligencia +1
20.º	Afinidad con los yuan-ti +2 ¹	+1 a armadura natural

1 Obtienes el bonificador indicado en todas las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Actuar hechas para interactuar con los yuan-ti.

2 Como la aptitud especial de yuan-ti.

DETERMINACIÓN ALEATORIA DE LA LÍNEA DE SANGRE

Es mejor incluir las líneas de sangre como una parte del personaje, es la que tanto el narrador como el jugador trabajen juntos para seleccionar la línea más apropiada para el PJ. Sin embargo, si quieres generar líneas de sangre de PJs aleatoriamente, utiliza la siguiente tabla como guía.

Primero tira un d% y consulta la Tabla 1-3: fuerza de la línea de sangre, para determinar la fuerza de la misma. Luego tira un d% en la Tabla 1-4: líneas de sangre menores, en la 1-5: líneas de sangre intermedias, o en la Tabla 1-6: líneas de sangre mayores, para determinar el origen.

TABLA 1-3: FUERZA DE LA LÍNEA DE SANGRE

d%	Fuerza de la línea de sangre
01-55	Menor
56-85	Intermedia
86-100	Mayor

Tabla 1-4: LÍNEAS DE SANGRE MENORES

d%	Origen de la línea de sangre
01-05	Celestial
06-10	Demonio
11-15	Diablo
16-19	Doppelgänger
20	Dragón negro
21	Dragón azul
22-23	Dragón de latón
24-25	Dragón de bronce
26-27	Dragón de cobre
28-29	Dragón de oro
30	Dragón verde
31-32	Dragón rojo
33-35	Dragón de plata
36	Dragón blanco
37-40	Elemental de aire
41-44	Elemental de tierra
45-48	Elemental de fuego
49-52	Elemental de agua
53-57	Fata
58-60	Genio, djinni
61-62	Genio, ifriti
63-65	Genio, janni
66-67	Gigante de las nubes
68-69	Gigante del fuego
70-71	Gigante de la escarcha
72-74	Gigante de las colinas
75-76	Gigante de piedra
77-78	Gigante de las tormentas
79	Githyanki
80	Githzerai
81-82	Saga
83-87	Licántropo
88	Minotauro
89-91	Ogro
92	Slaad
93	Titán
94	Troll
95-97	Vampiro
98-100	Yuan-ti

Tabla 1-5: LÍNEAS DE SANGRE INTERMEDIAS

d%	Origen de la línea de sangre
01-05	Celestial
06-10	Demonio
11-15	Diablo
16-17	Dragón negro
18-19	Dragón azul
20-21	Dragón de latón
22-23	Dragón de bronce
24-25	Dragón de cobre
26-28	Dragón de oro
29-30	Dragón verde
31-33	Dragón rojo
34-37	Dragón de plata
38-39	Dragón blanco
40-44	Elemental de aire
45-49	Elemental de tierra
50-54	Elemental de fuego
55-59	Elemental de agua
60-65	Fata
66-69	Genio, djinni
70-72	Genio, ifriti
73-75	Gigante de las nubes
76-78	Gigante del fuego
79-81	Gigante de la escarcha
82-84	Gigante de piedra
85-87	Gigante de las tormentas
88	Ogro
89	Slaad
90-91	Titán
92-93	Troll
94-97	Vampiro
98-100	Yuan-ti

Tabla 1-6: LÍNEAS DE SANGRE MAYORES

d%	Origen de la línea de sangre
01-11	Celestial
12-22	Demonio
23-33	Diablo
34-40	Dragón de oro
41-47	Dragón rojo
48-57	Dragón de plata
58-67	Fata
68-76	Genio, djinni
77-83	Genio, ifriti
84-90	Gigante de las tormentas
91-95	Titán
96-100	Vampiro

CÓMO CREAR OTRAS LÍNEAS DE SANGRE

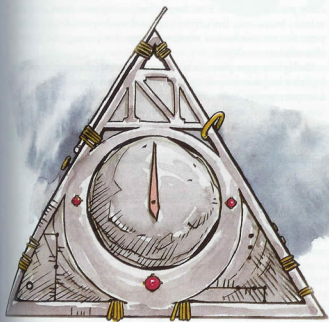
Las líneas de sangre descritas aquí no son de ningún modo una lista exhaustiva de todas las posibles combinaciones. Puedes crear líneas de sangre de criaturas que no se incluyeran aquí, crear líneas de sangre más específicas de celestiales, demonios o diablos, o incluso crear versiones más potentes de líneas de sangre de aquí para utilizarlas en tus partidas.

La Tabla 1-7: distribución de rasgos de las líneas de sangre, te da el marco básico para los rasgos de las líneas de sangre. En el transcurso de 20 niveles, una línea de sangre mayor impulsa cuatro habilidades (dándoles un bonificador de +2 a cada una) y tres puntuaciones de característica (incrementando cada una en +1). Proporciona afinidad con la línea de sangre en tres fases (+2, +4 y +6), y también 10 aptitudes especiales. Las líneas de sangre intermedias proporcionan los 10 primeros rasgos, dispersos en los 20 niveles. Las líneas de sangre menores proporcionan los cinco primeros rasgos.

Cuando estés creando una nueva línea de sangre, utiliza las descritas anteriormente como guía para que las aptitudes especiales sean apropiadas.

Tabla 1-7: DISTRIBUCIÓN DE RASGOS DE LAS LÍNEAS DE SANGRE

Nivel del pers.	Rasgo obtenido		
	Menor	Intermedia	Mayor
1.º	—	—	Impulso en hab 1
2.º	—	Impulso en hab 1	Especial 1
3.º	—	—	Impulso en caract. 1
4.º	Impulso en hab 1	Especial 1	Especial 2
5.º	—	—	Afinidad +2
6.º	—	Impulso en caract. 1	Especial 3
7.º	—	—	Impulso en hab 2
8.º	Especial 1	Especial 2	Especial 4
9.º	—	—	Impulso en caract. 2
10.º	—	Afinidad +2	Especial 5
11.º	—	—	Afinidad +4
12.º	Impulso caract. 1	Especial 3	Especial 6
13.º	—	—	Impulso en hab 3
14.º	—	Impulso en hab 2	Especial 7
15.º	—	—	Impulso en caract. 3
16.º	Especial 2	Especial 4	Especial 8
17.º	—	—	Afinidad +6
18.º	—	Impulso en caract. 2	Especial 9
19.º	—	—	Impulso en hab 4
20.º	Afinidad +2	Especial 5	Especial 10



CLASES RACIALES: PARANGONES

En la mayoría de las campañas de D&D, los conceptos de clase y raza son independientes. Pero en la clase de parangón racial, la línea entre los dos se vuelve borrosa. Los parangones raciales son, como su nombre indica, casi los ejemplos perfectos de fuerza y habilidad de la raza del personaje. A diferencia de los miembros de otras clases, los parangones raciales son más que meros individuos poderosos. Son fuertes en todos los campos en los que su raza es fuerte, aunque también son vulnerables del modo que su raza lo sea. Aparte de esto, poseen poderes o capacidades que sobrepasan a los miembros normales de su raza. Aunque cualquier elfo puede crecer en poder, prestigio y (en términos de D&D) nivel, la mayoría lo consigue obteniendo niveles en las clases de personaje descritas en el *Manual de jugador*; sólo unos pocos en sintonía con su herencia y aptitudes raciales se convierten en parangones raciales.

Los parangones raciales pocas veces reciben el riguroso entrenamiento o estudio que se les supone a los miembros de las otras clases normalmente entre niveles. Su experiencia, sabiduría y aptitudes heroicas simplemente se manifiestan en modo de aptitudes raciales innatas superiores. A pesar de su fuerte asociación con la raza, los parangones raciales no necesitan tener una visión específica o especial devoción por las creencias de su raza o sus actitudes típicas (aunque muchos lo hacen).

Obviamente, los personajes sólo pueden coger niveles de clase parangón racial asociados con su raza. Un humano no puede coger niveles de parangón enano (sólo los enanos son capaces de reflejar las más altas virtudes de la raza enana obteniendo niveles en la clase parangón enano). Los parangones semielfos y semiorcos son una excepción; consulta las secciones correspondientes más adelante.

Como los guerreros, los magos y las otras clases estándar de personaje, el parangón racial no tiene prerequisites (aparte ser miembro de la raza apropiada). Los niveles de clase parangón pueden ser cogidos en cualquier momento que el personaje gane un nivel, incluso en el 1.º nivel (en este caso reciben cuatro veces el número de puntos de habilidad que se obtienen en niveles sucesivos). Un personaje puede hacerse multiclase libremente entre las clases de personaje estándar, las clases de prestigio para las que esté cualificado y la clase de parangón racial apropiada. Es posible cambiar la raza del personaje con poderosos efectos mágicos como *cambiar de forma*, *reencarnar o deseo*. Si el personaje ya ha adoptado niveles de la clase parangón racial de su raza original, nunca podrá convertirse en parangón de otra raza. Sin embargo, el cambio o alteración mágica de la forma no causa la pérdida de los rasgos de clase de parangón. Los rasgos de clase adquiridos de los niveles de parangón racial no se ven afectados más drásticamente que los beneficios obtenidos de los niveles de otras clases.

LAS SUBRAZAS Y LA CLASE DE PARANGÓN

Cómo regla general, los miembros de una subraza pueden coger niveles de la clase parangón de la raza estándar a menos que exista una clase parangón específica para la subraza. Por ejemplo: los elfos acuáticos, los elfos grises, los elfos salvajes y los elfos del bosque pueden avanzar todos como parangones elfos, pero los elfos drow no pueden, porque tienen una clase parangón aparte (suponiendo que el DM utilice la clase parangón drow que damos aquí). Si el DM quiere diferenciar más entre las subrazas élficas creando una o más clases parangón para ellas, no podrán coger niveles de parangón elfo. Cuando estés decidiendo si crear

Los niveles en la clase parangón racial nunca sufren penalizado a los PX para personajes multiclase.

PARANGÓN DROW

Apartados del resto del pueblo elfo por una herencia de engaño, traición y maldad, los drow son con mucho unas de las razas humanas más peligrosas. La mayoría de los parangones drow encarnan la naturaleza malvada y el deleite por la crueldad intencionada de su raza, pero algunos se salen de este oscuro camino. En su lugar incorporan el potencial que todos los elfos comparten en belleza, elegancia y habilidades marciales.

La sociedad drow está llena de intrigas y de feroz competencia. Incluso el más capaz de los parangones drow puede hacer poco más para medrar entre su raza que luchar contra las maquinaciones de otros drow poderosos. Cuando consiguen escapar de la cultura drow y su cruel influencia los parangones drow de alineamiento bueno pueden ser los miembros más capaces y con más éxito de su raza (*NiC: ¿alguien dijo Drow?*).

Aventuras: los parangones drow se van de aventuras por un par de razones. Aquellos de inclinación maligna se van de aventuras para incrementar su poder personal, adquiriendo riqueza y poderosos objetos mágicos o mejorando sus habilidades de combate. Los pocos parangones drow con menos motivos propios se van de aventuras para evitar la dura influencia de su raza y su sociedad cruel. Estos últimos parangones drow son los que se pueden ver en compañía de otras razas.

Características: los parangones drow son típicamente más reservados que otros miembros de su raza. Los parangones drow consideran a sí mismos como la élite de la sociedad drow, aunque se cuidan de compartir este punto de vista con las poderosas sacerdotisas que influyen sobre la mayoría de los aspectos de la cultura drow. Si sabe, los parangones drow son incluso más herméticos y taimados que la media de los miembros de su raza, y su éxito en una sociedad tan peligrosa acentúa sus aptitudes para conducirse en entornos sociales traicioneros y manipular las acciones de otros. Se dice que el día que un drow deje de intrigar, será el día de su muerte.

Alineamiento: la amplia mayoría de los drow, incluyendo a la mayoría de los parangones drow son despiadadamente malignos. Sin embargo, los pocos drow de alineamiento bueno que sobreviven a sus años de formación es bastante probable que ganen niveles de clase parangón drow. Esto hace a los parangones drow de alineamiento bueno más frecuentes que los drow buenos de otras clases, pero ni con mucho tan comunes como los parangones drow de alineamiento maligno.

Religión: gran parte de la cultura drow está dominada por la religión, y las poderosas sacerdotisas que dirigen la sociedad drow ver a los parangones drow como a herramientas, quizás más habilidosas que otros drow ambiciosos, pero no intrínsecamente más valiosos. Este punto de vista choca con la creencia propia del parangón drow

una nueva clase parangón para las subrazas de tu partida, considera cómo de diferente es la subraza de la principal. Por ejemplo, el elfo gris es muy similar al elfo estándar (el alto elfo), pero tanto el elfo salvaje como el elfo de los bosques tienen un penalizador a la Inteligencia; teniendo en cuenta que el parangón elfo aumenta su Inteligencia en el 3.º nivel, este parangón no parece apropiado para estas razas. El gnomo del bosque es muy similar al gnomo estándar (gnomo de las rocas), pero el gnomo de las profundidades es tan diferente (incluyendo el ajuste de nivel +3) que probablemente merezca su propio parangón.

Tabla 1-8: PARANGÓN DROW

Nivel	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día
1 ^{er}	+0	+0	+2	+0	Aptitudes sortilegas mejoradas	+1 nivel de clérigo o mago
2 ^o	+1	+0	+3	+0	Visión en la oscuridad mejorada (+30') sensible a la luz	—
3 ^{er}	+2	+1	+3	+1	Impulso de característica (Des +2)	+1 nivel de clérigo o mago.

de que es la élite de su raza. Como resultado, es poco probable que los parangones drow sigan algún tipo de religión cuando salgan de la influencia directa de las sacerdotisas drow.

Trasfondo: los parangones drow aprenden sus habilidades como lo hacen los demás drow: consiguiendo el éxito donde los drow más débiles fallan. Los parangones drow desarrollan sus habilidades entre los escondidos peligros de los reinos subterráneos y en una sociedad donde los poderosos cazan libremente a los débiles. A pesar de su alineamiento u otros rasgos, los parangones drow se ven forzados en algún momento a tomar una decisión sobre la crudeza de su raza y la omnipresente religión. Aquellos parangones drow que escogen seguir los principios de las malignas sacerdotisas a menudo ascienden para convertirse en mortíferos lugartenientes, cumpliendo la voluntad de las matriarcas. Los pocos que rechazan las enseñanzas de las sacerdotisas hacen deber clérigo y encubiertamente, pasando el tiempo hasta que pueden escapar de la influencia de otros drow.

Razas: la mayoría de los parangones drow ven pocos usos para las demás razas, percibiéndolas como presas potenciales o esclavos. Los parangones drow de alineamiento bueno, sin embargo, ven los aspectos positivos de la cooperación interracial. Estos parangones buscan aventureros de otras razas, y a menudo terminan relacionándose más con las sociedades de sus compañeros de aventuras que con su propia cultura.

Otras clases: los parangones drow ven a los miembros de otras clases como herramientas. Valoran el amplio conjunto de habilidades de aquellos con quienes se asocian, con la condición de poder controlar a sus "asociados" cuando surja la necesidad. Los parangones drow están dispuestos a trabajar con cualquiera a quien puedan manipular para sus propios fines.

Como decimos, los parangones drow a menudo ven a los guerreros como a compañeros ideales, ya que combinan grandes competencias marciales con capacidad física, mientras que al mismo tiempo son incapaces de enfrentarse al sigilo y a la sutileza del drow, asegurando así que el parangón drow pueda tener ventaja cuando lo desee.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones drow tienen los siguientes valores de juego.

Características: los parangones drow prefieren el combate partiendo de una emboscada, lo que hace importante la Destreza, para apuntar y atacar con armas a distancia. La Sabiduría les ayuda a detectar enemigos potenciales antes de que los enemigos detecten a su vez al drow. La Fuerza también es importante, debido su obvio papel en el combate cuerpo a cuerpo.

Alineamiento: cualquiera
Dado de golpe: d6

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del parangón drow (y la característica clave para cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Conocimiento de conjuros

(Int), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (todos, tomados individualmente) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trepas (Fue).

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del parangón drow.

Competencia con armas y armaduras: los parangones drow son competentes con todas las armas sencillas, estoques, espada larga y ballesta de mano, así como con las armaduras ligeras.

Conjuros al día: en el 1.^{er} y 2.^o nivel, los parangones drow obtienen nuevos conjuros al día como si también hubiesen ganado un nivel de clérigo. Los parangones drow ganan nuevos conjuros al día como si hubiesen ganado un nivel de mago en lugar de uno de clérigo. Sin embargo, el parangón drow no gana ningún otro beneficio que esta clase pudiese haber ganado (dotes metamágicas adicionales, etc). Esto significa esencialmente que el personaje añade su nivel de parangón drow a su nivel de mago o clérigo para determinar sus conjuros al día y su nivel de lanzador. Si un parangón drow no tiene niveles de clérigo, o si es un varón y no tiene niveles de mago, este rasgo de clase no tiene efecto.

Aptitudes sortilegas mejoradas: en el 1.^{er} nivel, los parangones drow obtienen un uso diario adicional en cada una de sus aptitudes sortilegas innatas.

Visión en la oscuridad mejorada (Ex): en el 2.^o nivel, los parangones drow incrementan el alcance de su visión en la oscuridad ante la luz.

Sensibilidad a la luz (Ex): la ceguera ante la luz de 2.^o nivel de parangón drow se hace más leve, convirtiéndose en sensibilidad a la luz. En lugar de quedar cegado por la luz brillante, solamente queda deslumbrado por la luz del sol o dentro del radio del conjunto luz del día.

Impulso de característica (Ex): en el 3.^{er} nivel, la puntuación de Destreza de los parangones drow se incrementa en 2 puntos.



PARANGÓN ELFO

Expertos tanto con la espada como los la magia, los elfos se mueven por el mundo con un ritmo que se aparta del de las razas de corta vida. Eterna campeona del bien, la raza élfica se encuentra poblada por incontables héroes e innumerables relatos. Siendo tan poderosa, no es muy común que se dirija hacia el combate o las artes de la guerra, prefiriendo en su lugar los caminos de la poesía, la danza, la canción o el conocimiento. Con sus largas expectativas de vida y sus muchos talentos, los elfos destacan en numerosas áreas y clases, pero unos pocos ejemplifican incluso en mayor grado la compleja y poderosa naturaleza de su raza.

Aventuras: los parangones elfos se apartan del mundo con menos facilidad que la mayoría de los elfos, viendo mucho de la naturaleza de la raza élfica en la forma y la estructura del mundo.

Les divierte viajar e interactuar con otras razas, aprendiendo tanto de ellos mismos como de aquellos con los que se encuentran. Los parangones elfos son conscientes de que el aislamiento voluntario de otras razas de alineamiento bueno es peligroso para la raza élfica; aunque este ensimismamiento disminuya el dolor y la frustración que rodean sus relaciones con otras razas, también la hace vulnerable al estancamiento y la decadencia.

Características: los parangones elfos son curiosos, pacientes y, cuando actúan, mortales. Son veloces y sigilosos y poseen unos sentidos sorprendentemente agudos, permitiéndoles reaccionar con mucha más velocidad de lo que ninguno de sus oponentes podría esperar. Sus aptitudes tanto en el siglo como con las armas los hacen excelentes para atacar emboscando, y su tendencia a adquirir niveles de picaro y explorador además de los de parangón acentúan estos puntos fuertes.

Alineamiento: los parangones elfos pueden ser de cualquier alineamiento, pero la mayoría son neutrales buenos.

Ven el mundo como un lugar de armonía, un lugar que puede proporcionar generosidad a todos aquellos con la voluntad de vivir en paz, siempre que la sociedad no se lleve a los extremos de la ley o la anarquía.

Religión: aunque los elfos pueden ser tan religiosos como los miembros de otras razas, los parangones elfos raras veces se concentran en la religión. En lugar de en ella, centran su atención y devoción en los miembros mortales de su raza.

Trasfondo: la mayoría de los parangones elfos hereda sus aptitudes a través de un fuerte amor por su pueblo y por el trabajo de un mentor influyente. Aunque este mentor puede ser de cualquier clase, es común que sean los magos y los guardianes del conocimiento de la raza élfica los que busquen fomentar las habilidades de los parangones elfos novatos, sabiendo que hacer que un elfo joven se adentre en el camino de los parangones puede beneficiar a la raza durante casi mil años.

Razas: los parangones elfos son, en su mayoría, abiertos y corteses cuando se relacionan con los miembros de otras razas. Incluso si secretamente desprecian a los que viven poco o a los pueblos menos dotados, los parangones elfos saben que otras razas pueden ofrecerles una cosa de la que la mayoría de los elfos carece: sentido de la urgencia. Cuando el poder de los parangones elfos aumenta, llegan a ser más y más capaces de considerar a los miembros de otras razas curiosidades a estudiar, más que iguales. Pero continúan siendo corteses y de confianza, esforzándose en aprender cómo las virtudes de otras razas pueden beneficiar a la raza élfica.

Otras clases: como la mayoría de los parangones raciales, los parangones elfos tienden a pensar más en términos de relaciones con otras razas que de interacción con otras clases. Los parangones elfos se relacionan mejor con personajes que veneran la naturaleza o buscan vivir en armonía con el mundo que les rodea. Encuentran campos filosóficos comunes con los monjes y causas comunes con los paladines, pero se sienten más cómodos con los magos, exploradores y druidas. Aunque los elfos son tan religiosos como cualquier otra raza, los parangones elfos desconfían a menudo de la dependencia de los clérigos del consejo divino, y los guerreros con armaduras pesadas tienen una forma de enfocar el combate que los parangones elfos tienen a veces problemas para comprender.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones elfos tienen los siguientes valores de juego.

Tabla 1-9: PARANGÓN ELFO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día
1.º	+0	+0	+2	+0	Visión élfica, resistir encantamientos	—
2.º	+1	+0	+3	+0	Soltura con arma	+1 nivel de mago
3.º	+2	+1	+3	+1	Impulso de característica (Int +2)	+1 nivel de mago.

Características: la agilidad y la elegancia física son el sello de la raza élfica, y las puntuaciones altas en Destreza ayudan a los parangones elfos a evitar los golpes en combate y les hacen más precisos en los ataques a distancia. La Destreza incluso puede (tras seleccionar la dote Sutileza en las armas), ayudarlos en el combate cuerpo a cuerpo. Una puntuación alta en Inteligencia permite a los parangones elfos acceder a una más amplia selección de habilidades, y una puntuación alta en Sabiduría es importante para algunas de las habilidades de clase más significativas.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del parangón elfo (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (todos, tomado individualmente), Saltar (Fue) (Int), Supervivencia (Sab) y Trepár (Fue).

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del parangón elfo.

Competencia con armas y armaduras: los parangones elfos son competentes con todas las armas sencillas, estoques, espadas largas, arcos cortos y arcos largos. Los parangones elfos son competentes con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Conjuros al día: en el 2.º y 3.º nivel, los parangones elfos obtienen nuevos conjuros al día como si también hubiesen ganado un nivel de mago.

Sin embargo, los parangones elfos no ganan ningún otro beneficio que esta clase pudiese haber ganado (dotes metamágicas adicionales, etc.). Esto significa esencialmente que el personaje añada su nivel de parangón elfo a su nivel de mago a efectos de determinar sus conjuros al día y su nivel de lanzador. Si el parangón elfo no tiene niveles de mago, este rasgo de clase no tiene efecto.

Visión élfica (Ex): los parangones elfos tienen una agudeza visual excepcional. Su bonificador racial a las pruebas de Buscar y Avistar se incrementa a +4. Además, la visión en la oscuridad de los parangones elfos aumenta de rango, permitiéndole ver tres veces más lejos que un humano a la luz de las estrellas, la luna o una antorcha y en condiciones similares de mala iluminación.

Resistir encantamientos (Ex): el bonificador racial del parangón elfo para los TS contra conjuros o efectos de encantamiento se incrementa en 2.

Soltura con un arma: en el segundo nivel, los parangones elfos obtienen soltura con un arma como dote adicional. Esta dote debe aplicarse a cualquiera de las siguientes: estoque, espada larga, espada corta, arco corto, arco largo, arco corto compuesto o arco largo compuesto.

Impulso de característica (Ex): en el 3.º nivel, la puntuación de Inteligencia de los parangones elfos se incrementa en 2 puntos.

PARANGÓN ENANO

Conocidos por sus habilidades en el arte de la guerra, por su capacidad para resistir el castigo físico y mágico y por su gran amor por la piedra y la cantería, los enanos se hacen tan fuertes como las montañas que son sus hogares. Los parangones enanos ejemplifican esta fuerza

consiguiendo una comprensión más profunda de la piedra y la cantería, superando su ya probada resistencia y fomentando las artes y los puntos fuertes de su pueblo siempre que es posible.

Los parangones enanos son valientes guerreros, y poderosos parangones a menudo toman el mando en las batallas, así como en los compromisos diplomáticos.

Aventuras: los parangones enanos se sientan al frente de su pueblo, preparados para defender o fomentar los intereses de su raza por la palabra y los hechos. Aunque forman un grupo tan dispar como los miembros de cualquier clase de personaje, la mayoría de los parangones enanos emprende aventuras libremente mientras que no amenace o ponga en peligro a la comunidad enana.

Características: los parangones enanos son guerreros hábiles y duros que se sienten más en casa cuanto más profundamente bajo tierra se encuentran. Debido a que se centran en el combate, es probable que los guerreros y paladines enanos se convierten en parangones, aunque muchos clérigos también encuentran que las aptitudes innatas de su raza combinan bien con su entrenamiento divino, y frecuentemente escogen niveles de parangón. Debido a sus aptitudes en la fabricación de armas y otras artesanías, los parangones enanos probablemente desprecien las armas y el equipo hecho por los miembros de otras razas.

Alineamiento: los parangones enanos pueden ser de cualquier alineamiento, pero su interés por sus comunidades tengan éxito y el arraigado sentido del honor enano asegura que muchos actúen de forma buena y legal. Se encuentran más frecuentemente parangones enanos neutrales en zonas donde las relaciones con otras razas buenas se han vuelto tensas, o donde las diferentes razas se centran más en los intereses de su pueblo que en la moralidad.

Religión: la religión es una parte importante en muchas comunidades enanas, y por eso los parangones enanos a menudo ejemplifican este aspecto de la vida enana, de la misma forma de la que ejemplifican todos los demás. Muchos parangones enanos son también clérigos de deidades enanas, y las dos filosofías se apoyan y refuerzan mutuamente.

Trasfondo: aunque muchos parangones desarrollan su poder en el corazón de las fuertes y ruidosas comunidades enanas, algunos sílen de zonas donde los enanos han sido oprimidos o incluso derrotados. Sea cual sea su origen, los parangones enanos son duros, gente decidida que busca entrenamiento especializado y domina tareas complejas para fomentar los objetivos de su pueblo. Los parangones enanos son a menudo descendientes de héroes de generaciones pasadas, y pueden querer honrar la memoria de sus antepasados a través de sus actos.

Razas: todos los parangones enanos son, por supuesto, enanos, y como otros parangones raciales, sus acciones y esfuerzos están motivados principalmente por los intereses de su pueblo. A pesar de que se centran en las capacidades innatas de su raza, se mantienen sorprendentemente abiertos a ir de aventuras con miembros de otras



Parangón enano

razas. En la mayoría de los casos, es el sentido práctico lo que dirige a los parangones más que cualquier otra cosa; una vez que un parangón ha decidido un curso de acción, utiliza cualquier cosa o persona a su alcance para llevar a cabo la tarea.

Los parangones enanos, como los otros miembros de su raza, consideran la construcción de la confianza y la amistad una tarea lenta y larga que no puede hacerse con prisas. Aunque se puede tardar cientos de años o más en conseguir la confianza total de un parangón enano, éstos no son de ningún modo gente suspicaz.

Otras clases: en general, las reacciones de los parangones enanos están más gobernadas por cómo un individuo o una raza se relaciona con la comunidad enana que por la clase personal o el entrenamiento, pero algunas actitudes generales son comunes entre la mayoría de los parangones enanos. Los parangones enanos generalmente se llevan bien con los guerreros, paladines y clérigos enanos, aunque aprecian a cualquiera que tenga la voluntad de trabajar a favor del pueblo enano. Los parangones enanos ven a los magos y hechiceros como importantes aliados en la defensa y los intereses del pueblo enano, pero los lanzadores de conjuros poderosos de cualquier clase pueden representar una amenaza para una comunidad completa, haciendo a los parangones enanos ser precavidos con sus poderes.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones enanos tienen los siguientes valores de juego.

Características: la Fuerza es importante entre los parangones enanos porque a menudo sirven como defensores de su pueblo y hacen hincapié en su entrenamiento marcial. La Constitución es importante no sólo para que el parangón enano se mantenga en pie durante la batalla, sino también porque la dureza física es el sello de la raza enana.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d10.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del parangón enano (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab),

TABLA 1-10: PARANGÓN ENANO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Pericia en Artesanía, afinidad con la piedra mejorada
2.º	+2	+3	+0	+0	Visión en la oscuridad mejorada (+30'), bonif. a la salvación
3.º	+3	+3	+1	+1	Impulso de característica (Con +2)

Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (dungeons) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Tasación (Int), y Trepár (Fue).

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del parangón enano.

Competencia con armas y armaduras: los parangones enanos son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras, intermedias y pesadas, y con los escudos (excepto los escudos paveses).

Pericia en artesanía (Ex): los parangones enanos pueden añadir su nivel de clase como bonificador racial a todas las pruebas de Artesanía relacionadas con el metal y la piedra.

Afinidad con la piedra mejorada (Ex): en el 1.º nivel, el bonificador racial de los parangones enanos a las pruebas de Buscar para detectar un trabajo de albañilería inusual aumenta a +4. El alcance en el que obtienen una prueba automática para detectar trabajos de albañilería inusuales se incrementa en 20'. También pueden intuir donde está el norte geográfico en relación en su posición (como si tuvieran 5 rangos en Supervivencia), siempre que se encuentren bajo tierra.

Visión en la oscuridad mejorada (Ex): en el 2.º nivel, los parangones enanos incrementan el alcance de su visión en la oscuridad en 30'.

Bonificador a la salvación (Ex): en el 2.º nivel, los bonificadores raciales de los parangones enanos contra venenos y contra conjuros o efectos sortilejos aumentan en 1.

Impulso de característica (Ex): en el 3.º nivel, la puntuación de Constitución de los parangones enanos se incrementa en 2 puntos.

PARANGÓN GNOMO

Curiosos, inteligentes y simpáticos, los gnomos se mueven fácilmente en las sociedades y comunidades de otras razas. Poseen un fuerte sentido de la lealtad al clan, así como el impulso de nuevas experiencias ofrecidas por las aventuras.

Aunque algunas veces las motivaciones opuestas colocan a algunos gnomos aventureros en problemas

con la familia y el clan, los parangones gnomos combinan con éxitos ambos aspectos de la naturaleza de su raza. Sirven como ejemplo a otros sobre cómo promover y proteger su comunidad y clan, mientras que al mismo tiempo buscan por el mundo nuevas e interesantes oportunidades.

Aventuras: los parangones gnomos salen de aventuras por los descubrimientos. Son individuos sociales y curiosos que pueden equilibrar las exigencias de la vida en clan con la alegría de los viajes. Muchos parangones gnomos combinan su amor por la aventura con los deberes de sus clanes, viajando y viviendo aventuras sólo durante los meses de verano, volviendo en otoño a sus hogares con noticias y habilidades aprendidas durante sus viajes.

Características: curiosos y bien parecidos, los parangones gnomos se integran bien en la mayoría de las comunidades, y a menudo proporcionan una alegre diversión allí donde van. Suficientemente hábiles socialmente como para conocer cuando sus preguntas están cansado a sus compañeros, los parangones gnomos comparten sin embargo la propensión de su raza a las largas retahílas de preguntas sin relación aparente.

Este comportamiento desenfadado no los convierte en tontos o débiles; por el contrario, son tranquilos y simpáticos en la mayoría de las situaciones, decididos y algunas veces implacables cuando protegen a sus amigos y comunidades.

Alineamiento: los parangones gnomos son casi siempre de alineamiento bueno, con equilibrio entre el número de neutrales y caóticos.

Religión: pocas veces religiosos en sí mismos, los parangones gnomos sienten curiosidad sobre las religiones y se interesan sinceramente sobre las tradiciones de los demás. Aquellos parangones gnomos que siguen las enseñanzas de una deidad casi siempre adoran a alguna deidad del conocimiento o de los viajes, las dos disciplinas que apelan a la naturaleza inquisitiva del parangón.

Trasfondo: los parangones gnomos tienen una increíble variedad de trasfondos, mucho más que los parangones de cualquier otra raza, con excepción de los humanos. Viajan por un sendero inusual y personal para conseguir su estatus como parangones, y la mayoría lo hace sin darse cuenta de ello. Los parangones gnomos que empiezan a prosperar están tan envueltos en la naturaleza de su raza y en el amor por las nuevas experiencias que casi nunca se dan

Parangón mediana

Parangón gnomo



Tabla 1-11: PARANGÓN GNOMO

Nivel base	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día
1:	+0	+2	+0	+2	Talento para las ilusiones, sentidos agudos	—
2:	+1	+3	+0	+3	<i>Imagen múltiple</i>	+1 nivel de bardo
3:	+2	+3	+1	+3	Impulso de característica (Car +2)	+1 nivel de bardo

cuenta de que defienden y demuestran las más grandes virtudes de la raza gnómica.

Razas: los parangones gnomos, como muchos otros gnomos, prefieren la compañía de los enanos antes que la de cualquier otra raza, pero disfrutan de la interacción social con casi cualquier raza. Los parangones gnomos se interesan de forma sincera en experimentar lo que las otras razas tengan que ofrecer, haciendo su compañía atractiva a todos menos a los individuos solitarios y serios. Los parangones gnomos también están interesados en relacionarse con criaturas monstruosas, por lo que los individuos de alineamiento bueno de razas normalmente malignas son bien recibidos en las comunidades gnómicas debido al esfuerzo de los parangones gnomos.

Otras clases: los parangones gnomos disfrutan yendo de aventuras con miembros de cualquier clase. Se benefician enormemente de lucha al lado o detrás de un combatiente cuerpo a cuerpo más grande y fuerte. Son expertos en situaciones sociales que muchas clases encuentran muy duras. Proporcionan apoyo con conjuros menores que benefician a muchas combinaciones de aliados. Los parangones gnomos incluso se llevan bien con parangones de otras razas, encontrando las aumentadas características de los parangones raciales tanto divertidas como instructivas.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones gnomos tienen los siguientes valores de juego.

Características: el Carisma determina la efectividad de las limitadas aptitudes de lanzamiento de conjuros del parangón gnomos, y es importante para las habilidades sociales en las que destaca esta clase. La Destreza puede ayudar a los parangones gnomos a sobrevivir contra enemigos más fuertes y grandes, y puede ayudarles haciéndolos combatientes a distancia más efectivos. La Constitución pueden hacerlos más capaces de resistir el daño físico de irse de aventuras.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del parangón gnomos (y la característica clave para cada una) son: Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (todos, tomados individualmente) (Int), Saltar (Fue) y Trepas (Fue).

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del parangón gnomos.

Competencia con armas y armaduras: los parangones gnomos son competentes con todas las armas sencillas y con las armaduras ligeras.

Conjuros al día: en el 2.^o y 3.^o nivel, los parangones gnomos obtienen nuevos conjuros al día como si también hubiesen ganado un nivel de bardo. Sin embargo, los parangones gnomos no ganan ningún otro beneficio que esta clase pudiese haber ganado (rasgos de clase de bardo y demás). Esto significa esencialmente que el personaje añada su nivel de parangón gnomos a su nivel de bardo para determinar sus

conjuros al día y su nivel de lanzador. Si el parangón gnomos no tiene niveles de bardo, este rasgo de clase no tiene efecto.

Talento para las ilusiones (Ex): el parangón gnomos puede añadir su nivel de clase a su nivel de lanzador para determinar los efectos de cualquier conjuro de ilusión que lance, incluyendo aquellos obtenidos como aptitudes innatas de la raza gnómica. Este bonificador se apila con los niveles adicionales de lanzador de conjuros obtenidos en el apartado anterior 'Conjuros al día' (ver más arriba). Por ejemplo, el nivel de lanzador de un mago de 2.^o nivel/parangón gnomos de 3.^o para la mayoría de los conjuros de mago, pero es 5.^o para los conjuros de mago de la escuela de ilusión (y 4.^o para las aptitudes sortilegas innatas como *luzes danzantes*, *sonido fantasma* y *prestidigitación*). El nivel de lanzador de conjuros de un bardo de 3.^o nivel/parangón gnomos de 2.^o nivel es 5.^o para la mayoría de los conjuros de bardo, pero es 7.^o para los conjuros de bardo de la escuela de ilusión.

El nivel de lanzador aumentado sólo afecta a los conjuros que el personaje pueda lanzar, no le da acceso a niveles más altos de conjuro o a más conjuros diarios.

Sentidos agudos (Ex): los bonificadores raciales a las pruebas de Escuchar y de Artesanía (alquimia) se incrementan a +4.

Imagen múltiple (St): en el 2.^o nivel, los parangones gnomos obtienen la aptitud de lanzar *imagen múltiple* una vez al día como aptitud sortilega, con un nivel de lanzador igual a su nivel de parangón gnomos.

Impulso de característica (Ex): en el 3.^o nivel, la puntuación de Carisma de los parangones gnomos se incrementa en 2 puntos.

PARANGÓN HUMANO

Los humanos inventores, exploradores y otros que impulsan las fronteras del conocimiento y la experiencia humana se convierten en parangones humanos. Convierten las adversidades en oportunidades, encontrando nuevas formas de aplicar sus habilidades, descubriendo nuevas técnicas para resolver los problemas y desafiando a la entropía en una constante búsqueda de empresas que aún no hayan dominado. Los humanos, y los parangones que surgen entre ellos, equilibran la fuerza y la agilidad y suavizan el intelecto con la intuición.

Aventuras: las aventuras ocupan gran parte del tiempo de los parangones humanos. Ya sean impulsivos o cuidadosos estudiosos, los parangones humanos buscan casi constantemente lo nuevo y lo inexplorado. Menos, sin embargo, piensan en sí mismos como pioneros o inventores. Se ven a sí mismos como curiosos natos, considerándose inteligentes, y ven el modo en el que utilizan sus habilidades la norma en lugar la excepción. La curiosidad y el ansia de viajar son fácilmente las dos motivaciones más comunes para emprender aventuras, pero los parangones humanos pueden encontrarse en una aventura como resultado de una búsqueda u otro deber necesario.

Características: los parangones humanos son la personificación de la inventiva. Son adaptativos y competentes utilizando sus habilidades en una amplia gama de situaciones. Quizás debido a que son competentes en tan amplio rango de situaciones, a los parangones humanos tiende a disgustarles la repetición y prefieren la variedad.

Pocas veces dejan pasar la oportunidad de darse el gusto de una nueva experiencia, y es más probable que les atraiga un nuevo desafío que una meta persistente.

Si los parangones humanos tienen algún defecto, es el de creerse capaces de afrontar cualquier desafío o inventar una solución para cualquier problema. Cuando se les pregunte quién es el mejor para una tarea, los parangones humanos casi siempre se escogerán a sí mismos; no es exceso de confianza o egoísmo, sino que siempre han aprendido, éxito tras éxito, que cuando se encuentran entre la espada y la pared, siempre encuentran una forma de salir.

Alineamiento: los parangones humanos tienen pocas inclinaciones respecto a los alineamientos. Quizá se ven más atraídos por el caos que por la ley, aunque aquellos que son devotos de alguna religión o alguna causa parecen moverse entre las deidades y las filosofías legales.

Religión: los humanos tienen una gran variedad de creencias como en cada uno de los otros aspectos de su vida, y los parangones humanos no son una excepción. Muchos parangones humanos se interesan por la religión, aprendiendo un poco de una doctrina, siguiendo a otra deidad durante un corto espacio de tiempo y así. Aunque estos individuos pocas veces se quedan con un sistema de creencias durante mucho tiempo, llegan a estar bien versados en temas de religión con el paso del tiempo. Aunque es más común encontrar parangones humanos con sólo estas uniones superficiales con la religión, algunos parangones humanos desarrollan una pasión por el culto que se funde sin problemas con su punto de vista sobre la humanidad, dando como resultado el fanatismo. En casi cualquier caso, estos parangones humanos siguen a deidades legales y se hacen clérigos o paladines multiclase.

Trasfondo: aunque no hay un trasfondo común y único para los parangones humanos, muchos comparten características comunes. A menudo surgen de situaciones donde tienen oportunidades de aprender, tanto de sus padres como de una comunidad que los acepta, o incluso en un monasterio lleno de monjes y clérigos eruditos.

Razas: los parangones humanos son abiertos y comprensivos, encarnando los mejores aspectos de la flexibilidad y la tolerancia humana. Los parangones humanos a menudo se deleitan hurgando en las fobias de otras razas, encontrando entretenidos estos comportamientos extremos. También encuentran muchas cosas admirables en las otras razas, incluyendo la estoica fortaleza de los enanos, la belleza y gentileza de los elfos y la curiosidad e inventiva de los medianos. En realidad, los parangones humanos se encuentran más cercanos en actitud a los medianos que a ninguna otra raza; ambos sufren (o se benefician) de algo más que un poco de ansia viajera.

Otras clases: los parangones humanos aceptan ampliamente a otras clases. Valoran la presencia de guerreros, exploradores y otros combatientes habilidosos, sabiendo que es más probable sobrevivir a una batalla cuando formas un equipo con estos personajes. También comprenden el valor del conocimiento, y miran a los lanzadores de conjuros con un poco de temor. Los pícaros y los bardos, cercanos en sus aptitudes (si no en su espíritu) a los parangones humanos, a menudo tienen habilidades que se solapan con las de los parangones en varias áreas, permitiendo a los parangones diversificar su aprendizaje en lugar de convertirse en más especializados.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones humanos tienen los siguientes valores de juego.

Características: habilidosos y rápidos en adaptarse, los parangones humanos se benefician de una Inteligencia alta. Pero también a menudo se encuentran al frente de las guerras de la humanidad, lo que hace a la Fuerza, la Destreza y la Constitución importantes por sus respectivos papeles en el combate.

Alineamiento: cualquiera, aunque la mayoría prefiere la neutralidad.

Dado de golpe: ds

Habilidades de clase

Los parangones humanos pueden escoger las 10 habilidades de clase que quieran (las habilidades de Saber deben escogerse individualmente).

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del parangón humano.

Competencia con armas y armaduras: los parangones humanos son competentes con todas las armas sencillas y las armaduras ligeras. Además, son competentes con un arma marcial a su elección.

Conjuros al día (Ex): en el 2º nivel, los parangones humanos obtienen nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si se puede aplicar) como si también hubiesen ganado un nivel de la clase de lanzador de conjuros a la que perteneciesen antes de obtener el nivel. Sin embargo, no ganan ningún otro beneficio que esta clase pudiese haber ganado (dotes metamágicas adicionales, dotes de creación de objetos, aptitudes de bardo o asesino, etc.). Esto significa esencialmente que el personaje añade su nivel de parangón humano a su nivel de lanzador de conjuros para determinar sus conjuros al día y su nivel de lanzador. Si el personaje pertenecía a más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en parangón humano, debe decidir a qué clase añade el nivel. Si el parangón humano no



Tabla 1-12: PARANGÓN HUMANO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día
1º	+0	+0	+0	+2	Aprendizaje adaptativo	—
2º	+1	+0	+0	+3	Dote adicional	+1 nivel a la clase existente
3º	+2	+1	+1	+3	Impulso de característica (+2)	+1 nivel a la clase existente

tiene niveles de lanzador de conjuros, este rasgo de clase no tiene efecto.

Aprendizaje adaptativo (Ex): en el 1.^{er} nivel, los parangones humanos pueden designar una de las habilidades de clase de parangón como una habilidad adaptativa. Esta habilidad se considera una habilidad de clase para todas las clases que el personaje tenga, tanto actuales como en el futuro. Por ejemplo, si un parangón humano escoge Avistar como habilidad adaptativa, trata Avistar como una habilidad de clase para todos los niveles de clase que obtenga en el futuro, incluso si normalmente no fuese una habilidad de clase para esa clase en cuestión.

Dote adicional (Ex): en el 2.^o nivel, los parangones humanos obtienen una dote adicional. Debido a la variedad de talentos y a la adaptable naturaleza de los humanos, esta dote puede ser cualquier dote para la que el parangón humano esté cualificado (no está restringido a la lista especial de dotes adicionales). El personaje debe cumplir los prerrequisitos para la dote adicional de forma habitual.

Impulso de característica (Ex): en el 3.^{er} nivel, una de las puntuaciones de característica del parangón, a su elección, se incrementa en 2 puntos.

PARANGÓN MEDIANO

Inteligentes y competentes, los parangones medianos aman viajar, persiguen la curiosidad y las acomodaticias formas de los medianos.

A pesar de su curiosidad y de su perspectiva naturalmente buena, los medianos son los miembros de su raza más competentes. Son lo suficientemente supervivientes, astutos y resueltos como para sobrevivir en un mundo lleno de criaturas grandes y peligrosas. Cuando los parangones medianos viajan a través de las comunidades y los países habitados por otras razas, son rápidos haciendo amigos, y a menudo acaban en el centro de grupos de viajeros o aventureros.

Aventuras: llenos del ansia viajera de la raza mediana, los parangones medianos ven la aventura como una extensión natural de sus viajes por el mundo. De hecho, es probable que piensen en sí mismos como si estuviesen de aventuras todo el tiempo, incluso en mitad de un dungeon lleno de trampas. Para los personajes con un ansia por los descubrimientos y la emoción, ¿cuál podría ser un lugar más natural para visitar que un dungeon o unas ruinas antiguas?

Ocasionalmente los parangones medianos encarnan lo peor de las características de su raza, utilizando sus aptitudes para el sigilo y su ingenio para robar a otras razas, a las que consideran inocentes y tontas.

Características: más de un exasperado compañero de aventuras sostiene que los parangones medianos inventaron la curiosidad. Con su pequeño tamaño y su extraordinario sigilo, los parangones medianos pueden ir de forma indetectable a casi cualquier sitio. Sin embargo, si permaneces sin ser visto pocas veces lo pasas bien. Los parangones medianos disfrutaron de los beneficios de su pequeño tamaño, y muchos se asombran secretamente de cómo las razas más grandes pueden hacer nada silenciosamente.

Alineamiento: la mayoría de los parangones medianos son caóticos buenos. Aman la libertad, y su forma de abordar la vida es en muchos sentidos despreocupada e impredecible. Aunque la mayoría de los medianos tiende a la neutralidad sobre el caos, los parangones medianos encarnan la curiosidad y el amor por los viajes de la raza.

Religión: los parangones medianos prefieren a diversas deidades. Algunos revolotean de religión en religión despreocupadamente, encuentran las nuevas ideas atractivas y a menudo investigan los principios de una religión durante un tiempo antes de marcharse a otra. En este sentido, acumulan dispersos pedazos de filosofía entresacados de diferentes religiones para formar su propia y feliz amalgama. Los parangones medianos que se mantienen adorando a una deidad o a una

filosofía casi siempre se hacen multiclasa como clérigos dedicados al dios de los viajes.

Trasfondo: los parangones medianos aprenden sus habilidades mientras viajan con su clan. Aunque puedan haber nacido entre nómadas, incluso los viajes del clan se acaban viendo como demasiado infrecuentes y con un ritmo muy lento. El ansia viajera de la raza mediana fluye a través de ellos, dejando atrás los lentos carromatos de su gente. Muchos parangones medianos se hacen multiclasa como pícaros o exploradores, y sus habilidades se desarrollan mientras merodean en las grandes ciudades o acechan presas en las profundidades de las tierras salvajes.

Razas: los parangones medianos viajan, y parecen no cansarse nunca de hacerlo. Debido a que pasan mucho tiempo en comunidades de otras razas, se esfuerzan en llevarse bien con todo el mundo. Son especialistas, como la mayoría de los medianos, adecuándose a las comunidades de los demás, aunque pocas veces se quedan muchos. Los parangones medianos disfrutan mezclando muchos compañeros de viaje; muchos miembros de una misma raza son una compañía aburrida. Aunque son extremadamente abiertos de ideas, los parangones medianos pueden encontrar a los enanos demasiado ariscos y serios para su gusto. Los parangones medianos disfrutan especialmente de la compañía de los gnomos.

Otras clases: los parangones medianos ven a las otras clases con una mezcla de frustración y alivio. Se sienten felices de mantenerse tras los guerreros y tras otros miembros de clases físicamente poderosas cuando los monstruos cargan a la batalla, y se muestran agradecidos cuando las aptitudes de un lanzador de conjuros los ayudan a escabullirse tras un oponente o les curan sus heridas. Pero pocas clases pueden igualar la capacidad de sigilo de los parangones medianos, y más a menudo que no, son los miembros de estas otras clases las que hacen combatir a los parangones medianos en primera fila. Los parangones medianos se llevan bien con otras clases siglos, particularmente con pícaros y exploradores, y pueden ser multiclasa entre estas dos profesiones.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones medianos tienen los siguientes valores de juego.

Características: la Destreza es importante para los parangones medianos, debido a que les ayuda a evitar los ataques de enemigos más grandes e incrementa su precisión con armas arrojadizas y hondas, sus formas favoritas de atacar. Debido a que valoran la habilidad y la sutileza, una Inteligencia alta puede ayudarles de gran manera. El Carisma es importante para muchas de las habilidades de clase de los parangones medianos.

Alineamiento: cualquiera, aunque la mayoría prefiere la neutralidad.
Dado de golpe: d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del parangón mediano (y la característica clave para cada una) son: Artesanía (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretación (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trampas (Fue).

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

Tabla 1-13: PARANGÓN MEDIANO

	Ataque	Salv.	Salv.	Salv.	
Nivel	base	Fort	Ref	Vol	Especial
1. ^o	+0	+0	+2	+0	Capacidad física, bonificador a las salvaciones.
2. ^o	+1	+0	+3	+0	Maestría en armas arrojadizas
3. ^o	+2	+1	+3	+1	Impulso de característica (Des +2)



Parangón elfa

Parangón orco

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del parangón mediano.

Competencia con armas y armaduras: los parangones medianos son competentes con todas las armas sencillas y con las armaduras ligeras.

Capacidad física (Ex): en el 1.º nivel, el bonificador racial de los parangones medianos a las pruebas de Trepár, Saltar y Moverse sigilosamente se incrementa hasta +3.

Bonificador a las salvaciones (Ex): en el 1.º nivel, el bonificador racial a todos los TS de los parangones medianos aumenta en 1.

Maestría en armas arrojadas (Ex): en el 2.º nivel, los parangones medianos obtienen un bonificador de +2 en las tiradas de daño cuando utilizan armas arrojadas u hondas.

Impulso de característica (Ex): en el 3.º nivel, la puntuación de Destreza de los parangones medianos se incrementa en 2 puntos.

PARANGÓN ORCO

Agresivos, brutales y a menudo en desacuerdo con las otras razas humanoides, los orcos ven la guerra y el odio como su derecho. Tienen una profunda y casi inabarcable enemistad con los elfos y los enanos, habiendo combatido a ambas razas durante incontables generaciones. Como los miembros de las otras clases de parangón racial, los parangones orcos encarnan lo mejor de su raza, combinando la fuerza y la confianza de su pueblo con la observación inteligente y con la voluntad de suavizar los riesgos con cálculo.

Aventuras: los orcos emprenden aventuras por múltiples razones, aunque la mayoría lo hace para obtener poder y riqueza. Para los orcos, "salir de aventuras" a menudo significa hacer incursiones en las ciudades y los pueblos de otras razas humanoides, más que explorar tumbas perdidas o matar a poderosos monstruos. A pesar de esta tendencia, es posible encontrar ocasionalmente a los orcos acompañando a pequeños grupos de aventureros en búsquedas de gran importancia. Algunos encuentran su propia cultura agobiante, y desean superar ese salvajismo cruel, mientras que otros pueden tratar de aprender las técnicas de combate de otras razas para hacerse más poderosos, con la esperanza de llegar a ser defensores de la raza orca.

Características: debido al genio de mil demonios que poseen, los orcos tienen muchas características que otros humanoides encuentran ofensivas o repulsivas. La mayoría de los orcos son salvajes y crueles. Los parangones orcos, sin embargo, suavizan este comportamiento con agudos poderes de observación y un punto de vista ligeramente más tolerante sobre las demás razas y culturas. Los parangones orcos son mucho más curiosos que otros miembros de su raza, y muchos llegan a ver el aprendizaje como la llave para hacer avanzar a la raza orca.

Alineamiento: los parangones orcos son casi siempre caóticos, pero unos pocos extraños ven un futuro mejor para los orcos y su raza si llegasen a ser más organizados y ordenados. Estos parangones orcos mantienen el pensamiento más avanzado de los miembros de su belicosa raza, prefiriendo alineamientos neutrales.

Religión: aunque los orcos como raza tienden a seguir las enseñanzas de deidades brutales y salvajes o adoran a poderosas criaturas malignas, los parangones orcos son a menudo profundamente religiosos. Aquellos que alcanzan posiciones de liderazgo en sus tribus no vacilan en utilizar las creencias religiosas como herramienta para llevar a los miembros de su tribu hacia sus propios fines, pero raras veces poseen fuertes creencias en sí mismas. Las excepciones a esta afirmación general pueden ser, sin embargo, extremadamente peligrosas, y algunas veces se crean grandes huestes en el nombre de algún poderoso dios orco.

Trasfondo: los parangones orcos obtienen sus habilidades en el crisol que es la cultura orca. Prueban su fuerza derrotando a los miembros menores de sus tribus y a menudo obtienen posiciones de liderazgo en su cultura. Casi todos los parangones orcos con el tiempo terminan buscando conocimiento y habilidades de otras culturas diferentes a la suya, esforzándose en llevar a sus tribus formas de combate más potentes o conocimientos más sofisticados.

Razas: los parangones orcos, como todos los orcos, odian y detestan a los elfos y a los enanos por encima de cualquier otras razas. Los orcos pocas veces ven a otras razas como a nada más que presas potenciales para sus incursiones y guerras, pero cuando es necesario, los parangones orcos pueden suprimir su agresiva naturaleza y llevarse bien con otras razas.

Otras clases: los parangones orcos respetan a aquellos con fuerza y poder físico, especialmente a los bárbaros y a los guerreros. Los exploradores son más a menudo oponentes de los exploradores

orcos que aliados, pero incluso así, las dos clases comparten un reticente respeto por las habilidades del otro y su competencia marcial. Los parangones orcos se preocupan poco por los lanzadores de conjuros arcanos, pero aprenden rápidamente a valorar a los magos y hechiceros poderosos capaces de tumbar a múltiples oponentes con un solo conjuro.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones orcos tienen los siguientes valores de juego.

Características: La Fuerza es importante para los parangones orcos debido a su papel en el combate, y varias de las habilidades de clase del parangón orco de basan en la Fuerza. La Destreza y la Constitución también son importantes para la capacidad de combate de los parangones orcos.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d10.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del parangón orco (y la característica clave para cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trepar (Fue).

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

Tabla 1-14: PARANGÓN ORCO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1 ^o	+1	+2	+0	+0	Visión en la oscuridad mejorada (+30'), sin sensibilidad a la luz
2 ^o	+2	+3	+0	+0	Matador de elfos
3 ^o	+3	+3	+1	+1	Impulso de característica (Fue +2)

adornan el éxito mundano. Algunos salen de aventuras motivados por ganar estatus ante los ojos de sus padres dragón o (en el caso de muchos semidragones cromáticos), para obtener el poder necesario para protegerse de sus poderosos padres dragón. Los semidragones metálicos pueden estar motivados hacia la aventura para completar alguna noble búsqueda o para emprender un viaje de autodescubrimiento. Los semidragones cromáticos salen de aventuras generalmente por razones más egoístas.

Características: los semidragones poseen una confianza en sí mismos que roza la arrogancia, o que sobrepasa ese límite. Muchos individuos, por supuesto, consiguen refrenar su arrogancia cuando se relacionan con otras razas. Los semidragones siguen la naturaleza de sus padres dragón más a menudo que la de sus otros padres, siendo amables o crueles como podrían ser sus padres.

Alineamiento: los parangones semidragón generalmente siguen los preceptos y creencias de sus padres dragón, adoptando el alineamiento y creencias típicas de la raza de ese dragón, aunque hay algunos que se rebelan contra sus padres dragón y su alineamiento. Ejemplos de este comportamiento son más comunes entre los parangones semidragón cromáticos, pero los dragones malignos a menudo dedican energías a destruir a su descendencia rebelde. Como resultado de esto, los parangones semidragón con alineamientos inesperados son extraños tanto en las variedades cromáticas como en las metálicas.

Religión: los parangones semidragón raras veces tienden hacia la religión; simplemente, se encuentran demasiado centrados en sí mismos como para estudiar los principios de una religión organizada. Muchos semidragones metálicos no tienen problemas en hacer causa común con clérigos de alineamiento bueno, sin embargo, y aquellos que son paladines multiclase encuentran que su naturaleza noble combina bien con la religión que se encuentra tras el código del paladín. Los semidragones cromáticos, sin embargo, toman un rumbo diferente, y muchos se han visto beneficiados por la adulación de cultos de criaturas inferiores dedicadas a adorar a los dragones. Tanto si creen en su propia divinidad como si no, los dragones y semidragones malignos no tienen problemas en engañar y utilizar a aquellos a los que ven como inferiores.

Trasfondo: los conflictos y las tragedias persiguen a los parangones semidragón cromáticos tanto como el amor y una poderosa presencia protectora refugian a los parangones semidragón metálicos.

Los parangones semidragón son expertos en las habilidades de combate y de irse de aventuras más allá de cualquier necesidad: los semidragones cromáticos deben obtener alguna medida de protección o de utilidad a ojos de sus crueles y poderosos padres, y los semidragones metálicos deben asegurarse de no convertirse en un vehículo a través del cual otros puedan obtener ventajas de sus nobles padres.

Razas: al igual que domina otros aspectos de sus vidas, la confianza innata de los parangones semidragón da forma al punto de vista que tienen sobre otras razas. Los semidragones tienen respeto reticente por cualquiera que realice grandezas o que se demuestre capaz. Pero mantienen, en un grado u otro, que cualquier cosa que uno pueda llevar a cabo, sería más fácil si se fuese un semidragón.

Otras clases: debido a que los parangones semidragón están bendecidos con una importancia capacidad física, tienden a preferir las clases marciales para hacerse multiclase, y tienen un mayor respeto por aquellos que se plantan cara a cara con los enemigos que por quienes les golpean desde lejos. Aunque admiten que los lanzadores de conjuros pueden de hecho ser poderosos, se burlan de los hechiceros, que deben sus aptitudes a un mero vestigio del linaje de los dragones.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones semidragón tienen los siguientes valores de juego.

Características: La Fuerza es importante para los parangones semidragón debido a su papel en el combate. El Carisma es importante debido a

Rasgos de clase

A continuación se describen rasgos de clase del parangón orco.

Competencia con armas y armaduras: los parangones orcos son competentes con todas las armas sencillas y marciales, y con las armaduras ligeras e intermedias.

Visión en la oscuridad mejorada (Ex): en el 1.^o nivel, la visión en la oscuridad de los parangones orcos incrementa su alcance en 30'.

Sin sensibilidad a la luz (Ex): los parangones orcos pierden su sensibilidad racial a la luz en el 1.^o nivel.

Matador de elfos (Ex): en el 2.^o nivel, los parangones orcos aprenden a canalizar su odio sobre la raza élfica. Obtienen un bonificador de +2 a las tiradas de daño con arma contra elfos.

Impulso de característica (Ex): en el 3.^o nivel, la puntuación de Fuerza de los parangones orcos se incrementa en 2 puntos.

PARANGÓN SEMIDRAGÓN

Los parangones semidragón son un grupo variado. Sus padres dragón difieren en actitudes y aptitudes dependiendo de su raza, y la naturaleza mágica de los dragones supone que la otra parte de la pareja puede ser casi cualquier cosa. Esta diversidad puede parecer un impedimento para la idea de un parangón semidragón, pero la atrolladora fuerza de la herencia del dragón hace estos parangones posibles. Los parangones semidragón se definen en gran parte por la naturaleza de sus progenitores dragón, haciendo a un semidragón de oro muy diferente de un semidragón rojo, aunque ambos estén dotados de aptitudes físicas excepcionales y un fuerte carácter.

Aventuras: los parangones semidragón salen de aventuras por razones evidentes, como ganar riqueza, poder y las demás cosas que



Parangón drow

Parangón semidragón

Parangón tiffin

que muchos parangones semidragón también poseen aptitudes menores de lanzamiento de conjuros; tanto la Sabiduría como el Carisma son importantes para muchas habilidades de clase de los parangones semidragón.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d12.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase de los parangones semidragón (y la característica clave para cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Intimidar (Car) y Saber (todos, tomados individualmente) (Int).

Además, cada parangón semidragón obtiene habilidades de clase dependiendo del tipo de dragón que fuera su padre:

Azul: Engañar (Car), Esconderse (Des) y Conocimiento de conjuros (Int).

Blanco: Esconderse (Des), Moverse sigilosamente (Des) y Nadar (Fue).

Bronce: Disfrazarse (Car), Supervivencia (Sab) y Nadar (Fue).

Cobre: Engañar (Car), Esconderse (Des) y Saltar (Fue).

Latón: Engañar (Car), Reunir información (Car) y Supervivencia (Sab).

Negro: Esconderse (Des), Moverse sigilosamente (Des) y Nadar (Fue).

Plata: Engañar (Car), Saltar (Fue) e Interpretar (Car).

Rojos: Tasación (Int), Engañar (Car) y Saltar (Fue).

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

TABLA 1-15: PARANGÓN SEMIDRAGÓN

	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Sangre de hechicero
2.º	+2	+3	+0	+3	Aumento de la armadura natural
3.º	+3	+3	+1	+3	Arma de aliento 3/ día

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del parangón semidragón.

Competencia con armas y armaduras: los parangones semidragón no obtienen competencias con ninguna arma o armadura.

Sangre de hechicero (Ex): el nivel de parangón semidragón del personaje se apila con los niveles de hechicero para determinar el nivel de lanzador de conjuros arcanos proporcionados a través de los niveles de hechicero. Por ejemplo, un hechicero de 2.º nivel/parangón semidragón de 3.º tiene nivel 5.º de lanzador de conjuros para los conjuros que pueda lanzar como hechicero. Este incremento en el nivel de lanzador afecta sólo a los conjuros que pueda lanzar, no le da acceso a conjuros de mayor nivel o a más conjuros al día.

Aumento de la armadura natural (Ex): en el 2.º nivel, el bonificador de armadura natural de los parangones semidragón aumenta en 1.

Arma de aliento (Sb): en el 3.º nivel, los parangones semidragón pueden utilizar su arma de aliento innata tres veces al día (pero sólo una vez cada 4 turnos).

PARANGÓN SEMIELFO

Aunque su herencia mestiza casi nunca amarga a los semielfos, muchos pueden encontrar difícil llamar a cualquier comunidad hogar. Los humanos y los elfos se mueven por el mundo por senderos muy diferentes, y tienen gustos y hábitos extremadamente divergentes. Ninguna de las dos es muy adecuada para las preferencias y actitudes innatas de los semielfos. Los parangones semielfos son aquellos semielfos que reconcilian estas dos caras de su naturaleza y crean un punto de vista completamente suyo.

Aventuras: los parangones semielfos se van de aventuras por muchas razones. Como miembros de cualquier otra clase, muchos parangones semielfos se marchan de aventuras por el simple deseo de riqueza, fama o poder personal. Debido a que están menos unidos a sus comunidades que cualquier otro parangón racial (excepto quizás los semiorcos), los parangones semielfos pocas veces se van de aventuras para defender un hogar o promover los intereses de su raza; en su lugar, van a menudo de aventuras como modo de encontrar su lugar propio en el mundo).

Características: los parangones semielfos son una extraña combinación de curiosidad e introspección. Comparten la adaptable e inventiva naturaleza de sus padres humanos con los finos sentidos y predilección por los largos y cuidadosos pensamientos de sus padres elfos.

Los parangones semielfos son expertos tanto en el combate como en el sigilo, y a menudo ocupan el papel de exploradores o centinelas en los grupos de aventureros. Aunque puede parecer que algunos parangones semielfos carecen de algo en lo que centrarse, está en la naturaleza del parangón semielfo adecuar sus habilidades al trabajo que lo ocupe, y es exactamente su combinación de habilidades lo que le hace capaz de superar un amplio conjunto de desafíos.

Alineamiento: los parangones semielfos pueden ser de cualquier alineamiento, pero la mayoría son caóticos y muchos buenos. La libertad atrae a los semielfos, quizás porque pocas veces echan raíces en una comunidad, la libre elección y la mentalidad abierta los atraen. Aunque la ascendencia mestiza de los semielfos es ocasionalmente el resultado de un acto malvado, la mayoría de ellos manifiesta los mejores aspectos de la naturaleza de las razas de sus padres.

Religión: los parangones semielfos suelen tener puntos de vista extremos sobre la religión. Muchos se asustan de ella, buscando a clérigos y otros sirvientes de los dioses sólo cuando tienen necesidades. Unos pocos se mueven alrededor de la religión, haciéndose devotos de una deidad específica, de un panteón entero o de una filosofía. Estos individuos encuentran en la religión el sentimiento de pertenencia y los objetivos que no obtienen de sus comunidades. Los parangones semielfos que son atraídos por la religión a menudo siguen a deidades de la libertad o el viaje, encontrando la carretera y sus interminables desafíos un apasionante cambio con respecto a sus hogares.

Trasfondo: el trasfondo de la mayoría de los semielfos, parangones incluidos, tiende a ser extremo. Pueden encontrarse tanto con una inusual aceptación y paz a lo largo de su vida como enfrentarse con una casi constante agitación y trastornos. Sean cuales sean las circunstancias del

individuo, los semielfos adultos raras veces tienen fuertes lazos con un lugar o una comunidad, y pueden escoger una vida de viajes y aventuras.

Razas: los parangones semielfos son reservados con respecto a su punto de vista sobre otras razas. Se llevan bien con los miembros de la mayoría de ellas, pero las dos de las que se encuentran más cerca (humanos y elfos), son también las que provocan sentimientos más fuertes en ellos. Los acontecimientos de cada parangón semielfo son los que probablemente le hagan adoptar una postura sobre una u otra de estas razas, usualmente para mal.

Otras clases: los parangones semielfos se encuentran entre los aventureros de mente más abierta.

Valoran las habilidades de la demás clases por igual, aunque su herencia élfica les dé una leve preferencia por los magos y los exploradores. Debido a que a menudo son multiclase pícaros y magos, comparten algunas de las predilecciones de estas clases, valorando a compañeros menos sutiles cuando entran en batalla pero encontrándolos ocasionalmente un fastidio cuando hace falta sigilo.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones semielfos tienen los siguientes valores de juego.

Características: igualmente expertos en el combate cuerpo a cuerpo y en el combate a distancia, los parangones semielfos se benefician de sus puntuaciones de Fuerza y Destreza. La Sabiduría y el Carisma, debido a su importancia para la mayoría de las habilidades de clase del parangón semielfo, son también valiosas para la clase.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del parangón semielfo (y la característica clave para cada una) son: Artesanía (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretación (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del parangón semielfo.

Competencia con armas y armaduras: los parangones semielfos son competentes con todas las armas sencillas y con las armaduras ligeras

Conjuros al día: en el 2.º nivel, los parangones semielfos obtienen nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si se puede aplicar) como si también hubiesen ganado un nivel de la clase de lanzador de conjuros a la que perteneciesen antes de obtener el nivel. Sin embargo, los parangones semielfos no ganan ningún otro beneficio que esta clase pudiese haber ganado (dotes metamágicas adicionales, dotes de creación de objetos, aptitudes de bardo o asesino, etc.). Esto significa esencialmente que el personaje añade su nivel de parangón semielfo a su nivel de lanzador de conjuros para determinar sus conjuros al día y su nivel de lanzador. Si el personaje tenía más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en parangón semielfo, debe decidir a qué clase añade el nivel. Si el parangón semielfo no tiene niveles de lanzador de conjuros, este rasgo de clase no tiene efecto.

Dote adicional (Ex): en el 1.º nivel, los parangones semielfos obtienen una dote adicional. Los personajes deben tener los prerrequisitos normales para la obtención de la dote.

Tabla 1-16: PARANGÓN SEMIELFO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día
1.º	+0	+0	+2	+0	Dote adicional, ascendencia dividida, visión élfica	—
2.º	+1	+0	+3	+0	Persuasión	+1 nivel de clase existente
3.º	+2	+1	+3	+1	Impulso de característica (+2)	—

REGLA DE LA CASA: SEMIELFOS HABILIDOSOS

En mi campaña, quiero hacer a los semielfos más atractivos como opción de personaje. Por eso, los personajes semielfos obtienen +1 punto de habilidad por nivel (o +4 puntos de habilidad en el 1.º nivel) como hacen los humanos, gracias a su linaje humano. La dote adicional permanece única para esta raza, asegurando que la raza humana siga atrayendo a los jugadores.

—Andrew Finch

Ascendencia dividida (Ex): al contrario que los demás parangones, los parangones semielfos pueden escoger niveles de más de una clase de parangón racial. Después de obtener al menos un nivel como parangón semielfo, el personaje puede escoger tanto niveles de parangón elfo como de humano (pero no de ambos).

Visión élfica (Ex): en el 1.º, la agudeza visual de los parangones semielfos mejora de forma comparable a la de un elfo. El bonificador racial a las pruebas de Buscar y Avistar aumenta a +2.

Persuasión (Ex): en el 2.º nivel, el bonificador racial del parangón semielfo a las pruebas de Diplomacia y de Reunir información aumenta a +3. Obtiene un bonificador racial de +2 a todas las demás habilidades basadas en el Carisma.

Impulso de característica (Ex): en el 3.º nivel, la puntuación de una característica a elección del parangón semielfo se incrementa en 2 puntos.

PARANGÓN SEMIORCO

Los parangones semiorcos se diferencian de otros parangones raciales en que raras veces tienen grandes poblaciones de semiorcos apoyando y fomentando sus puntos de vista sobre la raza. Por el contrario, la mayoría encuentra la fuerza para defender su herencia superando los desafíos de un trasfondo único y a veces solitario. Poderosos guerreros, los parangones semiorcos combinan la ferocidad innata de su herencia orca con la velocidad de pensamiento y adaptabilidad de los humanos.

Aventuras: los parangones semiorcos se van de aventuras para ver mundo, formar un hogar, buscar fama y poder, o simplemente vagando por vagar.

Con menos conexiones con su raza como un todo que otros parangones raciales, es probable que los parangones semiorcos se mantengan como aventureros activos durante largos periodos de tiempo.

Los aventureros parangones semiorcos que tienen éxito a menudo atraen a otros de su raza. Estos semiorcos de mentalidad similar buscan la aceptación en la comunidad de los parangones semiorcos, buscando llegar a ser compañeros de aventuras o simplemente seguidores.

Características: los parangones semiorcos son mestizos tanto en apariencia como en linaje. La mayoría de los parangones semiorcos se identifica fuertemente con una de las razas de sus padres, y se ven a sí mismos como puentes entre esa raza y otros semiorcos. Muchos se ven como obsequiados con fuerza y oportunidades más allá de cualquier miembro de las dos razas de sus padres.

Lineamiento: los parangones semiorcos, como la mayoría de los orcos y los semiorcos, tienen hacia un punto de vista caótico. Algunos parangones semiorcos ceden a la amargura causada por las dificultades que encuentran en comunidades de otras razas, pero la mayoría mira más allá de eso, sacando fuerza de carácter de las injusticias que afrontan.

Religión: los parangones semiorcos pocas veces tienen opiniones religiosas fuertes. Aunque respetan el obvio poder de las deidades y de sus clérigos, pocos sienten la llamada de los poderes divinos, quizás

porque están claramente situados entre dos razas numerosas y poderosas.

Trasfondo: la mayoría de los parangones semiorcos se erigen como defensores de su raza debido a que soportan circunstancias inusuales que implican a humanos y a orcos. Muchos que han nacido en zonas de gran conflicto entre las dos razas sienten el constante tirón de su herencia mestiza. A menudo, es el viajar fuera de esas zonas lo que cristaliza el punto de vista del parangón sobre su propia raza, permitiéndole ver el valor y las virtudes de sus propias aptitudes y actitudes.

Razas: los parangones semiorcos se enfrentan a retos allí por donde pasan, ya que muchas razas los miran suspicazmente o ven su herencia orca como una mancha. La mayoría de los parangones semiorcos crea amistades íntimas sólo con unos pocos individuos. Debido a que usualmente es difícil para un semiorco encontrar amistad y confianza, incluso entre los de su raza, los parangones semiorcos son los más leales con quienes llegan a ser sus amigos.

Otras clases: los parangones semiorcos entienden la dura vida y la ferocidad de los bárbaros, particularmente aquellos que son naturales de regiones habitadas por tribus bárbaras. Los parangones semiorcos admiran a las clases competentes en el combate, considerando las prácticas habilidades de los luchadores y el conocimiento de los bosques de los exploradores como elecciones igualmente válidas para un guerrero. Aunque los parangones semiorcos pueden admirar los efectos de los poderosos conjuros que manejan los clérigos, los magos y otros lanzadores de conjuros, a menudo ven a los miembros de esas clases con suspicacia e incluso con desprecio, viendo la magia como poco más que una forma de ocultar la debilidad física.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones semiorcos tienen los siguientes valores de juego.

Características: la fuerza es importante para los parangones semiorcos debido a su papel en el combate, y varias de las habilidades de clase del parangón semiorco se basan en la Fuerza. La Destreza y la Constitución se valoran debido a su papel en el combate, y una alta Constitución también permite a los parangones semiorcos utilizar su furia durante periodos de tiempo más largos.

Alineamiento: cualquiera, aunque predominantemente caótico.

Dado de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del parangón semiorco (y la característica clave para cada una) son: Artesanía (Int), Intimidar (Car), Montar (Sab), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Treparr (Fue).

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

TABLA 1-17: PARANGÓN SEMIORCO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Ascendencia dividida, porte monstruoso.
2.º	+2	+3	+0	+0	Furia 1/ día
3.º	+3	+3	+1	+1	Impulso de característica (Fue +2)

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del parangón semiorco.

Competencia con armas y armaduras: los parangones semiorcos son competentes con todas las armas sencillas y marciales, y con las armaduras ligeras e intermedias.

Ascendencia dividida (Ex): al contrario que los demás parangones, los parangones semiorcos pueden escoger niveles de más de una clase de parangón racial. Después de obtener al menos un nivel

como parangón semiorc, el personaje puede escoger tanto niveles de parangón orco como de humano (pero no de ambos).

Porte monstruoso (Ex): los semiorcos pueden canalizar su ferocidad innata, obteniendo un bonificador racial a las pruebas de Intimidar de +4.

Furia (Ex): en el segundo nivel, los parangones semiorcos llegan a comprender y explotar la ferocidad natural que corre por su sangre. Obtienen la aptitud de dejarse llevar por un frenesí sediento de sangre una vez al día (o una vez adicional si ya tienen la aptitud de furia). Los efectos de esta aptitud son idénticos a los de la furia bárbara (ver pág. 25 del *Manual del jugador*).

Si el parangón semiorcico ha mejorado sus aptitudes de furia (como con los rasgos de clase de bárbaro furia mayor, voluntad indomable, furia incansable, o furia poderosa), esas mejoras se aplican a la aptitud de furia proporcionada por la clase de parangón semiorcico.

Impulso de característica (Ex): en el 3.º nivel, la puntuación de Fuerza de los parangones semiorcicos se incrementa en 2 puntos.

PARANGÓN TIFLIN

Los tiflin son humanos con vestigios de ascendencia infernal. Aunque los tiflin no son tan poderosos o potentes como los semiinfernales hechos y derechos, su toque de sangre infernal les proporciona bonificadores significativos a las características físicas y mentales, así como algunas resistencias menores y aptitudes sortilegas. Aunque unos pocos

tiflin superan su ascendencia infernal y se mantienen como individuos buenos y de confianza, la mayoría sigue los oscuros deseos a medida que van creciendo. Los parangones tiflin, tanto buenos como malignos, son aquellos que asumen con más éxito la historia de su familia. Los buenos se ven a sí mismos como alguien que supera su ascendencia, mientras que los malignos aceptan su poder.

Aventuras: los parangones tiflin emprenden aventuras por razones tan comunes como obtener riqueza, prestigio o poder. Los tiflin malignos, en particular, van de aventuras para satisfacer sus propios deseos, para obtener magia poderosa o encontrar conocimientos perdidos que les den ventajas en algún conflicto. Los parangones tiflin buenos van de aventuras generalmente para probar su valor a la comunidad, para no separarse de los pocos compañeros íntimos que han conseguido encontrar, o simplemente para escapar de la presión de la civilización.

Características: los parangones tiflin son sigilosos, engañosos y a menudo egoístas. De confianza sólo para unos pocos, terminan por no confiar en nadie, sabiendo que, no importa cuál sea su comportamiento, serán con toda probabilidad sospechosos de hacer maldades tan pronto como cualquier problema surja en la comunidad. Debido a tan duras lecciones en sus relaciones con otras razas, son suspicaces con la amabilidad, y casi nunca creen que un miembro de otra raza pueda mantenerse fiel y leal una vez que la ascendencia del tiflin sale a la luz. Muchos parangones tiflin, incluso aquellos que no son verdaderamente malignos, tienen un apetito por la crueldad que es difícil de contener.

Alineamiento: casi todos los parangones tiflin son malignos. Aquellos que no lo son debe estar en constante lucha contra pensamientos de violencia y corrupción; pocos conocen la paz que otras muchas criaturas de alineamiento bueno dan por hecha.



Parangón
semiorc

Parangón
humano

Parangón
semielfa

Religión: la mayoría de los parangones tiflin esquiva claramente la religión, sabiendo que muchos seguidores de deidades buenas ven como su deber dejar al descubierto o atacar a los tiflin. Los parangones tiflin malignos implicados en cultos malignos (dedicados generalmente a poderosos infernales de algún tipo) son una excepción.

Trasfondo: los parangones tiflin aprenden sus habilidades mientras se escurren silenciosamente en las sociedades de otras razas. Frecuentemente se hacen pícaros multiclase, y a menudo tienen trasfondos similares. Unos cuantos con suerte tienen mentores y oportunidades de aprender en entornos confortables, pero la gran mayoría debe superar los prejuicios de aquellos que temen la ascendencia del tiflin, aprendiendo sus habilidades entre los criminales y en las callejuelas.

Los parangones tiflin no se ven a sí mismos como defensores o cercanos a su raza. En su lugar, si son malignos, se ven a sí mismos como a campeones del mal y representantes de sus antepasados infernales. Los parangones tiflin buenos buscan librarse de la reputación impuesta por su ascendencia.

Razas: los parangones tiflin tienen muy amplias y distintas actitudes con respecto a las razas humanoides, dependiendo del alineamiento y de sus experiencias en las comunidades de las diferentes razas. Aunque pueden apañárselas bien en muchas sociedades, los parangones tiflin prefieren las grandes ciudades de los humanos, donde generalmente es más fácil encubrir su ascendencia. Los parangones tiflin pocas veces tienen tiempo para los enanos, principalmente porque los enanos son suspicaces y críticos con la presencia de los tiflin. A la inversa, empatizan con los prejuicios y dificultades a las que tienen que enfrentarse los semiorcos en muchas comunidades civilizadas, y pueden crear amistades basadas en esta perspectiva común.

Otras clases: los parangones tiflin se muestran contentos de trabajar con miembros de otras clases, con tal de que el tiflin pueda manipular los acontecimientos para sus propios fines, quedarse con la elección del tesoro en los momentos oportunos, o guardarse información para utilizarla posteriormente. Los tiflin malignos, naturalmente, evitan la compañía de los paladines, pero aquellos tiflin que se han dedicado al bien realmente prefieren la compañía de guerreros divinos, sabiendo que la palabra de un paladín ayudará mucho a que los otros crean que el tiflin es de confianza.

INFORMACIÓN DE JUEGO

Los parangones tiflin tienen los siguientes valores de juego.

Características: debido a que tienden a preferir las armaduras ligeras, los estilos de combates ágiles y el sigilo siempre que sea posible, la

Destreza es extremadamente importante para los parangones tiflin. Una Inteligencia alta garantiza el acceso del parangón tiflin a más habilidades en cada nivel, y una Constitución alta ayuda a compensar el DG perdido por el ajuste de nivel del tiflin. Aunque los tiflin tengan una penalización racial al Carisma, una buena puntuación es esta característica puede ayudar a aquellos parangones tiflin que deseen disimular su naturaleza de los demás y otros a obtener la aceptación cuando su verdadera naturaleza saiga a la luz.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del parangón tiflin (y la característica clave para cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saber (los Planos).

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

TABLA 1–18: PARANGÓN TIFLIN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Salv. Especial
1.º	+0	+2	+2	+2	Resistencia mejorada
2.º	+1	+3	+3	+3	Oscuridad, bonificador a habilidades
3.º	+2	+3	+3	+3	Impulso de característica (Des +2)

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del parangón tiflin.

Competencia con armas y armaduras: los parangones tiflin son competentes con todas las armas sencillas y con las armaduras ligeras.

Resistencia mejorada (Ex): en el 1.º nivel, una de las resistencias naturales a la energía (frío, fuego o electricidad) de los parangones tiflin aumenta de 1 a 10. El personaje puede escoger cual de sus tres resistencias mejora, pero una vez que ha hecho su elección, nunca podrá cambiarla.

Oscuridad (St): en el segundo nivel, los parangones tiflin pueden utilizar su aptitud sortilega *oscuridad* tres veces al día.

Bonificador a habilidades (Ex): en el 2.º nivel, el bonificador racial de los parangones tiflin a las pruebas de Engañar y Esconderse aumenta hasta +4.

Impulso de característica (Ex): en el 3.º nivel, la puntuación de Destreza de los parangones tiflin se incrementa en 2 puntos.

CLASES PARAGÓN EN TU PARTIDA

Como muchas de las variantes de este juego, los parangones raciales pueden ser una poderosa herramienta para dar forma al mundo de campaña o como experiencia de juego. Incluir los parangones raciales en una campaña es tan fácil como permitir a los jugadores ganar niveles en estas clases o designar PNJs con niveles de clase del parangón apropiado. Sin embargo, esta variante puede ser algo más que sólo otra larga lista de posibles clases. Permitiendo que los diferentes subconjuntos de las clases parangones raciales estén presentes en tus partidas, puedes estructurar qué razas son más influyentes o numerosas en la campaña.

Por ejemplo, en un escenario donde los elfos y los enanos casi hayan desaparecido, las tradiciones de sus parangones raciales deberían haberse perdido. En la misma campaña, sin embargo, los humanos, semiorcos y los medianos prosperan, y poderosos PNJs de esas razas deberían tener frecuentemente uno o dos niveles de la clase parangón apropiada.

Más aún, el predominio de los parangones raciales puede reflejar la importancia de las cuestiones raciales. En campañas donde hay tensiones entre razas civilizadas, es más probable que cada raza tenga un gran número de parangones raciales entre sus miembros. Como la causa de la expansión de las fronteras de la humanidad en las tierras salvajes se hace cada vez más importante para la raza, empiezan a destacar más parangones humanos; mientras que en la misma campaña los medianos, satisfechos y seguros con su buena vida, tienden hacia otras clases y búsquedas menos atadas a los logros de su raza.

Puedes crear tus propias clases de parangón racial. Cuando creas una clase parangón racial para una raza con ajuste de nivel de +1 o superior (como los *draw* o los semidragones), es aceptable que la clase sea un poco mejor que la clase parangón para razas con un ajuste de nivel de +0. En general, los beneficios de una raza con ajuste de nivel tienden a decrecer en valor a medida que el personaje va obteniendo niveles, y una clase de parangón por encima de la media ayuda a la raza a mantener la ventaja.



Ilustración de D. Kovacs

Si bien la raza de tu personaje es importante, usualmente ésta se decide al comienzo de la carrera del personaje. La selección de los niveles de clase, por otro lado, es una decisión recurrente que toma forma, tanto por las preferencias personales como por la realidad del mundo donde transcurre la campaña.

Las once clases de personaje del *Manual del jugador* cubren muchos de los arquetipos básicos de fantasía, desde el guerrero feroz hasta el mago astuto. Pero el número de roles imaginables es esencialmente infinito; incluso cuando se factoriza en todas las opciones de clases de prestigio disponibles, puede que no encuentres la combinación de rasgos de clase que refleje la imagen mental de tu personaje.

Este capítulo presenta una amplia variedad de opciones que te permiten retocar ligeramente las clases de personaje existentes sin descartarlas por completo y empezar de cero. Tanto si implica cambiar un rasgo de clase por otro o probar un nuevo giro en una clase vieja y conocida, estas variantes permiten a los jugadores y al DM mantener la familiaridad de las clases estándar o incluso sustituirlas completamente.

Con el permiso de tu DM, puedes usar cualquiera de estas clases variantes en lugar de la clase estándar del mismo nombre. Dependiendo del mundo de campaña, las clases variantes pueden existir codo con codo junto a las clases estándar, o bien reemplazarlas por completo.

Por ejemplo, el DM puede decidir que todos los monjes deben escoger un estilo de lucha que refleje su entrenamiento original, o que todos los bárbaros deben escoger un tótem.

Para quienes prefieran una aproximación menos especializada a la creación de personajes, el capítulo también incluye un trío de clases genéricas que permite a los jugadores construir a medida la identidad individual y única de su personaje.

Durante este capítulo, el término "clase de personaje" se utiliza para referirse a cualquier clase que pueda escoger un personaje inicial de 1.º nivel. Esto incluye las 11 clases que aparecen en el capítulo 3 del *Manual del jugador*, así como cualquier clase similar de otros libros.

VARIANTES DE CLASES DE PERSONAJE

Esta sección presenta 16 versiones alternativas de las clases de personaje del *Manual del jugador*, junto con diversas variantes adicionales creadas cambiando uno o más rasgos de clase por rasgos de otras clases.

Cada clase alternativa completamente detallada tiene entradas para uno o más de los siguientes temas. Si alguna entrada no aparece, utiliza el material que ofrecemos para esa clase en el *Manual del jugador*.

Alineamiento: cambios en las restricciones de alineamiento de las clases.

Dados de golpe: cambios en los DG de la clase.

Ataque base: si la clase utiliza un ataque base diferente, esta entrada te muestra la columna que debes utilizar (bueno, intermedio o malo).

Salvación base: si la clase tiene una mezcla nueva de salvaciones buenas y malas, esta entrada te proporciona la columna apropiada para cada salvación.

Habilidades de clase: sumas o restas de la lista de habilidades, y/o cambios en el número de puntos de habilidad que se gana por nivel.

Rasgos de clase: cambios, sumas o restas en los rasgos especiales de clase, incluyendo el lanzamiento de conjuros.

VARIANTE DE BÁRBARO: BÁRBARO TOTÉMICO

En una campaña con un fuerte componente bárbaro, puedes incrementar la variedad entre los personajes bárbaros si cada tribu está consagrada a una criatura totémica diferente, como el oso o el jaguar.

La elección de un tótem debe hacerse en el 1.º nivel, y no puede cambiarse más adelante salvo bajo circunstancias extremas (como que el bárbaro sea adoptado por otra tribu).

Si utilizas esta variante, el bárbaro pierde uno o más de los siguientes rasgos de clase estándar: movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y esquiva asombrosa mejorada. En lugar de estas aptitudes, el bárbaro obtiene rasgos de clase determinados por su tótem. Ni todos los tótems garantizan la obtención de rasgos al mismo nivel, ni tampoco el mismo número de ellos. Estos rasgos de clase son aptitudes extraordinarias a menos que se indique lo contrario.

La lista de tótems que tratamos aquí no es en modo alguno exhaustiva. Si prefieres utilizar otros tótems, puedes sustituir su nombre por otro de una criatura similar (como cambiar el tótem León por el tótem Tigre) o crear un nuevo grupo de rasgos del tótem, utilizando la información que te ofrecemos aquí como guía.

Tótem Águila: rasgos de clase

Los bárbaros consagrados al tótem Águila no obtienen los rasgos de clase estándar movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y esquiva asombrosa mejorada; en su lugar, obtienen los siguientes.

- En el 1.º nivel la aguda vista de los bárbaros con el tótem Águila les proporciona un bonificador de +2 a las pruebas de Avistar.
- Un bárbaro con el tótem Águila obtiene Reflejos rápidos como dote adicional en el 3.º nivel.

Tótem Caballo: rasgos de clase

Los bárbaros consagrados al tótem Caballo no obtienen los rasgos de clase estándar movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y esquiva asombrosa mejorada; en su lugar obtienen los siguientes.

- En el 2.º nivel, los bárbaros con el tótem Caballo obtienen Correr como dote adicional.
- En el 3.º nivel los bárbaros con el tótem Caballo obtienen un bonificador de +2 a las pruebas de Trato con animales que estén relacionadas con los caballos, y un bonificador de +2 a las pruebas de Montar a caballo.
- En el 5.º nivel los bárbaros con el tótem Caballo obtienen Aguante como dote adicional.

LOS MULTICLASE Y LAS CLASES VARIANTES

Hacerse multiclase con variantes de la misma clase es un asunto complicado, y el DM tiene que dictar las normas que sean más acordes con su campaña. En los casos en los que una sola clase ofrezca múltiples caminos (cómo el bárbaro totémico o los estilos de lucha del monje), la solución más fácil es simplemente prohibir los multiclase de las diferentes versiones de la misma clase (así como los personajes no pueden ser multiclase de las diferentes versiones de magos especialistas). Para las variantes que están completamente separadas de la clase del personaje (como el bardo sábio o el explorador urbano), ser multiclase incluso entre múltiples variantes está probablemente bien. Los rasgos de clase idénticos pueden apilarse si se obtienen de las múltiples versiones de

Tótem Dragón: rasgos de clase

Los bárbaros consagrados al tótem Dragón no obtienen los rasgos de clase estándar movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y esquiva asombrosa mejorada; en su lugar, obtienen los siguientes.

- En el 1.º nivel, los bárbaros con el tótem Dragón obtienen Lucha a ciegas como dote adicional.
- En el segundo nivel, los bárbaros con el tótem Dragón obtienen un bonificador de +2 a las salvaciones contra parálisis y efectos de sueño.
- En el 5.º nivel, los bárbaros con el tótem Dragón obtienen la aptitud presencia pavorosa (ver página 309 del *Manual de monstruos*). La CD de la salvación es igual a 10 + la mitad del nivel del bárbaro + el modificador de Car del bárbaro.

Tótem Jabalí: rasgos de clase

Los bárbaros consagrados al tótem Jabalí no obtienen los rasgos de clase estándar movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y esquiva asombrosa mejorada; en su lugar obtienen los siguientes.

- Cuando se enfurecen, los bárbaros con el tótem Jabalí de 1.º nivel son tratados como si tuvieran la dote Difícil de matar, incluso si no poseen los prerrequisitos normales.
- En el 3.º nivel y en los posteriores, la furia de los bárbaros con el tótem Jabalí dura dos asaltos más de lo normal.
- En el 7.º nivel, la reducción de daño de los bárbaros con el tótem Jabalí es un punto más alta que la normal. De modo que a 7.º nivel, la reducción de daño de los bárbaros con el tótem Jabalí es 2/- y aumenta en un punto cada tres niveles a partir de entonces.

Tótem Jaguar: rasgos de clase

Los bárbaros consagrados al tótem Jaguar representan al bárbaro "estándar" y obtienen los rasgos de clase que se describen en el *Manual del jugador*.

Tótem León: rasgos de clase

Los bárbaros consagrados al tótem León no obtienen los rasgos de clase estándar movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y esquiva asombrosa mejorada; en su lugar obtienen los siguientes.

- En el 1.º nivel, los bárbaros con el tótem León obtienen Correr como dote adicional.
- En el 2.º nivel los bárbaros con el tótem León obtienen un bonificador de +2 a las pruebas de Esconderse.
- En el 5.º nivel los bárbaros con el tótem León obtienen un bonificador de +2 en las tiradas de daño cada vez que cargan.

Tótem Lobo: rasgos de clase

Los bárbaros consagrados al tótem Lobo no obtienen los rasgos de clase estándar movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y esquiva asombrosa mejorada; en su lugar obtienen los siguientes.

una misma clase (con la excepción del lanzamiento de conjuros, que es siempre aparte).

En cualquier caso, sólo la primera versión de una clase predilecta se trata como tal: un mediano pícaro/mago que más tarde comience a obtener niveles en la clase alternativa pícaro de las tierras salvajes no puede tratar ambas clases de pícaro como predilectas, sólo la clase que obtuvo en primer lugar (en este caso, pícaro a secas). Bajo ninguna circunstancia se puede apilar la aptitud de lanzar conjuros (incluso en variantes de la misma clase). Un personaje con niveles de bardo y niveles de bardo sábio tiene dos niveles de lanzador separados y dos grupos de conjuros separados por día, incluso aunque las clases sean muy similares.

- En el 2º nivel los bárbaros con el tótem Lobo obtienen Derribo mejorado como dote adicional, incluso si no cumplen los prerequisites normales.
- En el 5º nivel los bárbaros con el tótem Lobo obtienen Rastrear como dote adicional.

Tótem Mono: rasgos de clase

Los bárbaros consagrados al tótem Mono no obtienen los rasgos de clase estándar movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y esquiva asombrosa mejorada; en su lugar obtienen los siguientes:

- En el 1º nivel, un bárbaro con el tótem Mono obtiene una velocidad trepando igual a la mitad de su velocidad táctica terrestre (redondeando hacia el intervalo de 5' más cercano). Por ejemplo, un humano, semielfo o semiorcio bárbaro con el tótem Mono tiene una velocidad trepando de 15', mientras que un enano, gnomo o mediano bárbaro con el mismo tótem tienen una velocidad trepando de 10'. Ver 'Modalidades de movimiento', en la página 308 del *Manual de monstruos*, para más información sobre criaturas con velocidad trepando.
- En el 2º nivel, los bárbaros con el tótem Mono obtienen un bonificador de +2 a las pruebas de Intimidar.
- En el 3º nivel los bárbaros con el tótem Mono obtienen Ataque poderoso como dote adicional.
- En el 5º nivel los bárbaros con el tótem Mono igualan su velocidad trepando a su velocidad táctica terrestre.

Tótem Oso: rasgos de clase

Los bárbaros consagrados al tótem Oso no obtienen los rasgos de clase estándar movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y esquiva asombrosa mejorada; en su lugar obtienen los siguientes:

- En el 1º nivel, los bárbaros con el tótem Oso obtienen Dureza como dote adicional.
- En el 2º nivel, los bárbaros con el tótem Oso obtienen Presa mejorada como dote adicional, incluso si no tiene los prerequisites normales.
- En el 3º nivel, los bárbaros con el tótem Oso obtienen Gran fortaleza como dote adicional.
- En el 5º nivel, los bárbaros con el tótem Oso obtienen un bonificador de +4 a las pruebas de presa cuando se enfurecen.

Bárbaros de los tótems Águila y Oso



Tótem Serpiente: rasgos de clase

Los bárbaros consagrados al tótem Serpiente no obtienen los rasgos de clase estándar movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y esquiva asombrosa mejorada; en su lugar obtienen los siguientes:

- En el 1º nivel, los bárbaros con el tótem Serpiente obtienen un bonificador de +2 a las salvaciones de Fortaleza contra venenos.
- En el 2º nivel, los bárbaros con el tótem Serpiente obtienen un bonificador de +2 a las pruebas de Moverse sigilosamente.
- En el 3º nivel, los bárbaros con el tótem Serpiente obtienen Presa mejorada como dote adicional, incluso si no tienen los prerequisites normales.
- Los bárbaros con el tótem Serpiente obtienen Iniciativa mejorada como dote adicional en el 5º nivel.

VARIANTE DE BARDO: BARDO DIVINO

No todos los bardos son arcantistas; algunos obtienen su poder de la tradición divina. En muchas culturas primitivas, los bardos divinos ocupan el lugar de los clérigos o de los adeptos como el guía de las creencias religiosas de la gente.

Rasgos de clase

Los bardos divinos tienen todos los rasgos estándar de bardo, con la excepción de los que se indican más adelante.

Lanzamiento de conjuros: los bardos divinos aprenden y lanzan conjuros como un bardo normal, con unas pequeñas excepciones. Los conjuros de los bardos divinos son divinos, no arcanos.

Para aprender o lanzar un conjuro, los bardos divinos deben tener una puntuación de Sabiduría (no de Carisma) igual al menos a 10 + el nivel de conjuro. Todos los otros factores de lanzamiento de conjuro, incluyendo los bonificadores de conjuro y CDs de salvación, se siguen determinando utilizando la puntuación de Carisma del bardo sabio.

Como los druidas, los paladines y los exploradores, los bardos divinos no necesitan designar una deidad específica como fuente de sus conjuros. Sin embargo, los bardos divinos no pueden lanzar conjuros de un alineamiento que no coincida con el suyo. Por esto, los bardos divinos no pueden lanzar conjuros legales (puesto que los bardos no pueden ser legales). Los bardos divinos neutrales no pueden lanzar ningún conjuro asociado con un alineamiento (y son relativamente raros).

Añade los siguientes conjuros a la lista de conjuros de clase del bardo divino: nivel 0: curar agua, curar heridas menores; 1º: detectar el mal/el bien/la ley, protección contra el mal/el bien/la ley; 2º: consagrar, profanar, apacible descanso; 3º: círculo mágico contra el mal/el bien/la ley, plegaria; 4º: quitar enfermedad, hablar con los muertos, recordo; 5º: adivinación, restablecimiento; 6º: comunión, sacrificar, desacralizar, revivir a los muertos.

VARIANTE DE BARDO: EL BARDO SABIO

Los bardos sabios centran sus esfuerzos en el aprendizaje, la investigación y el poder del conocimiento.

Alineamiento: los bardos sabios deben ser neutrales buenos, neutrales o neutrales malignos. La verdadera búsqueda del conocimiento se preocupa poco de los extremos éticos. Los bardos sabios que se conviertan en caóticos o legales no pueden seguir ganando niveles como bardo sabio, aunque retengan todos sus rasgos de bardo sabio.

Salvación base: los bardos sabios tienen una salvación buena de Voluntad, pero tiene salvaciones malas de Fortaleza y Reflejos.

Rasgos de clase

Los bardos sabios tienen todos los rasgos estándar de bardo, con la excepción de los que se describen más adelante.

Lanzamiento de conjuros: los bardos sabios aprenden y lanzan conjuros como un bardo normal, con unas pocas excepciones. Además del número normal de conjuros conocidos, los bardos sabios conocen un conjuro de adivinación por cada nivel de conjuro que sean capaces de lanzar. Por ejemplo, un bardo sabio de 1.º nivel conoce cuatro conjuros de nivel 0 de bardo más un conjuro de nivel 0 de la escuela de adivinación (como *detectar magia*, *conocer la dirección* o *leer magia*). El número de conjuros por día del bardo sabio no cambia.

Para aprender o lanzar un conjuro, los bardos sabios deben tener una puntuación de Inteligencia (no de Carisma) igual al menos a 10 + el nivel de conjuro. Todos los demás factores de lanzamiento de conjuro, incluyendo los bonificadores de conjuro y CDs de salvación se siguen determinando utilizando la puntuación de Carisma del bardo sabio.

Añade los siguientes conjuros a la lista de conjuros de clase bardo sabio: 1.º: *detectar el caos* / *el mal* / *el bien* / *la ley*; 2.º: *zona de verdad*; 3.º: *visión arcana*; 4.º: *análisis esencia mágica* (bajado desde 6.º), *recado*; 5.º: *contactar con otro plano*, *escudriñamiento mayor* (bajado desde 6.º); 6.º: *visión verdadera*, *visión*.

Conocimiento de bardo: los bardos sabios obtienen un bonificador de +2 a todas las pruebas de Saber.

Música de bardo: los poderes de inspiración del bardo sabio no son tan persistentes como los del bardo tradicional. Sus rasgos de infundir valor, infundir grandeza e infundir heroicidad sólo duran 3 saltos después de que los aliados no puedan seguir escuchando al bardo sabio cantar, en lugar de 5 saltos.

VARIANTE DE BARDO: BARDO SALVAJE

Los bardos salvajes en el fondo son guerreros, aunque sus poderes arcanos llevan el miedo a los enemigos de su tribu. Los bardos salvajes a menudo se convierten en multiclasa escogiendo niveles de bárbaro para mejorar sus capacidades de combate.

Alineamiento: los bardos salvajes deben ser de alineamiento caótico. Un bardo salvaje que se convierta en no caótico no puede progresar como bardo, aunque conserva todos sus rasgos de bardo.

Salvación base: los bardos salvajes tienen una salvación buena de Fortaleza y de Voluntad, pero una salvación mala de Reflexos.

Habilidades de clase: los bardos salvajes pierden Descifrar escritura y Hablar un idioma como habilidades de clase. Añaden Supervivencia a su lista de habilidades de clase.

Rasgos de clase

Los bardos salvajes tienen todos los rasgos estándar de bardo, con la excepción de los que se describen más adelante.

Analfabetismo: los bardos salvajes son analfabetos, como los bárbaros. Los bardos salvajes analfabetos no pueden utilizar o escribir pergaminos.

Lanzamiento de conjuros: elimina los siguientes conjuros de la lista de conjuros de clase del bardo salvaje: *calmar emociones*, *com-*

presión idiomática, *detectar puertas secretas*, *borrar*, *prestidigitación*, *leer magia*, *impronta de la serpiente sepa*, *convocar monstruo* (de la IV).

Añade los siguientes conjuros a la lista de conjuro de clase del bardo salvaje: 1.º: *calmar animales*, *detectar trampas* y *fosos*, *soportar los elementos*, *convocar aliado natural I*; 2.º: *fuerza de toro*, *pasar sin dejar rastro*, *convocar aliado natural II*; 3.º: *trampa de lazo*, *convocar aliado natural III*; 4.º: *plaga de insectos*, *convocar aliado natural IV*; 5.º: *comunidad con la naturaleza*, *convocar aliado natural V*; 6.º: *marabunta*, *reencarnar*, *convocar aliado natural VI*.

VARIANTE DE CLÉRIGO: CLÉRIGO DE CLAUSURA

Los clérigos de clausura pasan más tiempo que los demás clérigos estudiando y rezando y menos en su entrenamiento marcial. Ceden parte de su pericia en combate a cambio de acceder a mayores habilidades y una más amplia variedad de conjuros consagrados al conocimiento (y a la protección del conocimiento).

La mayoría de los clérigos de clausura no son caóticos, ya que creen que una vida disciplinada les permite aprender mejor.

Dado de golpe: los clérigos utilizan d6 para sus DG (sus pg en el 1.º nivel son iguales a 6+ su modificador de Con).

Ataque base: la falta de entrenamiento marcial de los clérigos de clausura hace que tengan el ataque base malo.

Habilidades de clase: la lista de habilidades de los clérigos de clausura incluye Descifrar escritura, Hablar un idioma, y todas las habilidades de Saber (del dominio de Saber, ver más adelante). El clérigo de clausura obtiene una cantidad de puntos de habilidad igual a 6+ su modificador de Inteligencia (y tienen este número x8 en el primer nivel).

Rasgos de clase

Los clérigos de clausura tienen todos los rasgos estándar de clérigo con la excepción de los que se describen más adelante.

Competencia con armas y armaduras: los clérigos de clausura son competentes con todas las armas sencillas y con la armadura ligera.

Saber (Ex): gracias a las largas horas de estudio, los clérigos de clausura tienen una amplia variedad de conocimientos diversos. Esta aptitud es idéntica al rasgo de clase conocimiento de bardo, utilizando el nivel de clase del clérigo de clausura en lugar del nivel de bardo.

Deidad, dominios y conjuros de dominio: la mayoría de los clérigos de clausura adora a deidades asociadas con el conocimiento y el aprendizaje, incluyendo, pero no necesariamente limitado a los siguientes: Boccob, Vecna y Wee Jas. Otras deidades que podrían tener clérigos de clausura entre su clero son Corellon Larethian, Moradin, Pélory y Yondalla.

Además de cualquier dominio seleccionado de la lista de su deidad, los clérigos de clausura obtienen automáticamente como dominio adicional Saber (incluso si Saber no está disponible normalmente para los clérigos de esa deidad). Obtienen el poder concedido del dominio de Saber y deben escoger su conjuro de dominio adicional del dominio de Saber o de uno de sus dos dominios habituales.

Lanzamiento de conjuros: añade los siguientes conjuros a la lista de



Bardo salvaje

conjuros de clase del clérigo de clausura: 0: *cuchichear mensaje*; 1: *bornar, identificar, sirviente invisible*; 2: *astucia del zorro*; 3: *escritura ilusoria, página secreta, don de lenguas (bajado de 4º nivel)*; 4: *detectar escurriñamiento*; 6: *analizar esencia mágica*; 7: *recluir*; 9: *visión*.

VARIANTE DE DRUIDA: DRUIDA VENGADOR

Los druidas vengadores canalizan su furia interior para hacer caer la venganza sobre aquellos que dañan al mundo natural. Sin embargo, esto se paga caro, ya que el vengador debe ceder parte de su sensibilidad a la naturaleza.

Habilidades de clase: añade Intimidar a la lista de habilidades de clase del druida vengador. Elimina Diplomacia de su lista de habilidades de clase.

Rasgos de clase

Los druidas vengadores tienen todos los rasgos estándar de druida, con la excepción de los que se describen más adelante.

Compañero animal: los druidas vengadores no obtienen el servicio de un compañero animal.

Movimiento rápido (Ex): *ña* velocidad táctica terrestre de los druidas vengadores es más rápida de lo normal de su raza en 10'. Esta aptitud es idéntica a la aptitud de bárbaro del mismo nombre.

Furia (Ex): los druidas vengadores pueden entrar en una violenta furia idéntica a la de los bárbaros, pueden utilizar esta aptitud una vez al día en el 1.º nivel, y una más adicional al día cada cinco niveles por encima del primero. Los druidas vengadores no obtienen las aptitudes furia mayor, voluntad indomable o furia poderosa.

Lanzamiento espontáneo: los druidas vengadores no pueden canalizar energía de conjuros preparados en conjuros de convocación.

Furia incansable: en el nivel 17º y en adelante, los druidas vengadores no quedan fatigados al final de su furia.

Empatía salvaje: los druidas vengadores sufren un penalizador de -4 en las pruebas de empatía salvaje.

VARIANTE DE GUERRERO: MATÓN

Los matones son luchadores callejeros, supervivientes que aprenden a mezclar la fuerza bruta con un poco de astucia. Tienen la mayoría de los puntos fuertes de los guerreros, junto a algunas habilidades adicionales que los ayudan a mantenerse con vida en mitad de las calles. A pesar de su nombre, no todos los matones son simples gamberros; muchos son veteranos astutos que utilizan sus conocimientos de las calles para sacar ventaja sobre sus oponentes. La mayoría de los matones no son legales, aunque algunas veces, bandas de matones con una vena legal se unen.

Habilidades de clase: añade las siguientes a la lista de habilidades de clase del matón: *Engañar, Reunir información, Saber (local)* y *Juegos de manos*. El matón obtiene una cantidad de puntos por nivel igual a 4+ su modificador de Int (y obtiene este número $\times 4$ en el 1.º nivel).

Rasgos de clase

Los matones tienen todos los rasgos estándar del guerrero, con la excepción de los que se describen más adelante.

Competencia con armas y armaduras: los matones son competentes con armas sencillas y marciales, y con las armaduras ligeras.

Dote adicional: los matones no obtienen la dote adicional normal de guerrero en el 1.º nivel. Además, añade *Rastro urbano* (ver barra lateral más adelante en este capítulo) a la lista de dotes disponibles para el matón.



VARIANTE DE MONJE: ESTILOS DE LUCHA

Como la literatura y el saber popular, los estilos de lucha y las aptitudes de los monjes dependen en gran manera de dónde o por quién hayan sido entrenados. Los monjes del *Manual del jugador*, sin embargo, presentan sólo una variedad relativa y limitada de opciones para personalizarlos.

En el 1.º nivel (sin reparar en el nivel del personaje) puedes seleccionar uno de los estilos de lucha descritos más abajo. Al seleccionar uno de estos estilos de lucha, éste marca las dotes adicionales que obtienes en el 1.º nivel, en el 2.º y en el 6.º (cuando los monjes obtienen normalmente una de dos dotes adicionales, tal como aparece en el *Manual del jugador*). Además, en el 1.º nivel obtienes un bonificador de +2 a las pruebas relacionadas con la habilidad que hayan seleccionado (a cambio de la libertad de elección a la que renuncias al preseleccionar las dotes adicionales). Para finalizar, obtienes una aptitud adicional en el 6.º nivel, si cumples los prerequisites en ese momento. Si el personaje no ha reunido aún los prerequisites, el personaje no gana la aptitud adicional, aunque los cumpla posteriormente.

Estos estilos de lucha sirven a varios propósitos en la campaña. Cada uno podría simbolizar a un monasterio diferente, creando una rivalidad (amistosa o no) entre sus estudiantes. Quizás un maestro específico enseñe cada estilo a sólo unos pocos estudiantes selectos, lo que significa que un monje debe demostrar que se lo merece antes de proseguir sus estudios. O quizás cada monje simplemente escoge su propio estilo de vida, creando su propio estilo como los grandes artistas marciales del pasado.

Los monjes pueden abandonar su estilo de lucha escogiendo una dote adicional diferente en el 2.º nivel o en el 6.º; sin embargo, si hacen esto, pierden la aptitud adicional del estilo de lucha (incluso si cumplen los prerequisites).

Ataque arrollador

Los monjes entrenados en el estilo del Ataque arrollador siempre aprovechan la ventaja, prefiriendo volcarse en una ostentosa muestra de ataques a cualquier tipo de defensa.

Habilidad adicional en el 1.º nivel: Intimidar

Dote en el 1.º nivel: Ataque poderoso

Dote en el 2.º nivel: Embestida mejorada

Dote en el 6.º nivel: Arrollar mejorado

Aptitud adicional en el 6.º nivel: si has utilizado Intimidar para desmoralizar a tu oponente en cualquier momento en los 10 asaltos previos, ganas un bonificador de +4 a las pruebas de Fuerza realizadas para embestir o arrollar a ese oponente. **Prerequisites:** Intimidar 4 rangos, Interpretar (danza) 4 rangos.

Camino imperecedero

Los monjes del Camino imperecedero creen en la paciencia por encima de todo. Trabajan para sobrevivir a sus oponentes por medio de una resistencia superior.

Habilidad adicional en el 1.º nivel: Concentración.

Dote en el 1.º nivel: Dureza.

Dote en el 2.º nivel: Resistencia.

Dote en el 6.º nivel: Difícil de matar.

Aptitud adicional en el 6.º nivel: cuando combaten a la defensiva, utilizando Pericia en combate o utilizando la acción de defensa total, los monjes obtienen RD 2/-. **Prerequisites:** Concentración 9 rangos.

Camino inactivo

El Camino inactivo se centra en hacer que tu oponente vaya más allá de sus posibilidades o subestime tus habilidades.

Habilidad adicional en el 1.º nivel: Engañar

Dote en el 1.º nivel: Pericia en combate

Dote en el 2.º nivel: Derribo mejorado

Dote en el 6.º nivel: Finta mejorada

Aptitud adicional en el 6.º nivel: obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de Fuerza realizadas para derribar a un oponente que pierda su bonificador de Destreza a la CA. **Prerequisites:** Engañar 4 rangos, Averiguar intenciones 4 rangos, Soltura con una habilidad (Engañar).

La Mordedura de la cobra

Los monjes de la escuela de la Mordedura de la cobra se especializan en la agilidad y la defensa. Haciéndose difíciles de atrapar, los monjes de la Mordedura de la cobra obligan a sus enemigos a combatir en su terreno.

Habilidad adicional en el 1.º nivel: Escapismo

Dote en el 1.º nivel: Esquiva

Dote en el 2.º nivel: Movilidad

Dote en el 6.º nivel: Ataque elástico

Aptitud adicional en el 6.º nivel: el bonificador de esquiva a la CA proporcionada por la dote Esquiva se incrementa en +2. **Prerequisites:** Equilibrio 4 rangos, Escapismo 9 rangos.

Mano y pie

Los estudiantes del estilo de la Mano y el pie aprenden a usar sus miembros tanto ofensiva como defensivamente.

Habilidad adicional en el 1.º nivel: Equilibrio

Dote en el 1.º nivel: Puñetazo aturridor

Dote en el 2.º nivel: Desviar flechas

Dote en el 6.º nivel: Derribo mejorado

Aptitud adicional en el 6.º nivel: obtienes un bonificador de +2 a los ataques de oportunidad realizados contra un oponente que intente embestirte o derribarte, y un bonificador de +4 a las pruebas de Fuerza o Destreza para evitar ser derribado o embestido. **Prerequisites:** Equilibrio 9 rangos, Piruetas 4 rangos.

Ojo invisible

Los monjes del Ojo invisible dependen de sus sentidos, especialmente del oído, para ayudarse en combate.

Habilidad adicional en el 1.º nivel: Escuchar

Dote en el 1.º nivel: Reflejos de combate

Dote en el 2.º nivel: Reflejos rápidos

Dote en el 6.º nivel: Lucha a ciegas

Aptitud adicional en el 6.º nivel: cuando estás desarmado y combatiendo a la defensiva, utilizando Pericia en combate, o utilizando la acción de defensa total, incrementa el bonificador de esquiva a la CA que ganas por utilizar esa táctica en 1. **Prerequisites:** Escuchar 9 rangos, Ágil.

Postura de la negación

Los monjes de la Postura de la negación buscan neutralizar las maniobras del oponente, frustrándolo a cada paso hasta que llega a estarlo tanto que comete un error crucial.

Habilidad adicional en el 1.º nivel: Piruetas

Dote en el 1.º nivel: Presa mejorada

Dote en el 2.º nivel: Reflejos de combate

Dote en el 6.º nivel: Desarme mejorado

Aptitud adicional en el 6.º nivel: cuando combates a la defensiva o utilizando la dote Pericia en combate, obtienes un bonificador de +2 en las pruebas de presa y en los intentos de desarmar. **Prerequisites:** Piruetas 9 rangos, Pericia en combate.

Tigre dormido

El estilo del Tigre dormido mezcla movimientos suaves con ataques poderosos. Potencia una aproximación rápida, atacando primero, preferiblemente en una situación de emboscada.

Habilidad adicional en el 1.º nivel: Escondarse

Dote en el 1.º nivel: Sutiliza con las armas
Dote en el 2.º nivel: Iniciativa mejorada
Dote en el 6.º nivel: Romper arma mejorado

Aptitud adicional en el 6.º nivel: una vez por asalto, cuando un oponente haya perdido el bonificador de Destreza a la CA, el monje inflige 1d6 de daño adicional con un ataque cuerpo a cuerpo realizado con un arma ligera. Cualquiera criatura inmune a los ataques furtivos es inmune a esta habilidad. **Prerrequisitos:** Escondarse 9 rangos, Ataque poderoso.

VARIANTES DE PALADÍN: LIBERTAD, MATANZA Y TIRANÍA

Las tres variantes de paladín que presentamos aquí son ejemplos de paladines con alineamientos alternativos. Cada uno sigue un código de conducta hecho a medida para su alineamiento específico. El paladín de la libertad es caótico bueno, dedicado a la libertad y al pensamiento libre. El paladín de la tiranía es su opuesto, un villano legal maligno resuelto a dominar a aquellos más débiles que él. El paladín de la matanza es un brutal campeón del caos y del mal que deja una estela de destrucción a su paso (si utilizas estas versiones la clase de paladín, deberías considerar al paladín estándar como el "paladín del honor" para diferenciarlo de estas variantes).

No hay que ver estas variantes de paladín como clases únicas en sí mismas, sino como variaciones del paladín basadas en el alineamiento. Tienen los mismos DG, puntos de habilidad por nivel, competencias en armas y armaduras y conjuros por día que el paladín estándar del *Manual del jugador*. Sus listas de habilidades de clase son casi idénticas, con las excepciones que se indican más adelante. Su función de lanzamiento de conjuros es idéntica a la del paladín estándar (aunque sus listas de conjuros son algo diferentes). Cuando un rasgo de clase tiene el mismo nombre que un rasgo de clase del paladín estándar, su función es la misma que la descrita en el *Manual del jugador*.

Rasgos de clase del paladín de la libertad

Los paladines de la libertad tienen todos los rasgos de clase del paladín estándar, con la excepción de los indicados más adelante.

Habilidades de clase: sustituye Diplomacia por Engañar en la lista de habilidades de clase.

Aura de resolución (Sb): al alcanzar el 3.º nivel, los paladines de la libertad se vuelven inmunes a los efectos de compulsión. Cada aliado a 10' de ellos obtiene un bonificador de moral de +4 a los TS contra los efectos de compulsión. Esta aptitud funciona de la misma manera que el rasgo de clase de paladín aura de valor.

Lanzamiento de conjuros: elimina los siguientes conjuros de la lista de conjuros de paladín: *círculo mágico contra el caos*, *custodia contra la muerte*, *discernir mentiras*, *disparar caos*, *protección contra el caos*.

Añade los siguientes conjuros a la lista de conjuros del paladín: 1.º: *protección contra la ley*; 3.º: *círculo mágico contra la ley*, *eliminar maldición*; 4.º: *disparar la ley*, *libertad de movimiento*.

Código de conducta: los paladines de la libertad deben ser de alineamiento caótico bueno, y perderán todas sus aptitudes de clase si alguna vez cometen un acto maligno voluntariamente. Además, el código del paladín de la libertad requiere que respete la libertad individual, que ayude a aquellos que lo necesitan (a condición de que no utilicen la ayuda con fines legales o malignos), y que castigue a quienes traicionen o coartan la libertad personal.

Compañeros: Aunque pueden ir de aventuras con personajes de cualquier alineamiento neutral o bueno, los paladines de la libertad nunca se asociarán conscientemente con personajes malignos (con la excepción de algún tipo de misión secreta), ni continuarán asociados con alguien que ofenda constantemente su código moral. Los paladines de la libertad sólo pueden aceptar guardaespaldas, seguidores o allegados que sean caóticos buenos.

Rasgos de clase del paladín de la matanza

Los paladines de la matanza tienen todos los rasgos de clase del paladín estándar, con la excepción de los indicados más adelante.

Habilidades de clase: cambia Diplomacia por Intimidar en la lista de habilidades de clase.

Aura maligna (Ex): el poder del aura maligna de un paladín de la matanza (ver el conjuro *detectar el mal*) es igual a su nivel, como si fuera el aura de un clérigo de una deidad maligna.

Detectar el bien (Sb): los paladines de la matanza pueden utilizar el conjuro *detectar el bien* a voluntad.



TABLA 2-1: RASGOS DE CLASE DE VARIANTES DE PALADÍN

Nivel	Libertad	Tiranía	Matanza
1.º	Aura de bien, <i>detectar el mal</i> , castigar el mal 1/día	Aura maligna, <i>detectar el bien</i> , castigar el bien 1/día	Aura maligna, <i>detectar el bien</i> , castigar el bien 1/día
2.º	Gracia divina, imposición de manos	Gracia divina, toque mortal	Gracia divina, toque mortal
3.º	Aura de resolución, salud divina	Aura de desesperación, salud divina	Aura debilitante, salud divina
4.º	Expulsar muertos vivientes	Reprender muertos vivientes	Reprender muertos vivientes
5.º	Castigar el mal 2/día, <i>montura especial</i>	Castigar el bien 2/día, <i>montura especial</i>	Castigar el bien 2/día, <i>montura especial</i>
6.º	Quitar enfermedad 1/semana	Causar enfermedad 1/semana	Causar enfermedad 1/semana
7.º	—	—	—
8.º	—	—	—
9.º	Quitar enfermedad 2/semana	Causar enfermedad 2/semana	Causar enfermedad 2/semana
10.º	Castigar el mal 3/día	Castigar el bien 3/día	Castigar el bien 3/día
11.º	—	—	—
12.º	Quitar enfermedad 3/semana	Causar enfermedad 3/semana	Causar enfermedad 3/semana
13.º	—	—	—
14.º	—	—	—
15.º	Quitar enfermedad 4/semana, Castigar el mal 4/día	Causar enfermedad 4/semana, Castigar el bien 4/día	Causar enfermedad 4/semana, Castigar el bien 4/día
16.º	—	—	—
17.º	—	—	—
18.º	Quitar enfermedad 5/semana	Causar enfermedad 5/semana	Causar enfermedad 5/semana
19.º	—	—	—
20.º	Castigar el mal 5/día	Castigar el bien 5/día	Castigar el bien 5/día

Castigar el bien (St): una vez al día, los paladines de la matanza pueden intentar castigar el bien con un ataque cuerpo a cuerpo normal. Esta aptitud es idéntica a la aptitud del paladín estándar de castigar el mal, incluyendo el incremento de usos diarios cuando el paladín de la matanza obtiene más niveles.

Toque mortal (St): a partir del 2.º nivel, un paladín de la matanza puede causar heridas con un ataque de toque con éxito. Cada día puede infligir un total de puntos de daño igual a su nivel de paladín \times su bonificador de Carisma. El oponente objetivo del ataque puede hacer un TS de Voluntad (CD $10 + 1/2$ del nivel del paladín + su modificador de Car) para sufrir sólo la mitad del daño.

Como otra opción, los paladines de la matanza pueden utilizar este poder para curar el daño a las criaturas muertas vivientes, como hace el conjuro *infligir heridas*. El poder funciona de la misma forma que la aptitud de paladín imposición de manos.

Aura debilitante (St): a partir del 3.º nivel, los paladines de la matanza irradian un aura maligna que causa a los enemigos que estén a 10' una penalizador a la CA de -1.

Reprender muertos vivientes (St): los paladines de la matanza reprender muertos vivientes, en lugar de expulsarlos.

Causar enfermedad (Sb): los paladines de la matanza pueden causar enfermedades con su toque (como con el conjuro *contagio*) tantas veces por semana como el paladín estándar del mismo nivel puede quitar enfermedad.

Lanzamiento de conjuros: sustituye la lista de conjuros del paladín estándar por la siguiente lista de conjuros: 1.º: *arma corrupta*, *arma mágica*, *causar miedo*, *crear agua*, *detectar veneno*, *favor divino*, *infligir heridas leves*, *leer magia*, *maldecir agua*, *perdición*, *protección contra el bien*, *protección contra la ley*, *resistencia*, *soportar los elementos*, *virtud*; 2.º: *alineamiento indetectable*, *curar heridas leves*, *esplendor de águila*, *fuerza de toro*, *infligir heridas moderadas*, *lentificar veneno*, *oscuridad*, *resistir energía*, *sabiduría del búho*; 3.º: *arma mágica mayor*, *coqueña/sordera*, *círculo mágico contra el bien/la ley*, *curar heridas moderadas*, *dispar magia*, *oscuridad profunda*, *sanar a una montura*; 4.º: *curar heridas graves*, *dispar el bien*, *dispar la ley*, *espada sacrilega*, *infligir heridas graves*, *romper encantamiento*, *veneno*.

Código de conducta: los paladines de la matanza deben ser de alineamiento caótico, y pierden todas sus aptitudes de clase si alguna vez cometen actos buenos por voluntad propia. Además, el código de los paladines de la matanza requiere que falten al res-

peto a todas las figuras de autoridad que no les hayan demostrado su superioridad física, que denieguen la ayuda a aquellos que la necesiten y que sienten la destrucción y la muerte en cada oportunidad que aparezca.

Compañeros: aunque pueden ir de aventuras con personajes de cualquier alineamiento maligno o neutral, los paladines de la matanza nunca se asociarán conscientemente con personajes de alineamiento bueno, ni continuarán asociados con nadie que sistemáticamente ofenda su código moral. Los paladines de la matanza sólo pueden aceptar guardaespaldas, seguidores o allegados que sean caóticos malignos.

Rasgos de clase del paladín de la tiranía

Los paladines de la tiranía tienen todos los rasgos de clase del paladín estándar, con la excepción de los indicados más adelante.

Aura maligna (Ex): el poder del aura maligna de un paladín de la tiranía (ver el conjuro *detectar el mal*) es igual a su nivel, como si fuera el aura de un clérigo de una deidad maligna.

Detectar el bien (St): a voluntad, los paladines de la tiranía pueden utilizar *detectar el bien*, como el conjuro.

Castigar el bien (Sb): una vez al día, los paladines de la tiranía pueden intentar castigar el bien con un ataque cuerpo a cuerpo normal. Esta aptitud es idéntica a la aptitud del paladín estándar de castigar el mal, incluyendo el incremento de usos diarios cuando el paladín de la tiranía obtiene más niveles.

Toque mortal (Sb): al comienzo del 2.º nivel, los paladines de la tiranía pueden causar heridas con un ataque de toque con éxito. Cada día pueden infligir un total de puntos de daño igual a su nivel de paladín \times su bonificador de Carisma. El oponente objetivo del ataque puede hacer un TS de Voluntad (CD $10 + 1/2$ del nivel del paladín + el modificador de Car) para sufrir sólo la mitad del daño.

Como otra opción, los paladines de la tiranía pueden utilizar este poder para curar el daño a las criaturas muertas vivientes, como hace el conjuro *infligir heridas*. El poder funciona de la misma forma que la aptitud de paladín imposición de manos.

Aura de desesperación (Sb): comenzando en el 3.º nivel, los paladines de la tiranía irradian un aura maligna que hace que los enemigos que estén a 10' de ellos sufran un penalizador de -2 a todos los TS. Esta aptitud funciona de forma idéntica al rasgo de clase de paladín aura de valor.

Reprender muertos vivos (St): los paladines de la tiranía reprenen muertos vivos en lugar de expulsarlos.

Causar enfermedad (Sb): los paladines de la tiranía pueden causar enfermedades con su toque (como con el conjuro *contagio*) tantas veces por semana como un paladín estándar del mismo nivel puede quitar enfermedad.

Lanzamiento de conjuros: sustituye la lista de conjuros del paladín estándar por la siguiente: 1.º: *arma corrompida*, *arma mágica*, *crear agua*, *detectar veneno*, *detectar muertos vivos*, *fatalidad*, *favor divino*, *soportar los elementos*, *infligir heridas leves*, *leer magia*, *maldecir agua*, *perdición*, *protección contra el bien*, *protección contra el caos*, *resistencia*, *virtud*; 2.º: *alineamiento indetectable*, *círculo mágico contra el caos/á bien*, *curar heridas leves*, *discernir mentiras*, *esplendor de águila*, *fuerza de oro*, *infligir heridas moderadas*, *inmovilizar persona*, *lentificar veneno*, *oscuridad*, *resistir energía*, *sabiduría del búho*; 3.º: *arma mágica mayor*, *curar heridas moderadas*, *disipar magia*, *lanzar maldición*, *oscuridad profunda*, *plogria*, *sanar a una montura*; 4.º: *espada sacrilega*, *curar heridas graves*, *disipar el bien*, *disipar la ley*, *dominar persona*, *infligir heridas graves*, *romper encantamiento*.

Código de conducta: los paladines de la tiranía deben ser de alineamiento legal maligno, y pierden todas sus aptitudes de clase si realizan un acto bueno por voluntad propia. Además, el código de los paladines de la tiranía requiere que respeten a las figuras de autoridad siempre que éstas tengan la fuerza necesaria para mandar sobre los débiles, que actúen con disciplina (no tomando parte en matanzas caprichosas, manteniendo un control firme sobre aquellos de rango inferior, y así sucesivamente), que ayuden sólo a aquellos que puedan ayudarles a mejorar o mantener su estatus, y que castiguen a quienes desafíen a la autoridad (a menos, por supuesto, que el que la desafíe muestre más merecimiento para mantener esa autoridad).

Compañeros: como pueden ir de aventuras con personajes de cualquier alineamiento maligno o neutral, los paladines de la tiranía nunca se asociarán conscientemente con personajes de alineamiento bueno, a menos que éstos sirvan a sus necesidades, ni continuarán asociados con nadie que sistemáticamente ofenda su código moral. Los paladines de la tiranía pueden aceptar guardaespaldas y seguidores de cualquier alineamiento, pero sólo aceptarán allegados que sean legales malignos.

VARIANTE DE EXPLORADOR: EXPLORADOR PLANARIO

Los exploradores planarios vagan por el multiverso en lugar de por las tierras salvajes, aprendiendo los secretos de los planos Elementales, los gloriosos Siete cielos y el horrible Abismo.

Habilidades de clase: elimina Saber (naturaleza) y Saber (dungeons) de la lista de habilidades de clase de explorador.

Añade Saber (los Planos) y Hablar idioma (sólo abisal, acuano, aurano, celestial, ignaro, infernal y térraro) a la lista de habilidades de clase.

Rasgos de clase

El explorador planario tiene todos los rasgos de clase del explorador estándar, con excepción de los siguientes.

Empatía salvaje: los exploradores planarios no sufren penalizadores en la pruebas de empatía salvaje para influir a bestias mágicas con el rasgo genérico infernal o celestial. Sin embargo, sufren un penalizador de -4 cuando utilizan esta aptitud con animales.

Compañero animal: los exploradores que no sean de alineamiento maligno pueden tener una versión celestial de su compañero animal normal; los exploradores que no sean buenos pueden tener una versión infernal de su compañero animal normal.

Lanzamiento de conjuros: la aptitud de lanzamiento de conjuros de los exploradores planarios no cambia en gran medida en comparación con el explorador estándar, con una excepción: Cualquier conju-

ro de explorador que afecte a animales también afecta a las versiones celestiales o infernales del animal cuando lo lanza un explorador planario.

VARIANTE DE EXPLORADOR: EXPLORADOR URBANO

Los exploradores urbanos acechan en las peligrosas calles de la ciudad, confiando en su conocimiento de los callejones y sus contactos en el submundo criminal para mantenerse con vida.

Habilidades de clase: elimina Saber (naturaleza), Saber (dungeons) y Supervivencia de la lista de habilidades de clase del explorador. Añade Reunir información, Saber (local) y Averiguar intenciones a la lista de habilidades de clase.

Rasgos de clase: los exploradores urbanos no pueden tener un compañero animal de un tamaño superior a Mediano.

Rastreo urbano: los exploradores urbanos no obtienen la dote Rastrear en el 1.º nivel. En su lugar obtienen la dote Rastreo urbano (ver barra lateral), que les permite utilizar Reunir información para seguir a una persona perdida, un sospechoso u otros individuos dentro de la comunidad.

Empatía salvaje: los exploradores urbanos sólo añaden la mitad de su nivel de clase a las pruebas de empatía salvaje, reflejando así su limitada conexión con la naturaleza.

Enemigo predilecto: a discreción del Dungeon Master, los exploradores urbanos pueden seleccionar una organización en lugar de un tipo de criatura como su enemigo predilecto. Por ejemplo: un personaje podría escoger un gremio particular de ladrones, una casa de mercaderes, o incluso la guardia de la ciudad. Los bonificadores de los enemigos predilectos se pueden aplicar a todos los miembros de la organización elegida, sin tener en cuenta el tipo o subtipo de criatura.

Explorador urbano



Lanzamiento de conjuros: la lista de conjuros del explorador urbano es diferente de la del explorador estándar. Los siguientes conjuros se eliminan de la lista de conjuros del explorador urbano: *animal mensajero*, *detectar animales* o plantas, *caminar sobre las aguas*, *comandar platas*, *comuni3n con la naturaleza*, *crecimiento vegetal*, *forma arb3rea*, *hablar con las plantas*, *hablar con los animales*, *hechizar animal*, *inmovilizar animal*, *reducir animal*, *reducir plantas*, *resistencia de oso*, *trampa de lazo*, *zancada arb3rea*.

A cambio, los exploradores urbanos a3aden los siguientes conjuros a su lista de conjuros de clase: 1.: *comprensi3n idiom3tica*, *cuchichear mensaje*, *detectar el caos/el bien/el mal/la ley*, *detectar puertas secretas*. 2.: *apertura*, *detectar pensamientos*, *esplendor de 3gula*, *localizar objeto*. 3.: *discernir mentiras*, *don de lenguas*, *hablar con los muertos*, *invisibilidad*. 4.: *ancla dimensional*, *localizar criatura*, *mas3n fiel de Mordenkainen*, *visi3n verdadera*.

Zancada forestal: los exploradores urbanos no obtienen esta aptitud.

Rastreador veloz: a partir del 4.º nivel, los exploradores urbanos pueden hacer pruebas de Reunir informaci3n para la dote Rastreador urbano cada media hora sin sufrir el penalizador normal de -5.

Camuflaje (Ex): los exploradores urbanos no obtienen esta aptitud.

Esconderse a plena vista (Ex): los exploradores urbanos pueden utilizar esta aptitud en cualquier zona, sea terreno natural o no.

VARIANTE DE PÍCARO: PÍCARO DE LAS TIERRAS SALVAJES

Los pícaros de las tierras salvajes prefieren utilizar sus habilidades en la naturaleza, m3s que en los estrechos callejones y los pasillos de los dungeons. Es muchos sentidos es similar al explorador tradicional, aunque con menos inteligencia en combate y sin ninguno de los v3nculos divinos que posee el explorador con el mundo natural.

Habilidades de clase: elimina las siguientes habilidades de la lista de clase del pícaro de las tierras salvajes: Tasaci3n, Diplomacia, Descifrar escritura, Falsificar y Reunir informaci3n.

A3ade las siguientes habilidades a la lista de habilidades de clase del pícaro de las tierras salvajes: Trato con animales, Saber (geograf3a), Saber (naturaleza), Montar y Supervivencia.

RASTREO URBANO (GENERAL)

Puedes rastrear la localizaci3n de personas desaparecidas o individuos buscados dentro de las comunidades.

Beneficio: encontrar la pista de un individuo o seguirlo durante una hora requiere una prueba de Reunir informaci3n. Debes hacer otra prueba de Reunir informaci3n cada hora de b3squeda, as3 como cada vez que el rastro se haga dif3cil de seguir, como cuando el objetivo se mueva a una zona diferente de la ciudad.

La CD de la prueba y el n3mero de ellas requeridas para rastrear a la presa dependen del tama3o de la comunidad y de las condiciones:

Si fallas una prueba de Reunir informaci3n, puedes intentarlo de nuevo despu3s de una hora preguntando. El DM puede tirar el n3mero de pruebas requeridas en secreto, por lo que el jugador no sabr3 exactamente cuanto tiempo requerir3 llevar a cabo la tarea.

Carencia: los personajes sin esta dote pueden utilizar Reunir informaci3n para encontrar informaci3n sobre un individuo en particular, pero cada prueba requiere 1d4 +1 horas, y no permite seguir la pista de forma efectiva.

Especial: los personajes con 5 rangos en Saber (local) obtienen un bonificador de +2 a las pruebas de Reunir informaci3n necesarias para utilizar esta dote.

Rasgos de clase

El pícaro de las tierras salvajes tiene todos los rasgos de clase del pícaro est3ndar, con las siguientes excepciones.

Aptitudes especiales: a3ade zancada forestal (como la aptitud de explorador de 7.º nivel), camuflaje (como la aptitud de explorador de 13.º nivel) y esconderse a plena vista (como la aptitud de explorador de 17.º nivel; requiere que el pícaro tenga la aptitud de camuflaje) a la lista de aptitudes especiales que puede escoger el pícaro de las tierras virgenes.

VARIANTE DE HECHICERO: HECHICERO DE BATALLA

Los hechiceros de batalla no son d3biles arcanistas que se esconden tras los guerreros. En vez de esto, son combatientes f3sico competentes que mezclan la capacidad m3gica con la habilidad combatiendo.

Dado de golpe: d8

Ataque base: el hechicero de batalla utiliza la progresi3n de ataque base del cl3rigo.

Habilidades de clase: elimina Enga3ar de la lista de habilidades de clase del hechicero de batalla, y a3ade Intimidar a su lista de habilidades de clase.

Rasgos de clase

El hechicero de batalla tiene todos los rasgos de clase del hechicero est3ndar, con las siguientes excepciones.

Competencia con armas y armaduras: en el 1.º nivel, los hechiceros de batalla obtienen competencia con cualquier arma ligera o un arma marcial a una mano a su elecci3n. Tambi3n obtienen competencia con armaduras ligeras.

Lanzamiento de conjuros: los hechiceros de batalla pueden lanzar conjuros procedentes de sus niveles de hechicero de batalla mientras llevan armadura ligera sin la probabilidad normal de fallo de conjuro.

Los hechiceros de batalla tienen menos espacios de conjuro diarios que los hechiceros est3ndar. Resta un conjuro por d3a de cada nivel de conjuro en la Tabla 3-12: el hechicero, en la p3gina 52 del *Manual del jugador* (hasta un m3nimo de 0 conjuros al d3a). Por ejemplo, un hechicero de batalla de 1.º nivel puede lanzar cuatro conjuros de nivel 0 y dos de 1.º nivel al d3a (m3s los conjuros adicionales, si los tiene).

Tama3o de la comunidad ¹	CD	Prueba requerida
Villa grande o peque3a	10	1d4+1
Ciudad grande o peque3a	15	2d4
Metr3polis	20	2d4+2

¹ Ver p3gina 137 de la *Gu3a del Dungeon Master*

Condiciones	Modificador de CD
Por cada tres criaturas buscadas en el grupo	-1
Por cada 24 horas que el grupo haya sido perdido/buscado	+1
El grupo buscado se est3 escondiendo	+5
El grupo buscado coincide con la demograf3a racial dominante de la comunidad ¹	+2
El grupo buscado no coincide con la demograf3a racial principal o secundaria de la comunidad ¹	-2

¹ Ver 'Demograf3a racial', en la p3gina 139 de la *Gu3a del Dungeon Master*

Puedes reducir el tiempo entre las pruebas de Reunir informaci3n a la mitad (a media hora por prueba en lugar de 1 hora), pero entonces sufrir3s un penalizador de -5 a la prueba.

Un hechicero de batalla conoce menos conjuros por nivel de conjuro que un hechicero estándar. Resta un conjuro conocido de cada nivel de conjuro de la Tabla 3-13: conjuros conocidos por el hechicero, en la página 44 del *Manual del jugador* (hasta un mínimo de un conjuro por nivel de conjuro). Por ejemplo, un hechicero de batalla de 4.^º nivel conoce 5 conjuros de nivel 0, dos de 1.^º nivel y uno de 2.^º nivel. Cuando alcanza el 5.^º nivel, el hechicero de batalla aprende un conjuro adicional de 1.^º nivel, pero no aprende un conjuro adicional de 2.^º nivel (ya que dos menos uno es uno).

VARIANTE DE MAGO: MAGO DE DOMINIO

Los magos que utilizan el sistema arcano de dominios (llamados magos de dominio) seleccionan un dominio arcano de conjuros específico, igual que los clérigos seleccionan dos dominios asociados con su deidad. Los magos de dominio no pueden ser también magos especialistas; a cambio de la versatilidad a la que renuncia especializándose en un dominio en lugar de en una escuela completa, el mago de dominio lanza sus conjuros elegidos con más poder.

Algunos dominios arcanos descritos más adelante tienen el mismo nombre que los dominios divinos; a pesar de su aparente similitud, estos dominios no tienen conexión entre sí.

Rasgos de clase

El mago de dominio tiene todos los rasgos de clase del mago estándar, con las siguientes excepciones.

Dominio arcano: en el 1.^º nivel, los magos de dominio seleccionan un dominio arcano de la siguiente lista (a discreción del DM, el jugador puede crear un dominio con una temática alternativa). Una vez seleccionado, el dominio no puede cambiarse.

Los magos de dominio añaden automáticamente cada nuevo conjuro de dominio a su lista de conjuros tan pronto como les es posible lanzarlo. Estos conjuros no forman parte de los dos nuevos conjuros que conocen por nivel de mago.

Los magos de dominio lanzan conjuros de su dominio elegido (sin tener en cuenta si el conjuro estaba preparado como conjuro de dominio o como conjuro normal) como un lanzador de un nivel más alto que su nivel normal. Este bonificador se aplica sólo a los conjuros listados para el dominio, no para todos los conjuros de la escuela o subtipo que coincidan con el nombre del dominio.

En algunos casos, los dominios arcanos incluyen conjuros que normalmente no están en la lista de conjuros de la clase mago. Estos conjuros son tratados como si estuvieran en la lista de conjuros de clase del personaje (debido a esto, podrá usar varitas o pergaminos arcanos que contengan esos conjuros, o incluso prepararlos en sus espacios de conjuro normales).

Hechicera de batalla



Lanzamiento de conjuros: los magos de dominio preparan y lanzan sus conjuros como un mago normal. Sin embargo, los magos de dominio ganan un conjuro adicional por nivel de conjuros, el cual debe ser ocupado por el conjuro de la lista de conjuros de dominio (o con un conjuro de dominio de nivel más bajo que haya sido alterado con una dote metamágica).

Sin escuelas prohibidas: a diferencia de los magos especialistas, los magos de dominio no tienen que seleccionar ninguna escuela o dominio prohibido. Todos los conjuros de mago están disponibles para que puedan aprenderlos.

Dominio de Abjuración

0: resistencia; 1: escudo; 2: resistir energía; 3: disipar magia; 4: quitar maldición; 5: santasancórum privado de Mordentkainen; 6: disipar magia mayor; 7: destierro; 8: mente en blanco; 9: esfera prismática.

Dominio de Antimagia

0: detectar magia; 1: protección contra el caos/lo mal/el bien/la ley; 2: oscurecer objeto; 3: disipar magia; 4: globo menor de invulnerabilidad; 5: romper encantamiento; 6: escudo antimagia; 7: retorno de conjuros; 8: protección contra los conjuros; 9: disyunción de Mordentkainen.

Dominio de Batalla

0: alontar; 1: impacto venadero; 2: protección contra las flechas; 3: arma mágica mayor; 4: escudo de fuego; 5: mano interpuente de Bighy; 6: transformación de Tenser; 7: palabra de poder cogador; 8: instante de presencia; 9: detener el tiempo.

Dominio de Frío

0: rayo de escarcha; 1: toque gelido; 2: helar metal (como el conjuro de druida de 2.^º nivel); 3: tormenta de aguanieve; 4: muro de hielo; 5: como de frío; 6: esfera congelante de Otiluke; 7: bola de escarcha de explosión retardada (como la bola de fuego de explosión retardada, pero inflige daño por frío en lugar de daño por fuego); 8: rayo polar; 9: tromba de cometas (como tromba de meteoritos, pero inflige daño por frío en lugar de daño por fuego).

Dominio de Conjuración

0: salpicadura de ácido; 1: armadura de mago; 2: telaraña; 3: nube apostosa; 4: convocar monstruo IV; 5: muro de piedra; 6: niebla ácida; 7: convocar monstruo VII; 8: laberinto; 9: umbral.

Dominio de Adivinación

0: detectar magia; 1: detectar puertas secretas; 2: ver lo invisible; 3: vista arcana; 4: ojo arcano; 5: ojos figones; 6: visión verdadera; 7: vista arcana mayor; 8: discernir ubicación; 9: presciencia.

Dominio de Encantamiento

0: alontar; 1: hechizar persona; 2: terribles carcajadas de Tasha; 3: sugestión; 4: confusión; 5: inmovilizar monstruo; 6: heroísmo mayor; 7: locura; 8: hechizar monstruo en masa; 9: dominar monstruo.

Dominio de Evocación

0: luz; 1: proyectil mágico; 2: esfera flamígera; 3: rayo relampagueante; 4: alarido; 5: muro de fuerza; 6: mano forzada de Bigby; 7: espada de Mordekainen; 8: esfera telecinética de Orluke; 9: mano aplastante de Bigby.

Dominio de Fuego

0: llamada; 1: manos ardientes; 2: nyo abrasador; 3: bola de fuego; 4: muro de fuego; 5: como de fuego (como el como de frío, pero inflige daño por fuego en lugar de daño por frío); 6: convocar monstruo IV (sólo criaturas de fuego); 7: bola de fuego de explosión retardada; 8: nube incendiaria; 9: tromba de meteoritos.

Dominio de Ilusión

0: sonido fantasma; 1: disfrazarse; 2: invisibilidad; 3: imagen mayor; 4: asesino fantasma; 5: evocación sombría; 6: doble engañoso; 7: invisibilidad en grupo; 8: pauta centelleante; 9: penumbras.

Dominio de Nigromancia

0: perturbar muertos vivos; 1: rayo de debilitamiento; 2: falsa vida; 3: toque vampírico; 4: miedo; 5: olas de fatiga; 6: círculo de muerte; 7: controlar muertos vivos; 8: horrible marchitamiento; 9: consumir energía.

Dominio de Tormenta

0: rayo de escarcha; 1: niebla de oscurecimiento (como el conjuro de clérigo de 1.º nivel); 2: ráfaga de viento; 3: rayo relampagueante; 4: tormenta de hielo; 5: controlar los vientos (como el conjuro de druida de 5.º nivel); 6: relámpago zigzagueante; 7: controlar el clima; 8: torbellino (como el conjuro de 8.º nivel de druida); 9: tormenta de venganza.

Dominio de Transmutación

0: mano del mago; 1: retina de expeditiva; 2: levitar; 3: acelerar; 4: polimorfarse; 5: polimorfarse fustoso; 6: desintegrar; 7: invertir gravedad; 8: cuerpo ferreo; 9: cambiar de forma.

VARIANTES DE OTRAS CLASES

Estas variantes simplemente cambian uno o más rasgos de su clase por uno o más rasgos de otra clase. Los rasgos de clase obtenidos funcionan como lo hicieran en su clase original, incluyendo el nivel en el que son obtenidos y cualquier otro efecto, con las siguientes excepciones.

Bárbaro

Los bárbaros que prefieren la caza astuta sobre la pura ferocidad pueden escoger cambiar su aptitud de furia por ciertos rasgos de clase.

Obtienen: enemigo predilecto (como el explorador), estilo de combate (tiro con arco), estilo de combate mejorado (tiro con arco) y maestría con el estilo de combate (tiro con arco) (como el explorador).

Pierden: furia, furia mayor, voluntad indomable, furia incansable, furia poderosa.

Bardo

Unos pocos bardos pueden manifestar un vínculo especial con la naturaleza y el misterioso mundo de las fatas. Estos personajes tienden a ser más distantes y menos inspiradores que los bardos estándar.

Obtienen: compañero animal (como los druidas), sentido de la naturaleza (como los druidas), resistir la atracción de la naturaleza (como los druidas), empatía salvaje (como los druidas).

Pierden: conocimiento de bardo, infundir valor, inspirar gran aptitud, inspirar grandeza, infundir heroicidad.

Clérigo

Algunos clérigos prefieren ser campeones del bien (o del mal), manteniéndose a la vanguardia de la batalla contra el enemigo.

Obtienen: castigar el mal, si el clérigo puede normalmente canalizar energía positiva (como los paladines). Castigar el bien, si el clérigo puede normalmente canalizar energía negativa (como los paladines); aura de valor (como el paladín).

Pierden: expulsar muertos vivos.

Druida

Los druidas pueden renunciar a su aptitud fera salvaje a cambio de ser cazadores rápidos y mortíferos.

Obtienen: bonificador a la CA cuando están desarmados (como los monjes, incluyendo el bonificador por Sabiduría a la CA), movimiento rápido (como los monjes), enemigo predilecto (como los exploradores), rastreador veloz (como los exploradores), la dote Rastrear (como los exploradores).

Pierden: competencia con armaduras y escudos, forma salvaje (todas las versiones).

Explorador

Los exploradores pueden renunciar a su entrenamiento en la lucha con armas a cambio de la aptitud de adoptar forma animal y moverse rápidamente a través de los bosques.

Obtienen: forma salvaje (como los druidas; sólo animales Pequeños y Medianos), movimiento rápido.

Pierden: estilo de combate, estilo de combate mejorado, maestría en el estilo de combate.

Guerrero

Algunos guerreros prefieren el sigilo y la astucia a las habilidades marciales. Esta variante puede también combinarse con la variante matón descrita con anterioridad en este capítulo.

Obtienen: ataque furtivo (como los pícaros)

Pierden: dotes adicionales.

Hechicero/mago

Los hechiceros o los magos pueden desear tener un compañero más duradero para acompañarle en sus excursiones en las tierras salvajes.

Obtienen: compañero animal (como los druidas; trata al hechicero o al mago como a un druida con la mitad de su nivel de clase).

Pierden: familiar.

Mago

Algunos magos cambian sus conocimientos de magia y Artesanía para mejorar sus habilidades de combate.

Obtienen: lista de dotes adicionales (como los guerreros; dote adicional en el 1.º nivel y cada cinco niveles, como el mago).

Pierden: Inscribir rollo de pergamino, lista de dotes adicionales de mago.

Monje

Los monjes pueden escoger renunciar a algo de su movilidad a cambio de la capacidad para resistir ataques.

Obtienen: RD (como el bárbaro).

Pierden: bonificador de mejora a la velocidad sin armadura, bonificador a la CA cuando no llevan armadura (conservan el bonificador de Sabiduría a la CA cuando no llevan armadura).

Paladín

Los paladines que tienen un papel activo cazando a sus repugnantes enemigos pueden rechazar sus poderes defensivos.

Obtienen: enemigo predilecto (como los exploradores; sólo pueden seleccionar aberraciones, dragones, gigantes, humanoides monstruosos, ajenos malignos y muertos vivos).

Pierden: imposición de manos, expulsar muertos vivos, quitar enfermedad.

Pícaro

Los pícaros que prefieren el entrenamiento marcial al sigilo y la astucia pueden obtener beneficios si escogen cuidadosamente sus peles.

OBTIENEN: dotes adicionales (como los guerreros).

PIERDEN: ataque furtivo.

VARIANTES DE MAGOS ESPECIALISTAS

Debido a que la magia desempeña un papel tan importante en el juego D&D, la clase de mago ofrece grandes oportunidades de modificación cuando se está diseñando una campaña o un personaje. Las siguientes variantes presentan diferentes versiones del mago especialista descrito en el *Manual del jugador*. Cada variante de clase especialista rechaza una de las aptitudes estándar de la clase especialista a cambio de una nueva aptitud única de la variante de especialista. Cada clase especialista tiene tres variantes: una que sustituye la aptitud de especialista de convocar familiar, otra que sustituye el conjuro adicional de especialista y la última que sustituye el conjuro adicional por día de la escuela de especialidad.

Debido a que cada variante requiere la pérdida de una aptitud existente, puedes utilizar más de una de estas variantes al mismo tiempo.

Escogiendo entre las diferentes aptitudes de las variantes presentadas para cada especialidad, puedes personalizar fácilmente la forma de funcionar de la magia en la campaña, en una región geográfica de la campaña, para una escuela de magia o incluso, para un solo lanzador de conjuros. Los jugadores pueden crear fácilmente personajes únicos e interesantes utilizando estas variantes.

Por ejemplo, una campaña puede estar compuesta por algunas o todas de las siguientes variantes para magos especialistas.

- Todos los abjuradores de la campaña tienen la aptitud alternativa RE, debido a que el escenario incluye un gran número de portales a los planos elementales.
- Los evocadores de la ciudad de Kinhaven tienen todas la aptitud de superar resistencia, pero no obtienen conjuros adicionales como magos especialistas. Sin embargo, otros evocadores de la campaña obtienen aptitudes exactamente como se describen en el *Manual del jugador*, y consideran a los evocadores de Kinhaven una ramificación alterada del estudio puro de la magia.
- Los estudiantes y maestros de una escuela de nigromancia de una región remota sufren lentamente la apoteosis de los muertos vivientes en lugar de obtener dotes adicionales, pero la mayoría de los nigromantes de la campaña obtienen aptitudes exactamente como se describe en el *Manual del jugador*. Esta diferencia ha llevado a algunos a pensar que esos nigromantes extranjeros poseen una comprensión más sólida de los poderes de la muerte.
- Un conjurador de particular poder de la ciudad de Bathalk-Ruhl no puede conseguir un familiar, y en su lugar lanza conjuros de convocación con una velocidad excepcional, como se describe en la aptitud alternativa convocación rápida. Reivindica que puede enseñar a otros a hacer magia tal como él la hace, pero hasta ahora sólo ha reunido a unos pocos alumnos.
- Además de la descripción de las aptitudes de las clases variantes, cada entrada incluye una breve sugerencia como ejemplo para campañas, aventuras o personajes que podrían sacar provecho del uso de las variantes de especialista. Estas notas son sólo sugerencias, ya que casi cualquier campaña puede sacar provecho al añadir conjuros y lanzadores de conjuros alternativos.
- Aunque estas aptitudes permiten la creación y la adaptación de clases variantes, los personajes no pueden, por ejemplo, tener

unos pocos niveles de conjurador utilizando la variante convocación rápida y luego ser multiclase con niveles de conjurador normal. Todas estas variantes siguen las reglas normales para que los magos especialistas se conviertan en multiclase.

VARIANTES DE ABJURADOR

Maestros en la magia protectora, los abjuradores pueden ocupar muchos papeles en las campañas, desde guardaespalda a magos de batalla o aventureros. Aunque carece de opciones ofensivas, la escuela de abjuración proporciona algunos de los conjuros de combate más efectivos del juego. Un evocador o un transmudador pueden encontrar fácil abatir a un gran grupo de enemigos, pero es mucho más probable que un abjurador mantenga con vida en una pelea tanto a su grupo como a él mismo.

En campañas con un alto grado de intriga o maquinaciones políticas, las aptitudes protectoras de los abjuradores pueden proteger de enemigos, tanto obvios como inesperados, y grupos rivales de abjuradores, todos con leves diferencias de poder, podrían competir por adquirir importancia entre los cortesanos e intrigantes de cada nación. En campañas con combates duros, los reinos pueden emplear abjuradores especialistas para protegerse de la magia de batalla de sus enemigos, y en cualquier campaña, los aventureros pueden depender de las habilidades de un abjurador para protegerse de los peligros de los dungeons y de las tierras salvajes.

Resistencia a la energía (Sb): una vez al día, los abjuradores que utilizan esta variante pueden crear un escudo místico que les garantiza a ellos o a cualquier criatura que toquen protección limitada contra un tipo de energía que escogan (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido). La criatura afectada obtiene RE igual a 5 más la mitad del nivel de clase del abjurador contra la energía escogida. Activar esta aptitud es una acción estándar. Una vez activada, la protección dura una hora. Esta protección se solapa (no se apila) con los efectos de los conjuros como *resistir energía*.

Los abjuradores que utilizan esta variante renuncian permanentemente a la aptitud de obtener un familiar.

Aura de protección (Ex): una vez al día, los abjuradores de 5^o nivel que utilizan esta variante pueden generar un aura protectora que les escuda tanto contra ataques físicos como contra ataques mágicos. Cuando el abjurador genera este escudo, obtiene un bonificador de desvío a su CA y un bonificador de resistencia a los TS igual a su modificador de Inteligencia. Esta aptitud requiere una acción estándar para ser activado, y cada uso protege sólo de un ataque o conjuro. Una vez activada, el aura protectora dura un minuto o hasta que el abjurador es atacado o necesita hacer un TS, lo que ocurra primero.

Los abjuradores que utilizan esta variante pueden utilizar esta aptitud una vez adicional al día por cada cinco niveles de clase que obtengan por encima del 5^o.

Los abjuradores que utilizan esta aptitud no obtienen dotes adicionales por avanzar como magos.

Disipación espontánea (Ex): en el 5^o nivel, los abjuradores que utilizan esta variante obtienen la aptitud de lanzar espontáneamente el conjuro *disipar magia*. Esta aptitud es similar a la del clérigo para lanzar espontáneamente conjuros de curación, con algunas excepciones. El conjurador puede "perder" cuatro o más niveles de conjuros preparados para lanzar *disipar magia*. Los conjuros preparados pueden ser cualquier combinación de niveles mientras que el total de niveles sume cuatro niveles o más (los conjuros de nivel 0 no cuentan). Por ejemplo, los abjuradores que utilizan esta variante pueden perder dos conjuros de 2^o nivel o un conjuro de 1^o nivel y uno de 3^o para lanzar el *disipar magia*.

En el 11^o nivel, los abjuradores pueden "perder" siete o más niveles de conjuros preparados para lanzar espontáneamente *disipar magia mayor*.

Los abjuradores que utilizan esta variante pueden utilizar la aptitud en conjunción con una acción preparada para utilizar *disipar magia* o *disipar magia mayor* como contraconjuro.

Los abjuradores que utilizan esta variante no obtienen conjuros adicionales por día por ser magos especialistas.

VARIANTES DE ADIVINADOR

Buscadores de conocimiento, apacahorados del saber, y maestros de espías, los adivinadores son quizás los más infravalorados de los magos especialistas. Debido a que deben renunciar a sólo una escuela de magia, son los más versátiles de los especialistas. Más que cualquier otro especialista, los adivinadores destacan en la recogida de información, y un grupo de aventureros que incluya un adivinador es mucho más probable que se prepare de forma apropiada para una aventura.

Muchas campañas se benefician de la participación de más de un tipo de adivinadores especialistas, y los adivinadores pueden desempeñar papeles importantes en cualquier partida que gire en torno a la recogida de información. Las campañas que presenten misterios y las de estilo detectivesco, las relacionadas con oráculos y profecías, o las que tengan grandes cantidades de interacción social y espionaje son todas formas excelentes para los poderes de los adivinadores.

Una forma sencilla de añadir más variedad en campañas que presenten variantes de adivinador con diferentes aptitudes de clase es hacer a cada grupo de especialistas expertos y defensores de una forma diferente de adivinación. En términos de juego, esta divergencia se representa alterando los componentes materiales de algunos conjuros de adivinación. Por ejemplo, un grupo de adivinadores podría preferir la osteomancia, y necesitaría una serie de huesos para utilizar como componentes para sus conjuros.

Consciencia mejorada (Ex): los adivinadores que utilizan esta variante añaden Averiguar intenciones a su lista de habilidades de clase. Además, obtienen beneficios menores cuando lanzan ciertos conjuros de adivinación. Sólo necesitan estudiar un artefacto durante 10 minutos (en lugar de 1 hora) para lanzar *identificar*.

Un ojo arcano lanzado por el adivinador *vaja a 20'* por asalto cuando estudia sus alrededores (en lugar de a 10' por asalto). Añade un +1 a la CD de los TS de los conjuros de adivinación (este bonificador se aplica con las dotes Soltura con una escuela de magia y Soltura mayor con una escuela de magia).

Los adivinadores que utilizan esta variante renuncian a la aptitud de obtener un familiar.

Lista de dotes adicionales: los adivinadores que utilizan esta variante mejoran gradualmente en aptitudes perceptivas y de consciencia, pero a costa de sus capacidades metamágicas. Los adivinadores no pueden seleccionar dotes metamágicas como dotes adicionales de mago (estas son las dotes obtenidas en los niveles 5^o, 10^o, 15^o y 20^o). Sin embargo, las siguientes dotes se añaden a la lista de dotes adicionales disponibles para esos niveles: Alerta, Lucha a ciegas, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con una habilidad (solo Avistar, Escuchar y Averiguar intenciones).

Presciencia (Ex): dotados de extraordinarias aptitudes de percepción y comprensión, los adivinadores que utilizan esta variante pueden añadir un bonificador intrínseco igual a su modificador de Inteligencia a cualquier tirada de ataque, TS, prueba de habilidad o prueba de nivel que realicen. El adivinador puede utilizar esta aptitud una vez al día, más una vez más adicional por cada cinco niveles de clase obtenidos. Utilizar esta aptitud es una acción gratuita que puede utilizarse fuera de tu propio turno si es necesario, pero el personaje debe declarar el uso de esta aptitud antes de hacer la tirada de dados.

Los adivinadores que utilizan esta variante no obtienen conjuros adicionales al día por ser especialistas.

VARIANTES DE CONJURADOR

Una de las escuelas de magia más versátiles, la de conjuración, ofrece a sus discípulos una solución efectiva a casi cualquier tarea:

simplemente convoca al monstruo apropiado y déjale resolver el problema. En combate, los conjuradores de alto nivel combaten desde detrás de oleadas y oleadas de enemigos convocados, y en la mayoría de batallas simplemente dirigen a sus aliados convocados al conflicto. Además de hacer alarde de esos poderes, la conjuración proporciona conjuros de combate efectivos y acceso a la teleportación mágica.

Aunque virtualmente cualquier campaña puede sacar provecho de grupos rivales de conjuradores sirviendo a diversas prioridades, los conjuradores son particularmente efectivos en campañas con combates duros. Las campañas que se caracterizan por gran cantidad de viajes largos o por viajes entre los planos también sacan provecho de incluir diversos grupos de conjuradores, porque su especialidad facilita el viaje y fomenta una comprensión profunda de las criaturas de los planos Exteriores.

Convocación rápida (Ex): cada vez que un conjurador que utilice esta variante lanza un conjuro de *convocar monstruo*, su tiempo de lanzamiento es una acción estándar en lugar de un asalto completo (las criaturas convocadas sólo pueden hacer una acción estándar en el asalto que han sido convocadas). Los conjuradores que utilizan esta variante obtienen los beneficios normales de mejorar un conjuro de *convocar monstruo* con la dote Apresurar un conjuro.

Los conjuradores que utilizan esta variante renuncian a la aptitud de obtener un familiar.

Convocación mejorada (Ex): en el 1.^o nivel, los conjuradores que utilizan esta variante obtienen la dote Aumentar convocación de forma gratuita, en lugar de la dote Inscribir rollo de pergamino.

En el 5.^o nivel, las criaturas convocadas por el conjurador llegan a ser especialmente difíciles de disipar. Añade 2 a la CD de cualquier prueba de nivel de lanzador hecha para disipar a las criaturas convocadas por el conjurador. En el 15.^o nivel, este aumento a la CD se incrementa a 4.

En el 10.^o nivel, las criaturas invocadas obtienen un bonificador adicional de +2 a la Fuerza y a la Constitución. En el 20.^o nivel, este bonificador se incrementa a +4. Este bonificador se aplica con aquellos proporcionados por la dote Aumentar convocación.

Los conjuradores que utilizan esta variante no obtienen dotes adicionales por avanzar como magos.

Convocación espontánea (Ex): los conjuradores que utilizan esta variante pueden "perder" un conjuro preparado para lanzar cualquier conjuro de *convocar monstruo* de nivel más bajo. Por ejemplo, los conjuradores que tengan preparado *invisibilidad mayor* (un conjuro de 4.^o nivel) pueden perderlo para lanzar *convocar monstruo I*, *convocar monstruo II* o *convocar monstruo III*.

Los conjuradores que utilizan esta variante no obtienen conjuros adicionales al día por ser magos especialistas.

Nota: aunque los conjuradores que utilizan esta variedad obviamente convocan monstruos con frecuencia, el DM podría requerir al jugador conjurador que prepare por adelantado una hoja simple de registro de cada monstruo que el personaje convoca comúnmente. Es también importante poner énfasis en que el conjurador y sus monstruos convocados jueguen rápido (y no ralenticen innecesariamente la acción).

VARIANTES DE ENCANTADOR

Encantadores, intrigantes, seductores, pacifistas: los encantadores pueden ser todo eso y más. Como practicantes de una de las más sutiles escuelas de la magia, los encantadores pueden hechizar a un guardia para que abra una puerta bien defendida que 50 guerreros no podrían tomar por la fuerza. Los encantadores de alineamiento bueno utilizan sus poderes para buscar la verdad y alentar a otros por el camino del bien, mientras que sus equivalentes malignos retuercen la mente de los demás a su antojo y acumulan poder personal tan pronto como les es posible.

Las campañas que presentan un gran número de escenarios sociales, intrigas políticas o investigación se benefician mucho de la inclusión de

las variantes de encantador. Estos lanzadores de conjuros, hábiles en la manipulación de los demás y capaces de ocultar sus identidades, son excelentes villanos y manipuladores, o incluso investigadores habilidosos en el uso de la magia para sacar la verdad a sus oponentes. Del mismo modo, los jugadores y los DMs pueden también considerar las ramificaciones que los conjuros de encantamiento y efectos similares tienen en el mundo de juego. ¿Es legal lanzar un *encantar persona*? ¿Es un personaje legalmente responsable de las acciones que hace mientras está encantado? ¿Conocen los habitantes de la campaña que existen los efectos de encantamiento? ¿Hay remedios populares que se supone que protegen contra los efectos del encantamiento? ¿Funcionan realmente? Tener respuestas preparadas para estas preguntas y otras similares no sólo añade consistencia al juego, sino que también aclara y realiza el papel de los encantadores.

Allegado: cuando llegan a 6.º nivel, los encantadores que utilizan esta variante obtienen el servicio de un allegado leal a elección del jugador (con la aprobación del DM). El allegado es un personaje de 4.º nivel cuando se obtiene por primera vez; después de ese momento, sigue la regla normal descrita en la dote Liderazgo (pág. 106 de la *Guía del Dungeon Master*) para determinar el nivel del allegado, pero trata el nivel del encantador como si fuera dos menos que el normal.

El encantador no obtiene ningún seguidor con esta aptitud. Si el encantador selecciona la dote de Liderazgo, atrae seguidores de

forma normal, la penalizador al nivel del encantador se elimina y el encantador puede obtener automáticamente el modificador al "poder especial" de su puntuación de Liderazgo.

Competencia social (Ex): los encantadores que utilizan esta variante son competentes manipulando a los demás tanto de manera mundana como influyendo sus mentes con métodos mágicos. Añade las siguientes habilidades a la lista de habilidades de clase de mago: Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar y Averiguar intenciones. El encantador también obtiene un bonificador de capacidad a las pruebas relacionadas con una de estas habilidades (a elección del jugador) cada 5 niveles (5.º, 10.º, 15.º, 20.º). Este bonificador sólo puede ser aplicado una vez a cada habilidad. Un encantador que utiliza esta variante no obtiene dotes adicionales por avanzar como mago.

Encantamiento prolongado (Sb): los encantadores que utilizan esta variante atrapan las mentes de los demás con su magia más fácilmente, y como resultado sus conjuros de encantamiento duran más que los lanzados por otros lanzadores de conjuros. Una vez al día, más una vez adicional por cada dos niveles de clase obtenidos por encima del primero, los encantadores que utilizan esta variante pueden lanzar un conjuro de la escuela de encantamiento como si estuviese mejorado por la dote metamágica Prolongar conjuro. Esta mejora no afecta al nivel del conjuro.



Nigromante

Ilusionista

Abjuradora



Una evocadora combate contra un ilusionista

Esta aptitud no puede ser utilizada para prolongar conjuros con una duración de concentración, instantáneo o permanente.

Los encantadores que utilizan esta variante no obtienen conjuros adicionales al día por ser magos especialistas.

VARIANTES DE EVOCADOR

Maestros en el poder en bruto de la energía mágica, los evocadores pueden cambiar el signo de una batalla con un solo conjuro poderoso, allanando grupos de enemigos con más rapidez que ningún otro practicante de magia. Donde algunos magos se centran en la preparación cautelosa de conjuros y en conjuros de protección para sobrevivir a los combates, los evocadores simplemente hacen volar a sus enemigos con poderosos ataques de energía. Sus prodigiosas aptitudes ofensivas aseguran a los evocadores el centro del grupo de aventureros en los planes de batalla.

Las campañas que incluyen grandes números de magos alineados con diferentes naciones son particularmente apropiadas para las variantes de evocador, aunque cada nación desarrolle cuadros únicos de evocadores para servir en la batalla. Los grupos de evocadores combatientes marchando al unísono con otros grupos más convencionales pueden cambiar el signo de casi cualquier batalla. Además, las campañas que incluyan temas relacionados con la energía primaria, la naturaleza cruda o condiciones elementales extremas pueden sacar provecho de introducir evocadores con aptitudes alternativas. Los evocadores en este tipo de campañas pueden explorar la esencia en bruto de la magia, luchando para aprovechar estas energía de formas nuevas y únicas.

Afinidad con la energía (Ex): los evocadores que utilizan esta variante deben escoger un tipo de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido). Esta elección se realiza durante la creación del personaje y no puede ser alterada con posterioridad. Cada vez que el personaje lanza un conjuro de evocación con el tipo de energía escogida, puede lanzarlo como si tuviese un nivel de lanzador más alto (afectando al alcance, la

duración, el daño, las pruebas de nivel de lanzador y a cualquier otro factor influido por el nivel de lanzador). Los personajes con esta aptitud renuncian a la aptitud de obtener un familiar.

Sustitución de energía (Ex): los evocadores de 5º nivel o superior que utilizan esta variante pueden sustituir un tipo de energía por otro. Cuando lanzan un conjuro que tenga un descriptor de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido), los evocadores pueden cambiar el descriptor de energía y el efecto del conjuro a una energía de diferente tipo. Utilizar esta aptitud es una acción gratuita que debe declararse antes de que el conjuro se lance. Los evocadores pueden utilizar esta aptitud una vez al día por cada cinco niveles que posean (1/ día en el 5º; 2/ día en el 10º; etc.).

Los evocadores que utilizan esta variante no obtienen dotes adicionales por avanzar como magos.

Superar resistencia (Ex): los conjuros de energía de los evocadores que utilizan esta variante pueden ignorar alguna o toda la RE del objetivo. Utilizar esta aptitud es una acción gratuita que debe ser anunciada antes de que se lance el conjuro al que vaya a afectar. Cada criatura afectada por el conjuro es tratada como si su resistencia al tipo de energía del conjuro fuese 10 puntos más baja, con un mínimo de 0 (la resistencia disminuida solo se aplica a este conjuro; otros efectos con el mismo descriptor de energía deben enfrentarse a la resistencia normal de la criatura).

La aptitud de superar resistencia no da al conjuro afectado ninguna capacidad para afectar a criaturas con inmunidad a los conjuros del tipo energía, ni el conjuro tiene ningún efecto adicional en criaturas que no tienen RE. Los evocadores pueden utilizar esta aptitud una vez al día, más una adicional por cada dos niveles de clase obtenidos por encima del 1º (2/ día en el 3º; 3/ día en el 5º; etc.).

Los evocadores que utilizan esta variante no obtienen conjuros adicionales al día por ser magos especialistas.

VARIANTES DE ILUSIONISTA

Los ilusionistas controlan su entorno moldeando, distorsionando y engañando las percepciones de los demás. Algunas de sus aptitudes parecen débiles debido a que sólo distorsionan y disfrazan más que crear cambios efectivos, pero aquellos afectados por los conjuros de los ilusionistas saben bien que, siendo conscientes de eso, sus sentidos se pueden volver en su contra en cualquier momento.

Las campañas que tratan de engaños o que tienen altos niveles de interacción social, un número representativo de aventuras de misterio o incluso simplemente jugadores suspicaces pueden sacar provecho de la introducción de variantes de ilusionista. En las campañas que tengan múltiples variantes de ilusionista, se puede dar a cada grupo o variante un tono incluso más distintivo, haciendo que cada uno sea el maestro en un grupo particular de conjuros de ilusión. Los ilusionistas de una nación podrían, por ejemplo, tener la aptitud alternativa cadenas de incredulidad y preferir la fantasmagoría, aunque los ilusionistas de la Cofradía de las sombras pueden tener la aptitud alternativa moldeador de sombras y preferir la magia de sombras y de engaño.

Cadenas de incredulidad (Ex): incluso aunque un espectador no crea en la ilusión creada por los ilusionistas que utilizan esta variante y comunique los detalles de la ilusión a otras criaturas, estas otras criaturas no reciben el bonificador normal de +4 a sus TS para descreer la ilusión. Más aún, incluso cuando se presenten pruebas irrefutables que evidencien que la ilusión no es real, la criatura aún debe tener éxito en un TS de Voluntad para ver los objetos o las criaturas que la ilusión oculte, aunque tienen un bonificador de +10 al TS.

Los ilusionistas que utilizan esta variante renuncian a la aptitud de obtener un familiar.

Moldeador de sombras: los ilusionistas que utilizan esta variante tienen un vínculo especial con el plano de las Sombras, y obtienen varias aptitudes especiales cuando ganan niveles.

En el 1.^o nivel, se trata Esconderse como una habilidad de clase para los ilusionistas.

En el 5.^o nivel, los ilusionistas pueden añadir su modificador de Inteligencia (además de su modificador de Destreza) a sus pruebas de Esconderse.

En el 10.^o nivel, las ilusiones de los ilusionistas se infunden con materia sombría del plano de las Sombras, volviéndolas más realistas y más capaces de engañar a los sentidos. La CD de la salvación contra los conjuros de ilusión del ilusionista se incrementa en +1. Este beneficio se aplica con bonificadores similares, como Soltura con una escuela de conjuros.

En el 15.^o nivel, los ilusionistas pueden esconderse a plena vista (como la aptitud de explorador, con la excepción de que el ilusionista no tiene que estar en terreno natural).

En el 20.^o nivel, los ilusionistas obtienen la aptitud del fundirse con las sombras. En cualquier condición de iluminación que normalmente pudiera garantizar la ocultación del ilusionista, éste obtiene ocultación total (como si fuera invisible).

Los ilusionistas que utilizan esta variante no obtienen dotes adicionales por avanzar como magos.

Maestría en ilusiones: los ilusionistas que utilizan esta variante añaden automáticamente dos conjuros de ilusión a su libro de conjuros cada vez que obtienen un nivel que proporcione un nuevo conjuro de ilusión. Más aún, cada vez que el ilusionista aprenda un nuevo conjuro de ilusión, trata el conjuro como si tuviese maestría en él con la dote Maestría en conjuros. Los ilusionistas que utilizan esta variante no obtienen conjuros adicionales al día por ser magos especialistas.

VARIANTES DE NIGROMANTE

Envueltos en misterio y con la carga de una reputación maligna, los nigromantes controlan energías peligrosas que roban la fuerza vital y

proporcionan la no vida a los muertos vivientes. Los nigromantes más poderosos comandan a peligrosos muertos vivientes y amenazan villas, ciudades, y a veces incluso reinos completos con su poder. Aunque son excelentes villanos para los grupos de aventureros, los nigromantes de alineamiento neutral o neutral bueno que se ven a sí mismos como pastores de los vivos y guardianes de los muertos pueden resultar valiosos aliados.

Las campañas que incluyen nigromantes malvados o grupos de muertos vivientes como antagonistas pueden sacar provecho de la inclusión de las variantes de nigromante. Grupos rivales de nigromantes pueden ver ciertos tipos de muertos vivientes como los únicos puros o "verdaderos" y todos los demás como malignos que deben ser destruidos, con cada grupo en desacuerdo sobre qué tipo es cada uno. Otras facciones o grupos pueden tener un odio innato por los muertos vivientes levantados por cualquiera que no sea ellos mismos.

Esqueleto sirviente: los nigromantes de 1.^o nivel que utilizan esta variante pueden empezar a jugar con un sirviente muerto viviente (un esqueleto humano guerrero, como los descritos en la pág. 115 del *Manual de monstruos*). Conseguir este sirviente requiere 24 horas y consume materiales mágicos por valor de 100 po.

La criatura es un sirviente leal que sigue las órdenes del nigromante y lo acompaña en sus aventuras si éste lo desea. Si el esqueleto sirviente es destruido, el nigromante no sufre ningún efecto negativo, y puede reemplazarlo mediante una ceremonia idéntica a la que le permitió obtener al sirviente.

En el primer nivel el esqueleto es completamente típico, pero gana poderes a la vez que el nigromante sube de nivel. El esqueleto tiene un número de DG igual al nivel de clase del nigromante. Añade la mitad del nivel de clase del nigromante al bonificador de armadura natural del esqueleto y 1/3 del nivel de clase del nigromante a las puntuaciones de Fuerza y Destreza de aqél.

Los nigromantes que utilizan esta variante renuncian permanentemente a la aptitud obtener un familiar.

Apoteosis de muerto viviente (Ex): cuando los nigromantes que utilizan esta variante ganan niveles, obtienen algunas de las cualidades que representan a los muertos vivientes.

En el 5.^o nivel, los nigromantes obtienen un bonificador de +2 a todos los TS realizados para resistir *dormir*, aturdimiento, parálisis, veneno o enfermedad. Este bonificador aumenta a +4 en el 15.^o nivel.

En el 10.^o nivel, los nigromantes obtienen un bonificador de +4 a los TS realizados para resistir daño de característica, consunción de característica o consunción de energía.

En el nivel 20.^o, los nigromantes obtienen un 25% de resistencia a los golpes críticos, como la aptitud especial de armadura *fortificante leve* descrita en la pág. 218 de la *Guía del Dungeon Master*.

Los nigromantes que utilizan esta variante no obtienen dotes adicionales por avanzar como magos.

Muertos vivientes mejorados (Ex): cada vez que un nigromante que utiliza esta variante crea una criatura muerta viviente (como con *reanimar a los muertos*, *crear muertos vivientes*, o *crear muertos vivientes mayores*), las criaturas creadas obtienen un bonificador de mejora de +4 a la Fuerza y a la Destreza, y dos pg adicionales por DG. Esta aptitud no afecta al número o DG de criaturas reanimadas que el nigromante puede controlar o crear.

Los nigromantes que utilizan esta variante no obtienen conjuros adicionales al día por ser magos especialistas.

VARIANTES DE TRANSMUTADOR

Maestros del cambio, los transmutadores se encuentran entre los especialistas más variados y versátiles. Los conjuros de transmutación, debido a su muy variada naturaleza, pueden cambiar el entorno y permitir al conjurador resolver casi cualquier problema.

La variedad y utilidad de esta escuela aseguran que casi cualquier magia de la campaña se haga más rica con la introducción de las variantes

de transmudador. Las campañas en las que el sistema de magia está siendo probado se benefician al introducir las variantes de transmudador. Del mismo modo, las campañas que incluyen un número de culturas mágicas por encima de la media o una larga historia de sofisticación mágica se benefician de las tradiciones alternativas de magia de transmudación.

Mejorar atributos (Ex): una vez al día, más una adicional por cada cinco niveles de clase, los transmudadores que utilizan esta variante pueden añadir un bonificador de mejora de +2 a cualquiera de sus puntuaciones de característica. Este bonificador dura un número de minutos igual al nivel de clase del transmudador. Utilizar esta aptitud es una acción gratuita (y cuenta como si se utilizase un conjuro apresurado, por lo que sólo puede ser utilizada una vez por asalto).

Los transmudadores que utilizan esta variante renuncian permanentemente a la aptitud de obtener un familiar.

Versatilidad con los conjuros (Ex): los transmudadores que utilizan esta variante pueden adaptar magia de otras escuelas a su propio estilo de lanzar conjuros.

Por cada cinco niveles de clase que el transmudador obtenga, puede seleccionar un conjuro de cualquier nivel al que pueda acceder y tratarlo como si fuera un conjuro de transmudación. Esto significa, por ejemplo, que los especialistas podrían aprender el conjuro normalmente, e incluso prepararlo como si de uno de la escuela de transmudación se tratase. Este conjuro puede ser escogido incluso de la escuela que ha sido elegida como prohibida. Una vez que un conjuro ha sido escogido como objetivo de esta aptitud, no puede cambiarse.

Por ejemplo, un especialista transmudador que utilice esta variante ha seleccionado abjuración y nigromancia como sus escuelas prohibidas. En el 5.º nivel, consigue acceso a los conjuros de 3.º nivel. Escoge *disipar magia* y tratará a partir de entonces *disipar magia* como si fuera un conjuro de transmudación.

Los transmudadores que utilizan esta variante no obtienen dotes adicionales por avanzar como magos.

Memoria transmutable (Ex): los transmudadores que utilizan esta variante pueden alterar también algunos de sus conjuros preparados en

una corta cantidad de tiempo. Una vez al día, los transmudadores pueden renunciar a un número de conjuros preparados (hasta un máximo igual a la mitad de su nivel de clase) y preparar conjuros diferentes en su lugar, siempre que el nivel de los recién preparados sea igual o menor al de los conjuros a los que renuncie (los conjuros de nivel 0 no cuentan).

Por ejemplo, un transmudador de 12.º nivel que utilice esta variante puede perder dos conjuros de 1.º nivel y dos de 2.º de su memoria (un total de 6 niveles de conjuro, la mitad del nivel de clase del personaje) y preparar dos conjuros de 3.º nivel.

Utilizar esta aptitud requiere un número de minutos de concentración igual al número de conjuros rechazados. Si la concentración del transmudador se rompe durante ese tiempo, todos los conjuros se pierden y no se gana ninguno en su lugar. Los transmudadores que utilizan esta variante no obtienen conjuros adicionales al día por ser magos especialistas.

LANZADORES ESPONTÁNEOS DE CONJUROS DIVINOS

Como alternativa al lanzador de conjuros divinos tradicional, esta variante convierte a los clérigos y druidas en lanzadores espontáneos de conjuros.

Estos personajes tienen un número limitado de conjuros conocidos, como los hechiceros, aunque su selección no está tan limitada como la de éstos.

Como otros lanzadores de conjuros, los personajes que utilizan esta variante pueden lanzar un cierto número de conjuros al día. Su distribución básica de conjuros diarios es la misma de un clérigo normal (sin incluir los conjuros de dominio), más un conjuro al día de cada nivel por nivel de lanzador. Por ejemplo, los clérigos de 1.º nivel que utilizan esta variante de sistema pueden lanzar cuatro conjuros de nivel 0 y dos de 1.º nivel al día.

Sin embargo, la selección de conjuros conocidos de los lanzadores divinos está limitada. En el primer nivel, los personajes comienzan conociendo cuatro conjuros de nivel 0 y dos conjuros de 1.º nivel a su elección, más dos conjuros de 1.º nivel de su dominio (si es clérigo) o *convocar aliado natural* (si es un druida). En cada nuevo nivel de clase de lanzador de conjuros divinos, obtienen uno o más conjuros nuevos, como se indica en la tabla 2-2: conjuros conocidos.

REGLA DE LA CASA: LANZAMIENTO ESPONTÁNEO DE CONJUROS DE DOMINIO

En lugar de permitir al clérigo preparar un conjuro al día de cualquiera de sus dominios, permito al clérigo lanzar espontáneamente cualquier conjuro de dominio en lugar de un conjuro preparado del mismo nivel o inferior.

Funciona exactamente igual que la aptitud del clérigo para lanzar espontáneamente conjuros de *curar*. El clérigo "pierde" un conjuro preparado para lanzar uno de los conjuros de su dominio del mismo nivel o inferior.

Esta regla de la casa reduce el poder total de conjuros del clérigo en un conjuro por nivel de conjuros, y hace su elección de dominios mucho más significativa. Un clérigo de Kord que seleccione los dominios de Caos y Suerte es un lanzador de conjuros muy diferente de otro que escoja los dominios de Bien y Fuerza.

Si utilizas esta variante, el dominio de Curación pierde mucho de su atractivo, ya que seis de los nueve conjuros asociados con ese dominio son conjuros de *curar*, y de este modo están disponibles para el lanzamiento espontáneo por parte de todos los clérigos que canalicen energía positiva (en menor grado, esta variante disminuye el valor del dominio de Destrucción, pero como sólo tres conjuros del dominio son de *infligir*, el efecto es mucho menos grave). Considera otorgar a los clérigos que seleccionen el dominio de Curación la aptitud de utilizar d12 en lugar de d8 cuando lanzan conjuros de *curar*. De este modo, los conjuros de *curar heridas leves* de estos clérigos curarían 1d12 +1 puntos de daño por nivel,

y su nivel de lanzador se trataría como uno más alto de lo normal gracias al poder concedido.

De forma alternativa, puedes simplemente eliminar la aptitud normal de los clérigos de lanzar conjuros de *curar* o *infligir*. Esto hace la elección del dominio de Curación (o el de Destrucción, para los clérigos malos) extraordinariamente poderosa, pero simultáneamente pones una limitación drástica a la aptitud media de los clérigos para curar daño. Si utilizas esta opción, podrías permitir a los clérigos de cualquier deidad buena escoger el dominio de Curación como uno de sus dominios.

Por ejemplo: un clérigo de 1.º nivel de Obad-Hai tiene acceso a los dominios Aire y Animal. Puede lanzar un conjuro de 1.º nivel por ser un clérigo de 1.º nivel, más otro adicional por su 15 en Sabiduría. En lugar de preparar un conjuro de dominio (*calmar animales* o *niebla de oscuramiento*) cada día, puede lanzar espontáneamente los conjuros anteriores en lugar de sus conjuros de 1.º nivel preparados. Él no prepara conjuros de dominio. Si el clérigo ha escogido los dominios Tierra y Vegetal, podrá lanzar espontáneamente *piedra mágica* y *enmarañar* en lugar de sus conjuros preparados de 1.º nivel.

Si utilizas la regla de la casa para druidas descrita anteriormente en este capítulo, puedes permitir a esos personajes utilizar las mismas reglas de lanzamiento espontáneo (tanto juntas como a cambio de la aptitud de druida existente para lanzar espontáneamente los conjuros de convocar aliado natural).

—Andy Collins

Los personajes que utilizan esta opción pierden la aptitud de lanzar espontáneamente conjuros del tipo *curar*, *infligir* o *convocar aliado natural* en lugar de otros conjuros. Sin embargo, cada vez que los personajes ganan un nuevo nivel de conjuro, obtienen uno o más conjuros adicionales conocidos para añadir a su lista. Los clérigos pueden añadir sus dos conjuros de dominio a la lista de conjuros conocidos, mientras que los druidas pueden añadir el conjuro apropiado de *convocar aliado natural* a su lista de conjuros conocidos (una entrada de 0 en la tabla indica que el clérigo sólo conoce sus conjuros de dominio de ese nivel, y el druida sólo el conjuro de *convocar aliado natural* de ese nivel).

Tabla 2-2: CONJUROS CONOCIDOS

Conjuros conocidos		0	1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*
1*	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2*	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3*	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—	—
4*	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
5*	6	4	2	0	—	—	—	—	—	—	—
6*	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
7*	7	5	3	2	0	—	—	—	—	—	—
8*	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
9*	8	5	4	3	2	0	—	—	—	—	—
10*	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—	—
11*	9	5	5	4	3	2	0	—	—	—	—
12*	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—	—
13*	9	5	5	4	4	3	2	0	—	—	—
14*	9	5	5	4	4*	3	2	1	—	—	—
15*	9	5	5	4	4	4	3	2	0	—	—
16*	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—	—
17*	9	5	5	4	4	4	3	3	2	0	—
18*	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1	—
19*	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2	—
20*	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3	—

Cuando llegan a 4º nivel, y en cada nivel de clase par a partir de entonces, los clérigos o druidas pueden decidir aprender un nuevo conjuro en lugar de uno que ya conocen. Esto funciona exactamente igual que la aptitud de hechicero de cambiar los conjuros conocidos, con la excepción de que los clérigos no pueden decidir perder un conjuro de dominio y que los druidas no pueden decidir perder el conjuro *convocar aliado natural*.

Por ejemplo, Jozan el clérigo ha escogido los dominios Bien y Curación, lo que significa que en el 1º nivel conoce automáticamente *curar heridas leves* y *protección contra el mal*. Además, escoge cuatro conjuros de nivel 0 de clérigo (*curar heridas menores*, *detectar magia*, *luz* y *leer magia*) y dos conjuros de la lista de conjuros de clérigo de 1º nivel (*benedición* y *escudo de la fe*). Ahora conoce 4 conjuros de nivel 0 y 4 de 1º nivel.

TRAS EL TELÓN: LANZAMIENTO DE CONJUROS ESPONTÁNEO

Esta opción cambia la versatilidad, uno de los puntos fuertes de los lanzadores de conjuros divinos, por puro poder de lanzamiento de conjuros (de forma muy similar a las diferencias entre hechiceros y magos). Como la lista de conjuros de los clérigos y los druidas depende de la versatilidad de sus efectos, particularmente los conjuros defensivos o utilitarios, se permite al lanzador espontáneo de conjuros divinos conocer más conjuros por nivel de conjuro que a los hechiceros (añadiendo los conjuros de dominio o nivel de *convocar aliado natural* a la lista de conjuros conocidos). El lanzador de conjuros divino ya no será por más tiempo el personaje que puede aparecer con cualquier efecto; en su lugar, se convierte en un miembro mucho más especializado del grupo de aventureros.

Otro ejemplo: en el 4º nivel, la druida Vadania aprende un nuevo conjuro de nivel 0 y otro de 2º nivel. También puede sustituir uno de sus conjuros conocidos de nivel 0 por un conjuro diferente del mismo nivel. Escoge sustituir *conocer la dirección* (desde que Sovellis tiene suficientes niveles en Supervivencia como para determinar el norte geográfico, este conjuro ya no es tan importante) por *detectar veneno* (debido a que Krusk está cansado de comer accidentalmente bayas venenosas).

VARIANTES DE RASGOS DE CLASE

Incluso si te sientes satisfecho de jugar con una clase de personaje de *Manual del jugador*, otras opciones te permiten personalizar tu personaje. Aquí presentamos versiones variantes de varios de los rasgos de clase icónicos comunes a las clases de personaje. Si prefieres la variante a los rasgos de clase estándar, pregunta a tu DM si aprueba el cambio de tu rasgo de clase por la variante.

Al igual que con las clases de personaje variantes, estos rasgos de clase variantes pueden existir junto con los rasgos de la clase estándar; algunos exploradores pueden cazar tragoides, mientras que sus camaradas prefieren misiones en los bosques. El equilibrio entre las clases estándar y las variantes depende del DM.

VARIANTE DE ENEMIGO PREDILECTO: ENTORNO PREDILECTO

En lugar de seleccionar un tipo de criatura contra la que aplicar el bonificador en ciertas habilidades y en las tiradas de daño, los exploradores seleccionan un entorno natural específico y obtienen bonificadores cuando están en ese entorno.

En el 1º nivel, los exploradores pueden seleccionar un entorno natural de entre los que se indican en la tabla 2-3: entornos predilectos de explorador. Debido a la experiencia del explorador en ese entorno, obtiene un bonificador de +2 en las pruebas de Esconderse, Escuchar, Moverse sigilosamente, Avistar y Supervivencia cuando utiliza estas habilidades en ese entorno. También obtiene el mismo bonificador en las pruebas de Saber (naturaleza) realizadas en relación con este entorno (o en las pruebas de Saber (dungeons) realizadas en asociación con entornos subterráneos, si el explorador ha seleccionado subterráneo como entorno predilecto).

En el 5º nivel, y cada 5 niveles a partir de entonces (en los niveles 10*, 15* y 20*), los exploradores pueden seleccionar un entorno predilecto adicional de entre los de la tabla, y obtienen un bonificador idéntico en las pruebas de las habilidades apropiadas en ese entorno. Además en cada intervalo, los bonificadores en cualquiera de los entornos predilectos (incluyendo el que se acaba de seleccionar, si lo desea) se incrementan en 2.

Esta variante tiene el efecto secundario de individualizar a los lanzadores divinos en tu partida, ya que es muy difícil que dos personajes decidan aprender el mismo conjunto de conjuros. Con sólo un número limitado de conjuros conocidos entre los que escoger, los personajes deben tomar decisiones difíciles cada vez que obtienen nuevos conjuros tomados. Por ejemplo, ¿es más importante que un clérigo de 4º nivel aprenda *curar heridas moderadas* (particularmente si ya conoce *curar heridas leves*, o *resistencia de oso*)? ¿Tu druida debería aprender *resistir energía* como conjuro de 2º nivel, o debería esperar a acceder a los conjuros de 3º nivel y aprender en su lugar *protección contra la energía*? La elección del dominio del clérigo se convierte en crucial, debido a que esas áreas forman la columna vertebral de sus conjuros disponibles.

Por ejemplo, un explorador de 5º nivel posee dos entornos predilectos. En uno tiene un bonificador de +4 en las pruebas de las habilidades apropiadas, y en el otro tiene un bonificador de +2. En el 10º nivel, tiene tres entornos predilectos, y obtiene un bonificador adicional de +2, que puede asignar a cualquiera de sus tres entornos predilectos. Por eso, sus bonificadores pueden ser +4, +4 y +2 o +6, +2+ y +2.

Si el explorador escoge el desierto o el bosque, debe también seleccionar un tipo de clima, como se indica en la tabla ("frío" o "templado" o "cálido" para los desiertos, y "frío o templado" o "cálido" para los bosques).

El DM puede dictaminar que los exploradores no pueden seleccionar un entorno que nunca hayan visitado.

Tabla 2-3: ENTORNOS PREDILECTOS DE EXPLORADOR

Entorno	Ejemplos
Acuático	mar, océano (o bajo agua)
Bosque, frío	bosque
o templado	
Colinas	terreno escarpado de hasta 2.000' de elevación
Desierto, frío	tundra
Desierto, templado o cálido	yermos, desiertos arenosos
Llanuras	tierras de labranza, pradera, estepa, pampa
Marjal	ciénaga, páramo, pantano
Montañas	terreno escarpado por encima de 2.000' de elevación
Subterráneo	dungeons, cavernas

VARIANTE DE FURIA: FRENESÍ DE TORBELLINO

Los bárbaros con esta variante de furia no obtienen el bonificador normal cuando se enfurecen. En su lugar, cuando los bárbaros con frenesí de torbellino se enfurecen, obtienen temporalmente un bonificador de +4 a la Fuerza y un bonificador de esquiva de +2 a la CA y a las salvaciones de Reflejos. Mientras están en frenesí de torbellino, los bárbaros pueden hacer un ataque adicional por asalto con su ata-

que base más alto, pero este ataque tiene un penalizador de -2, igual que todos los demás ataques realizados durante ese asalto. Este penalizador se aplica durante un asalto, por lo que también afecta a los ataques de oportunidad que el bárbaro pueda hacer antes de su siguiente acción. El frenesí de torbellino es por lo demás, idéntico a la furia bárbara en todos sus aspectos. En el 11º nivel (cuando el bárbaro estándar obtiene furia mayor), el bonificador de Fuerza aumenta a +6, y los bonificadores de esquiva a la CA y a las salvaciones de Reflejos aumentan a +3. En el 20º nivel (cuando el bárbaro estándar obtiene furia poderosa), el bonificador de Fuerza aumenta a +8, y el bonificador de esquiva a la CA y a las salvaciones de Reflejos aumenta a +4.

Los bárbaros que utilizan esta variante no obtienen voluntad indomable en el 14º nivel. En su lugar, obtienen evasión, pero sólo cuando estén utilizando el frenesí de torbellino. Los personajes no pueden utilizar frenesí de torbellino mientras utilizan cualquier otra forma de furia (o aptitud similar).

VARIANTE DE EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES: DESTIERRO PLANARIO

En lugar de canalizar energías para expulsar o reprimir muertos vivientes, con esta variante los clérigos pueden canalizar energía para desterrar a los ajenos. Haz las pruebas de expulsión de forma normal. El resultado indica el ajeno más poderoso afectado (trata al ajeno como si tuviera tantos DG como sus DG + su modificador de Carisma si lo tiene). Si la tirada es lo suficientemente alta como para permitir que el clérigo afecte a algún ajeno dentro de los 60', tira 2d6 + el nivel de clase de clérigo + el modificador de Carisma del clérigo para el daño de expulsión. Este es el total de DG de ajenos a los que el clérigo puede afectar.

Cualquier ajeno afectado por el intento de expulsión es desterrado a su plano de origen (si se encuentra en su plano original, no hay ningún efecto). Incluso si tiene la aptitud de viajar entre planos, no podrá hacerlo durante 10 asaltos (1 minuto). Si el clérigo tiene el doble de niveles o más que los DG efectivos del ajeno, destruye a cualquier ajeno que pudiera haber desterrado.

Si el clérigo puede normalmente destruir o expulsar muertos vivientes, tiene la aptitud de desterrar o destruir ajenos malignos (es decir, ajenos con el subtipo maligno, como se define en el *Manual de monstruos*). Los personajes que normalmente podrían reprimir o comandar muertos vivientes en su lugar obtienen la aptitud de desterrar o destruir ajenos buenos. Como opción adicional, el DM puede permitir a los clérigos que veneren a deidades legales desterrar o destruir a ajenos caóticos, mientras que los clérigos que adoren a deidades caóticas podrían desterrar o destruir a ajenos legales. Esta aptitud podría reemplazar a la aptitud de destruir o desterrar ajenos buenos y malignos.

Si utilizas esta variante, considera permitir a los clérigos que pueden expulsar o reprimir elementales (clérigos con acceso a los dominios Aire, Tierra, Fuego o Agua) desterrar elementales del mismo elemento o destruir elementales del elemento opuesto. Esta variante por lo demás es idéntica a expulsar muertos vivientes, incluyendo los límites de uso diarios y las dotes que mejoran la aptitud de expulsión del clérigo.

VARIANTE DE EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES: PRUEBA DE NIVEL

Las reglas estándar para expulsar muertos vivientes permiten a los clérigos afectar a grupos relativamente reducidos de muertos vivientes (hasta 4 DG por encima de su nivel de clérigo). Esto hace que muchas criaturas muertas vivientes queden fuera del alcance de este poder icónico de clérigo. Esta variante convierte la prueba de expulsar muertos vivientes en una batalla de voluntades, repre-



Frenesí de torbellino

sentada por una prueba de nivel que también tiene en cuenta las puntuaciones de Carisma de los oponentes.

Cuando se expulsan muertos vivientes de esta manera, los clérigos hacen una prueba de expulsión contra la criatura más cercana en primer lugar, seguida por una prueba separada para la siguiente más cercana, y así sucesivamente. Cuando dos o más criaturas están a la misma distancia, la criatura con el número de DG más bajo es afectada en primer lugar (si aun así existe un empate, el personaje escoge a qué criatura afecta en primer lugar). Las criaturas a una distancia superior a 60' no pueden ser expulsadas.

Un prueba de expulsión es una prueba de nivel a la que el personaje suma su modificador de Carisma (utiliza el nivel efectivo de expulsión de muertos vivientes de personaje, que es igual al nivel de clase de los clérigos o al nivel de clase -3 para los paladines). La CD es 10 + los DG de la criatura + su resistencia a la expulsión (si la tiene) + su modificador por Carisma (para hacerlo más rápido, el DM puede añadir la "puntuación de expulsión" al bloque de estadísticas de cada criatura muerta viviente).

Si utilizas esta variante, la resistencia a la expulsión de algunas criaturas debería incrementarse para evitar que sean expulsadas con mucha facilidad. Cualquier criatura con una resistencia a la expulsión de +4 o más debería obtener un +2 adicional a su puntuación. Las criaturas con una resistencia a la expulsión de +3 o menos no necesitan cambios.

Si la prueba falla, la criatura no resulta afectada. Sus DG no cuentan contra el número total de criaturas que el personaje puede expulsar. Si el personaje tiene éxito en la prueba, la criatura afectada permanece 1 asalto parada, como si estuviese paralizada (esto afecta incluso a criaturas con inmunidad a la parálisis). En cada turno siguiente, el personaje puede emplear una acción estándar para concentrarse en el efecto, prolongando la parálisis efectiva durante un asalto adicional (esto no cuenta como un intento de expulsión, y afecta a todas las criaturas muertas vivientes que el personaje haya "paralizado" de ese modo). El personaje puede concentrarse en el efecto durante un máximo de 10 asaltos consecutivos; después, cada muerto viviente puede actuar normalmente. Si la criatura afectada de este modo es atacada o sufre daño, el efecto se rompe y la criatura puede actuar normalmente, comenzando a hacerlo en su siguiente turno (la proximidad del personaje a la criatura no tiene efecto). Este efecto es el mismo si el personaje canaliza energía positiva como negativa.

Si la prueba del personaje supera la CD en 5 o más, puede, en lugar de todo lo anterior, expulsar a la criatura (si canaliza energía positiva) o reprenderla (si canaliza energía negativa).

Si la criatura tiene tantos DG como la mitad del nivel efectivo de clérigo o menos, el intento de expulsión tiene éxito de forma automática, y no requiere hacer tirada (los DG de la criatura aún cuentan para el máximo). Más aún, estos muertos vivientes son automáticamente destruidos (si el personaje canaliza energía positiva) o comandados (si canaliza energía negativa).

Los personajes realizan pruebas contra cada criatura objetivo hasta que hayan afectado al máximo valor de DG de criaturas, o hasta que no haya más criaturas objetivo. Pueden afectar a un número de DG de criaturas igual a hasta tres \times su nivel efectivo de clérigo en cualquier intento de expulsión. Por ejemplo, un clérigo de 4^o nivel (o un paladín de 7^o nivel) puede afectar hasta un valor de 12 DG de criaturas, lo que significa que puede afectar a dos criaturas con 6 DG cada una, a cuatro criaturas con 3 DG o a cualquier otra combinación hasta 12 DG.

Los clérigos malignos pueden, en lugar de esto, canalizar energía negativa para reforzar muertos vivientes o disipar el efecto de expulsión. En ese caso, el clérigo hace una prueba normal de expulsión (si está intentando disipar un efecto de expulsión, añade el modificador de Carisma del clérigo que realiza la expulsión a la CD de la prueba de expulsión del clérigo maligno). Si el clérigo

reprende con éxito a los muertos vivientes, estos obtienen resistencia +2 a la expulsión (si estaba intentando reforzarlos) o no son expulsados por más tiempo (si estaba intentando disipar el efecto de expulsión).

Por ejemplo, Jozan, un clérigo de 3^o nivel, se enfrenta a tres necrófagos y a un necrario. Jozan puede expulsar hasta 9 DG de criaturas. Dos necrófagos están a 10 y 15' respectivamente. El tercer necrófago y el necrario están ambos 20' más allá. Sus intentos de expulsión afectan al necrófago más cercano en primer lugar, después al siguiente necrófago, y luego al necrario y al último necrófago. Jozan hace el primer intento de expulsión. Un necrófago tiene 2 DG pero tiene una resistencia a la expulsión de +2, por lo que es tratado como una criatura de 4 DG. Tras añadir el modificador de Carisma de +4 del necrófago, la CD de la prueba de expulsión es de 15. Jozan saca un 12, con sus 3 niveles de clase de clérigo y su modificador de Carisma, da un resultado de 16, por lo que el necrófago más cercano se detiene (si Jozan quiere mantener el efecto, deberá continuar concentrado en los siguientes turnos). Ha expulsado con éxito a criaturas por valor de 4 DG, quedándole 5 DG. Es suficiente como para afectar al siguiente necrófago, por lo que hace otra segunda prueba contra el siguiente necrófago más cercano. Jozan saca un 6 contra el segundo necrófago con un resultado final de 10, por lo que el necrófago no es afectado. Contra el tercer necrófago, su tirada es 16 con un resultado de 20, lo que supera la CD en el menos 5, por lo que Jozan puede expulsar al necrófago si quiere hacerlo. Como sabe que no podrá afectar al necrario en este intento de expulsión (tiene 4 DG y resistencia a la expulsión +2, y Jozan sólo le queda 1 DG de expulsión), escoge paralizar al tercer necrófago, mejor que mandarlo corriendo a su madriguera, donde pueda reunir más aliados (incluso si Jozan hubiese fallado al afectar al tercer necrófago sólo le hubiesen quedado 5 DG, no los suficientes como para afectar al necrario gracias a su resistencia a la expulsión +2). En su siguiente turno, Jozan puede continuar reteniendo a los necrófagos en el mismo sitio, o si sus aliados ya han destruido a los tres necrófagos, intentar una prueba de expulsión contra el necrario (con CD 19).

VARIANTE DE FORMA SALVAJE: ASPECTO DE LA NATURALEZA

En lugar de adoptar forma de animal, los druidas con esta variante de la forma salvaje adoptan uno o más aspectos de la naturaleza cuando utilizan su aptitud de forma salvaje.

En el 5^o nivel, los druidas pueden adoptar uno de los aspectos descritos a continuación. En el 8^o nivel, los druidas pueden adoptar dos aspectos simultáneamente. En el 11^o nivel, pueden adoptar hasta tres aspectos a la vez, y en el 15^o nivel el límite aumenta a su máximo de cuatro aspectos simultáneos (algunos aspectos sólo pueden combinarse con ciertos otros, como se indica en la descripción). Cada aspecto cuenta como un uso diario para la aptitud forma salvaje del druida. La versiones múltiples del mismo aspecto no se apilan. Adoptar uno o más aspectos es una acción estándar (que no provoca ataque de oportunidad), y el efecto dura un minuto por nivel del druida.

En algunos aspectos, como está indicado en las descripciones, existe un nivel mínimo de druida como prerrequisito. Los druidas pueden adoptar un aspecto al día por cada uso de forma salvaje que puedan utilizar, por lo que pueden adoptar un aspecto una vez al día. Un druida de 10^o nivel podría adoptar cuatro aspectos al día y podría escoger dos aspectos simultáneamente (que gastarían dos usos diarios del druida).

A menos que se indique lo contrario en la descripción del aspecto, los druidas que adopten un aspecto de la naturaleza conservan su propio tipo y subtipo, mantienen sus aptitudes extraordinarias, sobrenaturales o sortilegas y sus capacidades de comunicación y para lanzar conjuros. Se consideran competentes con cualquier ataque natural proporcionado por el aspecto.

Acuático: al druida le crecen agallas, permitiéndole respirar bajo agua (aunque manteniendo su capacidad para respirar aire). Las membranas entre sus dedos de las manos y de los pies le proporcionan una velocidad natatoria de 40', o 30' si lleva armadura intermedia o pesada o lleva una carga media o pesada) y obtiene un bonificador de +8 a las pruebas de Nadar.

Agilidad: los druidas obtienen un bonificador de +8 a la Destreza, pero también un penalizador a la Fuerza de -4. **Prerrequisito:** druida de 8º nivel.

Agua elemental: el cuerpo del druida se vuelve semifluido. Mientras tiene este aspecto, el druida obtiene un bonificador de +10 a las pruebas de Escapismo, RE (fuego) 10, inmunidad al veneno, a *dormir*, a parálisis y a aturdimiento. Obtiene una velocidad natatoria de 90' y un +8 a las pruebas de Nadar. Su toque apaga antorchas, fuegos de campamento y otras llamas desprotegidas de origen no mágico si son Grandes o más pequeñas. El druida puede disipar

fuego mágico como si hubiese lanzado el conjuro *disipar magia mayor* sobre él. También obtiene RD 10/mágicas. El druida no puede lanzar conjuros mientras este bajo este aspecto. No se puede combinar este aspecto con ningún otro, con la excepción de agilidad y resistencia.

Prerrequisito: druida de 16º nivel.

Aire elemental: el cuerpo del druida se vuelve gaseoso (como el conjuro *forma gaseosa*, con la excepción de que no puede volar a 100' de velocidad con maniobrabilidad perfecta y no pierde sus aptitudes sobrenaturales mientras tenga este aspecto). Mientras tiene este aspecto, el druida posee inmunidad a los venenos, a *dormir*, parálisis y aturdimiento, así como cualquier otra inmunidad proporcionada por el conjuro *forma gaseosa*. El druida no puede lanzar conjuros mientras este aspecto tenga efecto. No se puede combinar este aspecto salvo con agilidad y resistencia. **Prerrequisito:** druida de 16º nivel.

REGLA DE LA CASA: DOMINIOS DE DRUIDA

En mi campaña, cada druida puede escoger un único dominio de la siguiente lista: Aire, Animal, Tierra, Fuego, Vegetal, Sol y Agua. Los druidas obtienen un conjuro adicional en cada nivel de conjuro, el cual puede ser utilizado sólo para preparar un conjuro de dominio de ese nivel (o de un nivel inferior, si es afectado por una dote metamágica). El druida también obtiene el poder concedido por el dominio, con la excepción de los siguientes.

Fuego elemental: el cuerpo del druida estalla en llamas. Mientras mantiene este aspecto, tiene inmunidad al fuego, al veneno, a *dormir*, parálisis y aturdimiento. Además, cualquier criatura golpeada por el druida sufre un choque (ya sea con un arma, un impacto sin arma o con armas naturales) sufre 1d6 adicional de daño por fuego y debe superar un TS de Reflejos o comenzar a arder durante 1d4 asaltos (ver 'Comenzar a arder', página 304 de la *Guía del Dungeon Master*). La CD de la salvación es 10 + la mitad del nivel del druida + su modificador de Constitución. Las criaturas que golpeen al druida sin

armas o con armas naturales mientras tenga este aspecto sufren 1d6 de daño por fuego y también comenzarán a arder a menos que superen la salvación de Reflejos descrita con anterioridad. El druida también obtiene una reducción de daño de 10/mágicas. El druida no puede lanzar conjuros mientras tenga este aspecto. No se puede combinar este aspecto con ningún otro aspecto con la excepción de agilidad y resistencia. **Prerrequisito:** druida de 16º nivel.

Garras y colmillos: el druida obtiene un ataque principal de mordisco (con su ataque base completo) y dos ataques secundarios de garra (con su ataque base -5 y añadiendo sólo la mitad de su bonificador de Fuerza a las tiradas de daño). El ataque de mordisco inflige daño contundente, perforante y cortante igual al de una espada corta del tamaño del druida (1d6 para los Medianos y 1d4 para los Pequeños). Las garras infligen daño perforante y cortante igual al de una daga del tamaño del druida (1d4 para los Medianos y 1d3 para los Pequeños).

Olfato: el druida obtiene la aptitud olfato, como se describe en el *Manual de monstruos*.

Planta: el cuerpo del druida se transforma en algo similar a una planta. Mientras mantenga este aspecto, obtiene un bonificador de +10 a las pruebas de Esconderse realizadas en bosques, zonas espesas o terrenos similares. Obtiene inmunidad al veneno, a *dormir*, a parálisis y a aturdimiento. Obtiene un ataque de golpetazo que inflige daño contundente igual al de una maza ligera del tamaño del druida (1d6 para druidas Medianos y 1d4 para Pequeños). Su bonificador de armadura natural se convierte en +4 (sustituyendo cualquier otro bonificador de armadura natural que tuviese el druida, aunque los bonificadores de mejora a la armadura natural se siguen aplicando normalmente). No se puede combinar este aspecto con ningún otro, con la excepción de vigor. **Prerrequisito:** druida de 12º nivel.

Resistencia: el druida obtiene un bonificador de +4 a Constitución. **Prerrequisito:** druida de 8º nivel.

Tierra elemental: el cuerpo del druida se vuelve pétreo y rocoso. Mientras tiene este aspecto, el druida es inmune al veneno, a *dormir*, la parálisis y el aturdimiento. Obtiene un ataque de golpetazo que

Los druidas que seleccionen el dominio Animal o el Vegetal obtienen Soltura con una habilidad (Saber [naturaleza]), dado que Saber (naturaleza) es una habilidad de clase de druida.

Los druidas que escojan el dominio Sol, obtienen la aptitud de expulsar muertos vivientes 1/día como un clérigo de su nivel, y no pueden hacer expulsión mayor.

— Andrew Finch

inflige daño contundente igual al de una maza de armas del tamaño del druida (1d8 para los druidas Medianos y 1d6 para los Pequeños). Su bonificador de armadura natural se convierte en +8 (sustituyendo cualquier otro bonificador de armadura natural que tuviese el druida, aunque los bonificadores de mejora a la armadura natural se siguen aplicando normalmente). También obtienen RD 10/mágicos. Los druidas no pueden lanzar conjuros mientras tengan este aspecto. Este aspecto no se puede combinar con ningún otro, excepto resistencia y vigor. **Prerrequisito:** druida de 16.^o nivel.

Veneno: el druida obtiene un ataque de mordisco que inflige daño contundente, perforante y cortante igual al de una daga del tamaño del druida (1d4 para los Medianos y 1d3 para los Pequeños). Además, el mordisco inyecta un veneno tóxico (salvación de Fortaleza CD 10 + la mitad del nivel de druida + modificador de Con del druida, daño inicial y secundario 1d6 Con).

Velocidad: el druida obtiene un bonificador de mejora de +30' a su velocidad táctica terrestre.

Vigor: el druida obtiene un bonificador de +8 a Fuerza, pero sufre un penalizador de -4 a la Destreza. **Prerrequisito:** druida de 8.^o nivel.

CLASES DE PERSONAJE DE PRESTIGIO

Cierto número de clases de personaje descritas en el *Manual del jugador* representan papeles muy específicos (si no siempre especializados) en el juego. Estas clases—el bardo, el paladín y el explorador—pueden necesitar un entrenamiento especial, que puede ser imitado transformando estas clases en clases de prestigio.

Con esta variante, estas clases quedan fuera del alcance de los personajes iniciales (de 1.^o nivel). Por eso las tres clases de prestigio que presentamos a continuación representan la élite de los arquetipos de personaje, papeles que sólo pueden ser alcanzados a través del entrenamiento en áreas específicas del conocimiento y de la experiencia. En cada caso, la clase de prestigio recrea la sensación de la clase de personaje, pero con leves variaciones. Cada clase tiene quince niveles, permitiendo a los personajes que las escojan en el 6.^o nivel continuar solamente con este camino hasta el 20.^o nivel.

Si utilizas cualquiera de las clases variantes, la versión estándar de la clase no debería quedar disponible. Por ejemplo, no deberías incluir ambas clases de paladín en la misma partida.

BARDO DE PRESTIGIO

Los bardos de prestigio saben un poco de todo pero no son expertos en nada. Confían en la astucia, la agilidad y en una nada despreciable cantidad de magia para meterse en arriesgadas aventuras.

Prácticamente todos los personajes que llegan a ser bardos de prestigio son ya personajes multiclase, normalmente mezclando picaros y magos o picaros y hechiceros. Algunos combinan también bárbaros o guerreros, dependiendo de su trasfondo social.

Los PNJs bardos pueden servir como heraldos, cuentacuentos, espías, como inútiles o como todo lo anterior. Algunos trabajan en compañías de teatro, otros forman escuelas, pero la mayoría comparte una fuerte inclinación por la independencia. Comparada con la clase de personaje estándar, el bardo de prestigio obtiene sus aptitudes de música de bardo más tarde en su carrera, pero dispone de un mayor surtido de conjuros disponible.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

Para llegar a ser bardos de prestigio, los personajes deben cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Ataque base: +3.

Habilidades: Saber (cualquiera) 4 rangos, Interpretación (cualquiera) 8 rangos.

Especial: aptitud para lanzar al menos un conjuro arcano de 1.^o nivel de las escuelas de adivinación, encantamiento e ilusión.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del bardo de prestigio (y la característica clave para cada una de ellas) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Des), Conocimiento de conjuros (Int), Concentración (Con), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab) Hablar un idioma (n/a), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Interpretación (Car), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (todos, escogidos individualmente), Saltar (Fue), Tasación (Int), Preparar (Fue) y Usar objeto mágico (Car).

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del bardo de prestigio.

TABLA 2—4: BARDO DE PRESTIGIO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios
1. ^o	+0	+0	+2	+2	Música de bardo (contraoada, fascinar, infundir valor +1, conocimiento de bardo)	—
2. ^o	+1	+0	+3	+3	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
3. ^o	+2	+1	+3	+3	Inspirar gran aptitud	—
4. ^o	+3	+1	+4	+4	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
5. ^o	+3	+1	+4	+4	Infundir valor +2	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
6. ^o	+4	+2	+5	+5	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
7. ^o	+5	+2	+5	+5	Infundir grandeza	—
8. ^o	+6	+2	+6	+6	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
9. ^o	+6	+3	+6	+6	Canción de libertad	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
10. ^o	+7	+3	+7	+7	Inspirar valor +3	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
11. ^o	+8	+3	+7	+7	Inspirar herocidad	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
12. ^o	+9	+4	+8	+8	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
13. ^o	+9	+4	+8	+8	Sugestión de masas	—
14. ^o	+10	+4	+9	+9	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
15. ^o	+11	+5	+9	+9	Infundir valor +4	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente

Competencia con armas y armaduras: como el bardo estándar del *Manual del jugador*, los bardos de prestigio pueden lanzar cualquier conjuro arcano llevando una armadura ligera sin la probabilidad de fallo de conjuro arcano normal.

Lanzamiento de conjuros: cuando se obtiene un nuevo nivel de la clase de prestigio bardo (con la excepción de 1.^{er}, 3.^{er}, 7.^{er} y 13.^{er} nivel), el personaje obtiene nuevos conjuros como si también hubiese ganado un nivel de la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de escoger esta clase de prestigio.

Los bardos de prestigio lanzan conjuros arcanos de las escuelas de adivinación, encantamiento e ilusión con un +2 a su nivel de lanzador. Lanzan conjuros arcanos de las escuelas de evocación y nigromancia con -2 a su nivel de lanzador.

Conocimiento de bardo (Ex): como la aptitud de bardo estándar del mismo nombre.

Música de bardo (Ex): como la aptitud de bardo estándar de mismo nombre, con la excepción de que el mínimo número de rangos requerido en Interpretación se incrementa en 5 (8 rangos para contraoído, *fascinación*, o infundir valor; 11 rangos para inspirar gran aptitud, etc.).

EXPLORADOR DE PRESTIGIO

El explorador de prestigio se mueve por los oscuros bosques, por las escarpadas montañas o por las inmensidades desérticas de su tierra natal con una habilidad incomparable. Se hace uno con la naturaleza mientras que continúa siendo un cazador mortal.

La mayoría de los exploradores de prestigio son antiguos druidas, aunque algunos son bárbaros, guerreros o pícaros multiclase. Algunos sustituyen niveles de druida por niveles de clérigo seleccionando el dominio Animal. Si en tu campaña utilizas los picaros de las tierras salvajes (descritos anteriormente en este capítulo), esta clase puede ser un buen punto de partida para un aspirante a explorador de prestigio.

Los PNJ exploradores de prestigio son típicamente solitarios, confiando sólo en sí mismos mientras están de caza. Algunos forman afiliaciones flexibles con individuos de mentalidad parecida, teniendo confianza mutua para pedir ayuda en los malos momentos.

Comparado con el explorador estándar, el explorador de prestigio renuncia al acceso inmediato a algunas de sus aptitudes icónicas (como enemigo predilecto) al tener que calificarse para la clase, pero tiene una selección de conjuros mucho más amplia.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un explorador de prestigio, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +4

Habilidades: Saber (naturaleza) 2 rangos, Supervivencia 4 rangos.
Dotes: Aguantar, Rastrear, y una entre Disparo rápido y Combate con dos armas.

Lanzamiento de conjuros: capaz de lanzar *calmar animales* como conjuro divino.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del explorador de prestigio (y la característica clave para cada una de ellas) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (dungeons) (Int), Saber (naturaleza) (Int), Saber (geografía) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trepár (Des), Trato con animales (Car) y Uso de cuerdas (Des).

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del explorador de prestigio.



Bardo de prestigio

Paladín de prestigio

Exploradora de prestigio

TABLA 2-5: EXPLORADOR DE PRESTIGIO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios
1. ^o	+1	+2	+2	+0	1. ^o enemigo predilecto, compañero animal, empatía salvaje	—
2. ^o	+2	+3	+3	+0	Dote adicional, zancada forestal	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
3. ^o	+3	+3	+3	+1	Rastreador veloz	—
4. ^o	+4	+4	+4	+1	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
5. ^o	+5	+4	+4	+1	2. ^o enemigo predilecto	—
6. ^o	+6	+5	+5	+2	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
7. ^o	+7	+5	+5	+2	Dote adicional	—
8. ^o	+8	+6	+6	+2	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
9. ^o	+9	+6	+6	+3	Camuflaje	—
10. ^o	+10	+7	+7	+3	3. ^o enemigo predilecto	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
11. ^o	+11	+7	+7	+3	—	—
12. ^o	+12	+8	+8	+4	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
13. ^o	+13	+8	+8	+4	Esconderse a plena vista	—
14. ^o	+14	+9	+9	+4	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
15. ^o	+15	+9	+9	+5	4. ^o enemigo predilecto	—

Competencia con armas y armaduras: como los exploradores estándar del *Manual del jugador*.

Compañero animal (Ex): en el 1.^o nivel, los exploradores de prestigio obtienen un compañero animal. Esta aptitud es igual que la aptitud de druida del mismo nombre.

Empatía salvaje (Ex): como la aptitud de explorador estándar de mismo nombre. Si un explorador de prestigio ya tiene empatía salvaje de otra clase, los niveles del personaje explorador de prestigio se apitan con esos niveles cuando hace pruebas de empatía salvaje.

Dote adicional: en el 2.^o nivel, los exploradores de prestigio obtienen Disparo múltiple o Combate con dos armas mejorado como dote adicional. Deben tener Disparo rápido para poder escoger Disparo múltiple como dote adicional. Deben tener Combate con dos armas para poder coger Combate con dos armas mejorado como dote adicional. Sin embargo, los exploradores no necesitan tener ninguno de los otros prerequisites normales para la dote adicional seleccionada.

En el 7.^o nivel, los exploradores de prestigio obtienen Disparo preciso mejorado o Combate con dos armas mayor como dote adicional. Deben tener las dotes Disparo múltiple y Disparo rápido para seleccionar Disparo preciso mejorado como dote adicional, y deben tener Combate con dos armas y Combate con dos armas mejorado para poder escoger Combate con dos armas mayor como dote adicional. Sin embargo, los exploradores no necesitan tener ninguno de los otros prerequisites para la dote adicional seleccionada.

Zancada forestal (Ex): como la aptitud de explorador estándar de mismo nombre.

Camuflaje (Ex): como la aptitud de explorador estándar de mismo nombre.

Esconderse a plena vista (Ex): como la aptitud de explorador estándar de mismo nombre.

PALADÍN DE PRESTIGIO

Tras el entrenamiento de las artes de combate y el misterio de la divinidad, los paladines de prestigio son designados como guerreros divinos dedicados a la protección del bien y la legalidad.

CONJUROS ÚNICOS

Las listas de conjuros del libro, el paladín y el explorador que hay en el *Manual del jugador* (así como listas similares de otros libros) contienen ciertos conjuros que no aparecen en las listas de conjuros de otras clases. En general, cualquier personaje que escoja una de estas clases de prestigio debería acceder a los conjuros únicos de las listas de conjuros

de la mayoría de los paladines de prestigio son clérigos o guerreros/clérigos, aunque unos pocos clérigos/monjes también pueden seguir este camino.

Los PNJs que sean paladines de prestigio normalmente pertenecen a una orden sagrada dedicada a una deidad legal buena como Heironeous. Algunos son viajeros solitarios que imparten justicia mientras viajan por el mundo.

Comparado con el paladín estándar, el paladín de prestigio renuncia a algo de capacidad de combate a cambio de una lista de conjuros más amplia y un máximo más alto de sus poderes de lanzamiento de conjuros. Sus rasgos de clase tampoco son tan poderosos como los del paladín estándar, como resultado de su reducido nivel de clase de paladín.

Dado de golpe: 1d10.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un paladín de prestigio, los personajes deben cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal bueno.

Ataque base: +4.

Habilidades: Montar 4 rangos, Saber (religión) 2 rangos, Saber (nobleza y realeza) 2 rangos.

Dotes: Combatir desde una montura.

Lanzamiento de conjuros: aptitud para lanzar *protección contra el mal* como conjuro divino.

Especial: Capacidad para expulsar muertos vivientes.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del paladín de prestigio (y la característica clave para cada una de ellas) son: Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Montar (Des), Oficio (Sab), Saber (religión) (Int), Saber (nobleza y realeza) (Int), Sanar (Sab) y Trato con animales (Car).

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

de clase del *Manual del jugador*, en los mismos niveles indicados para la clase estándar. A discreción del DM, los conjuros únicos de estas listas que se encuentran en otros libros podrían estar también disponibles, pero sólo estudiando cada caso. El DM puede exigir que estos conjuros deban ser aprendidos o buscados por el personaje, en lugar de que estén disponibles libremente.

TABLA 2-6: PALADÍN DE PRESTIGIO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+1	+2	+0	+0	Detectar el mal, castigar el mal 1/día, expulsar muertos vivos	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
2.º	+2	+3	+0	+0	Gracia divina, imposición de manos, montura especial	—
3.º	+3	+3	+1	+1	Aura de valor, curación divina	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
4.º	+4	+4	+1	+1	Quitar enfermedad 1/semana	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Castigar el mal 2/día	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
6.º	+6	+5	+2	+2	—	—
7.º	+7	+5	+2	+2	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
8.º	+8	+6	+2	+2	Quitar enfermedad 2/semana	—
9.º	+9	+6	+3	+3	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
10.º	+10	+7	+3	+3	Castigar el mal 3/día	—
11.º	+11	+7	+3	+3	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
12.º	+12	+8	+4	+4	Quitar enfermedad 3/semana	—
13.º	+13	+8	+4	+4	—	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
14.º	+14	+9	+4	+4	—	—
15.º	+15	+9	+5	+5	Castigar el mal 4/día	+1 al nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase del paladín de prestigio.

Competencia con armas y armaduras: como los paladines estándar del *Manual del jugador*.

Conjuros al día: los paladines de prestigio centran su entrenamiento en el lanzamiento de conjuros divinos. En cada nivel de prestigio impar, los paladines de prestigio obtienen conjuros al día como si también hubiesen obtenido un nivel en cualquiera de las clases de lanzadores de conjuros divinos a las que hubieran pertenecido anteriormente antes de escoger esta clase de prestigio.

Detectar el mal (St): como la aptitud de paladín estándar del mismo nombre.

Castigar el mal (Sb): como la aptitud de paladín estándar del mismo nombre.

Expulsar muertos vivos (Sb): para determinar su aptitud expulsando muertos vivos, los paladines de prestigio apilan su nivel de clase con los niveles de clase de todas las otras clases con las que hayan obtenido la aptitud de expulsar muertos vivos. Por ejemplo, un guerrero de 4.º nivel/clérigo de 1.º nivel/paladín de prestigio de 2.º nivel podría expulsar muertos vivos como un clérigo de 3.º nivel.

Gracia divina (Sb): como la aptitud de paladín estándar del mismo nombre.

Imposición de manos (Sb): como la aptitud de paladín estándar del mismo nombre, con la excepción de que el número total de pg de daño que el paladín de prestigio puede curar es igual a su modificador de Carisma \times (su nivel de paladín/3). Por ejemplo, un paladín de prestigio de 3.º nivel con Carisma 16 (mod. +3) puede curar 18 puntos de daño al día.

Montura especial (St): como la aptitud de paladín estándar del mismo nombre, con la excepción de que el nivel efectivo del paladín de prestigio es tratado como si fuera 3 niveles superior cuando calcules el bonificador de DG de la montura, sus poderes, etc. (consulta la barra lateral 'La montura del paladín', en la pág. 45 de *Manual del jugador*).

Aura de valor (Sb): como la aptitud de paladín estándar del mismo nombre.

Curación divina (Ex): como la aptitud de paladín estándar del mismo nombre.

Quitar enfermedad (Sb): como la aptitud de paladín estándar del mismo nombre, con la excepción de que el paladín de prestigio obtiene la aptitud en el 4.º nivel y puede utilizar esta aptitud una vez más adicional a la semana por cada 4 niveles que obtenga a partir de entonces (dos veces en el 8.º y tres veces en el 12.º).

Código de conducta y asociados: las restricciones son las mismas que las descritas en el *Manual del jugador*.

Ex paladines

Lo mismo que para los paladines estándar, pero sin restricciones al escoger ser multiclase.

PERSONAJES GESTALT

En esta variante para campañas con niveles altos de poder, los personajes esencialmente escogen dos clases por nivel, eligiendo los mejores aspectos de cada una de ellas. El proceso es similar a la multiclase, con la excepción de que los personajes obtienen los beneficios completos de cada clase en cada nivel. Si las dos clases elegidas tienen aspectos que se solapan (como los DG, la progresión de ataque, las salvaciones y rasgos de clase comunes a más de una clase), escoge el mejor aspecto. Los personajes *gestalt* mantienen todos los aspectos que no se solapan.

(NdC: *gestalt* es un palabra alemán que significa "forma" o "apariciencia").

La variante de personajes *gestalt* es particularmente efectiva si tienes tres o menos jugadores en tu grupo de D&D, o si tus jugadores son multiclase y quieren personajes con poderes verdaderamente prodigiosos. Esta variante funciona sólo si todos los personajes de la campaña la utilizan, y da como resultado personajes complicados que pueden abrumar a los jugadores más novatos de D&D con abundantes opciones.

CÓMO CONSTRUIR PERSONAJES GESTALT

Para hacer un personaje *gestalt* escoge dos clases estándar de D&D. También puedes escoger cualquier clase variante del libro, aunque no puedes combinar dos versiones de la misma clase. Construye tu personaje de acuerdo con las siguientes directrices.

Dado de golpe: escoge el DG más alto. Un monje/hechicero utilizaría 1d8 y tendría 8 pg (más su modificador de Constitución) en el 1.º nivel, por ejemplo.

Ataque base: escoge la mejor progresión de las dos clases.

Tiros de salvación base: para cada TS, escoge la mejor progresión de las dos clases. Por ejemplo, un guerrero/mago *gestalt* de 1.º nivel debería tener unos TS de Fortaleza +2, Reflejos +0 y Voluntad +2, escogiendo la salvación buena de Fortaleza de la clase guerrero y la salvación buena de Voluntad de la de mago.

Habilidades de clase: escoge el número de puntos de habilidad obtenidos por nivel de la clase que proporcione más puntos de habilidad, y considera cualquier habilidad que aparezca en las dos listas

de habilidades de clase como una habilidad de clase para el personaje *gestalt*.

Por ejemplo, un bárbaro/bardo *gestalt* debería obtener 6 + modificador de Int puntos por nivel (y tener cuatro veces esta cantidad en el 1.º nivel), y puede adquirir de ambas listas de habilidades de clase (bárbaro y bardo) como si fueran habilidades de clase.

Rasgos de clase: los personajes *gestalt* obtienen los rasgos de clase de ambas clases. Los pícaros/clérigos *gestalt* de 1.º nivel, por ejemplo, obtienen ataque furtivo +1d6, encontrar trampas, conjuros de 1.º nivel de clérigo y la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivientes. Las restricciones basadas en la clase y en las aptitudes (como la posibilidad de fallo en conjuros arcanos y la prohibición de los druidas de llevar armadura de metal) se aplican normalmente a los personajes *gestalt*, no importa cuál sea la otra clase.

Los personajes *gestalt* siguen procedimientos similares cuando obtienen el 2.º nivel y los posteriores. Cada vez que obtienen un nuevo nivel, escogen dos clases, cogen los mejores aspectos de cada y los aplican a sus características. Sin embargo, se aplican unas pocas restricciones.

- Los rasgos de clase compartidos por dos clases (como esquivo asombroso) corresponden al ritmo de la clase más veloz.
- Los personajes *gestalt* con más de una clase de lanzador de conjuros mantienen la cuenta de sus conjuros por separado.

- Los personajes no pueden combinar dos clases de prestigio en ningún nivel, aunque es correcto combinar una clase de prestigio y una clase normal. Las clases de prestigio que son esencialmente combinaciones de clases, como el bribón arcano, el teólogo místico y el caballero arcano, deberían estar prohibidos si utilizas las clases *gestalt*, ya que complican excesivamente el equilibrio de juego de lo que ya es una variante con un alto nivel de poder. Debido a que es posible que los personajes *gestalt* estén cualificados para clases de prestigio antes de lo normal, está totalmente justificado que el DM endurezca los prerrequisitos de las clases de prestigio, de forma que estén disponibles sólo tras el 5.º nivel, incluso para los personajes *gestalt*.

Combinaciones *gestalt*

Debido a que los personajes *gestalt* escogen dos tipos de clase en cada nivel, las posibilidades de estos personajes son casi ilimitadas. Las siguientes combinaciones son particularmente potentes.

Bárbaro/Bardo: El 'bárdero' tiene dos elecciones durante una batalla: utilizar una mezcla de conjuros que ayuden al grupo y ataques, o enfurecerse y utilizar su música inspiradora para alentar al resto del grupo mientras se lanza al ataque. Sólo las aptitudes musicales de bardo que requieren una prueba de Interpretar (como *contrao* y *fascinar*) están fuera de su alcance durante la furia. Ni los bárbaros ni los bardos llevan armadura pesada, por lo que la elección de armadura está clara.

REGLA DE LA CASA: BASES FRACCIONARIAS

Las progresiones de los ataques y las salvaciones base en la *Manual del jugador* aumentan a un ritmo fraccionario, pero estas fracciones son eliminadas debido al redondeo. Para los personajes de clase única, este redondeo no es significativo, pero para los personajes multiclase este redondeo acaba significando una reducción de su ataque base y de sus salvaciones.

Por ejemplo, los pícaros de 1.º nivel/magos de 1.º nivel tienen un ataque base de +0 en cada clase, con un resultado de +0. Pero esto es debido sólo al redondeo de cada valor hacia 0 antes de sumarlos; el personaje realmente tiene un ataque base de +3/4 de su nivel de pícaro y otro de +1/2 de su nivel de mago. Si el redondeo fuese hecho tras sumar juntos los valores fraccionarios, en lugar de antes, el personaje debería tener una bonificación de ataque de +1 (redondeando hacia abajo 1 1/4).

La tabla que os muestro a continuación presenta los valores fraccionarios para las salvaciones y los ataques base que aparecen en la tabla 3-1 del *Manual del jugador*. Para determinar el total de las salvaciones o los ataques base de los personajes multiclase, suma los valores fraccionarios obtenidos en cada nivel de clase.

Por cuestiones de espacio, la tabla no se ocupa de los ataques múltiples obtenidos por personajes con un ataque base de +6 o mayor. Se gana un segundo ataque cuando el total llega a +6, un tercero cuando alcanza el +11 y un cuarto a +16, como normalmente.

Esta variante es ideal para campañas que incluyan muchos personajes multiclase, ya que los resultados para sus TS y su ataque base será ligeramente más altos que en una partida normal.

Por ejemplo, en una partida normal, un clérigo de 5.º nivel/guerrero de 2.º nivel tendría unas salvaciones de Fort +7, Ref +1 y Vol +4. Con esta variante, el mismo personaje tendría Fort +7 (redondeando hacia abajo +7 1/2), Ref +2 (redondeando hacia abajo +2 1/3) y Vol +5 (redondeando hacia abajo +5 1/6).

Otro ejemplo: un pícaro de 2.º nivel/mago de 9.º nivel estándar tendría un ataque base de +5, +1 de pícaro y +4 de mago. Utilizando el sistema fraccionario, el ataque base debería ser de +6, 1 1/2 del pícaro y 4 1/2 del mago; suficiente para obtener un segundo ataque por el bonificador de +1.

SALVACIONES Y ATAQUES BASE FRACCIONARIOS

Nivel de clase	Salv. (buena)	Salv. (mala)	Ataque base (bueno)	Ataque base (intermedio)	Ataque base (malo)
1.º	+2 1/2	+1/3	+1	+3/4	+1/2
2.º	+3	+2/3	+2	+1 1/2	+1
3.º	+3 1/2	+1	+3	+2 1/4	+1 1/2
4.º	+4	+1 1/3	+4	+3	+2
5.º	+4 1/2	+1 2/3	+5	+3 3/4	+2 1/2
6.º	+5	+2	+6	+4 1/2	+3
7.º	+5 1/2	+2 1/3	+7	+5 1/4	+3 1/2
8.º	+6	+2 2/3	+8	+6	+4
9.º	+6 1/2	+3	+9	+6 3/4	+4 1/2
10.º	+7	+3 1/3	+10	+7	+5
11.º	+7 1/2	+3 2/3	+11	+8 1/4	+5 1/2
12.º	+8	+4	+8	+12	+9+6
13.º	+8 1/2	+4 1/3	+13	+9 3/4	+6 1/2
14.º	+9	+4 2/3	+14	+10 1/2	+7
15.º	+9 1/2	+5	+15	+11 1/4	+7 1/2
16.º	+10	+5 1/3	+16	+12	+8
17.º	+10 1/2	+5 2/3	+17	+12 3/4	+8 1/2
18.º	+11	+6	+18	+13 1/2	+9
19.º	+11 1/2	+6 1/3	+19	+14 1/4	+9 1/2
20.º	+12	+6 2/3	+20	+15	+10

CÓMO SUMAR FRACCIONES

Sumar medios, cuartos y tercios puede ser complicado. Aquí te doy una ayuda con algunas de las sumas más comunes que puedes encontrar.

$$1/4 + 1/3 = 7/12$$

$$1/4 + 2/3 = 11/12$$

$$1/2 + 1/3 = 10/12$$

$$1/2 + 2/3 = 14/12 \text{ o } 1 \text{ } 2/12$$

$$3/4 + 1/3 = 13/12 \text{ o } 1 \text{ } 1/12$$

$$3/4 + 2/3 = 17/12 \text{ o } 1 \text{ } 5/12$$

—Andy Collins

Mialec
como maga

Mialec como
maga/guerrera

Mialec como
maga/picaro

Mialec
como maga/
exploradora



Ilustración de E. Cox

Bárbaro/mago: los bárbaros tienen d12 de golpe, y esto soluciona casi todos los problemas de los frágiles magos. La salvación buena de Fortaleza asegura la salvación del pellejo de personaje unas cuantas veces, y un personaje de Inteligencia alta obtiene grandes beneficios de la unión de dos listas de habilidades de clase tan dispares. Y como extra, sabes leer y escribir en el 1.º nivel. El único defecto: no puedes lanzar conjuros estando furioso. Esta combinación retoca deliberadamente ambos estereotipos, por lo que deberías dedicar algún tiempo pensando en la historia pasada del personaje.

Clérigo/hechicero: esta combinación *gestalt* es realmente la clase de prestigio teúrgico místico a lo bruto. Puedes cargarte de conjuros de combate como hechicero, y luego preparar conjuros útiles y protectores como clérigo; como tal, siempre puedes lanzar espontáneamente conjuros de curación si quieres. Como beneficio adicional, el Carisma alto te ayuda tanto con los conjuros arcanos como con la aptitud de expulsar muertos vivientes.

Druida/explorador: con el ataque base del explorador, serás un combatiente más efectivo cuando adoptes la forma salvaje de depredador. Las habilidades adicionales del explorador vienen bien, y si escoges el estilo de combate de tiro con arco, estarás preparado tanto para el combate a distancia como para el combate cuerpo a cuerpo en la forma salvaje.

Guerrero/explorador: si te gustan las dotes, esta clase está hecha para ti. La mayoría de los guerreros deben elegir si dividir sus dotes entre el combate cuerpo a cuerpo y el combate a distancia, o identificarse con un ataque en lugar de otro. El guerrero/explorador puede estar en ambos caminos, dejando las dotes adicionales de guerrero para mejorar los ataques cuerpo a cuerpo y el estilo de combate del explorador, estilo de combate mejorado y maestría en el estilo de combate para coger tres buenas dotes de tiro con arco.

Guerrero/picaro: a todo picaro le gusta estar tras el enemigo e infligir el daño de su ataque furtivo. Con esta combinación *gestalt*,

este truco funciona incluso mejor, ya que posees los pg y la CA para sobrevivir en contacto directo con el enemigo, golpeas más a menudo y tienes más ataques, lo que significa más posibilidades de hacer un puñado de *d6* de daño. Puedes llevar armadura pesada, pero mermarás algunas de tus mejores habilidades y perderás el acceso a la evasión.

Hechicero/mago: al contrario que la mayoría de los personajes *gestalt*, tus pg, tu CA, tu ataque base y tus TS no son mejores que los de un hechicero o mago estándar. Pero ¡uf!, los conjuros que puedes lanzar! Al contrario que los lanzadores de conjuros divinos, puedes afrontar el uso de tus conjuros de más alto nivel en la mayoría de las peleas serias. Es una buena idea utilizar tus espacios de conjuro de hechicero para los conjuros de combate (como la omnipresente *bola de fuego*) y en conjuros ocasionales de defensa o útiles (quizás *armadura de mago* o *acelerar*). Utilizarías los espacios de mago para conjuros que son buenos contra enemigos específicos (como *excorsismo*) o los que te salvan la vida en situaciones específicas (como *forma gaseosa*). Puedes arriesgar un poco más con tu selección de conjuros de mago, ya que tienes todos los conjuros de hechicero útiles respaldándote.

Monje/clérigo: probablemente renunciarías a la armadura, pero podrás correr tan rápido de aquí para allá por el campo de batalla que casi no se te verá, curando a tus compañeros y causando daño entre los malos con combinaciones como puño aturdidor cargado con un conjuro de *infligir heridas graves*. Un vez que elabores tu nuevo personaje, hojea el *Manual del jugador* y te darás cuenta de que muchos buenos conjuros de clérigo tienen alcance de toque. La misma puntuación de Sabiduría que dirige tu lanzamiento de conjuros también mejora tu CA.

Monje/hechicero y monje/mago: con las tres salvaciones buenas, más pg y mejor CA sin llevar armadura, los monjes cubren muchos de los puntos débiles de los hechiceros y los magos. La única desventaja es que las puntuaciones de característica que son

importante para los hechiceros y los magos, Carisma e Inteligencia, son las dos de las que el monje se preocupa menos. Esta puede ser una combinación dura de llevar a cabo, especialmente si estás utilizando la creación de personaje por puntos.

Paladín/hechicero: el Carisma hace el trabajo duro para esta combinación *gestalt*. ¿Por qué? Dos palabras: gracia divina. Como todos los hechiceros, enviarás tu puntuación de Carisma a la estratosfera con la mejora cada cuatro niveles y la mejor *capa de Carisma* que puedas permitírte. Cada vez que consigues más conjuros, tus TS también mejoran. ¡La desventaja!, no podrás llevar armadura como la mayoría de los paladines.

CÓMO EQUILIBRAR PERSONAJES GESTALT

Obviamente, esta variante da como resultado personajes que son significativamente más poderosos. Pero, ¿cuánto más poderosos? La respuesta sencilla "los personajes *gestalt* son el doble de poderosos que los personajes estándar", no es precisa. Los personajes *gestalt* no tienen ventajas en el valor más importante del D&D, las acciones disponibles. Ni siquiera un personaje que pueda pelear como un bárbaro y lanzar conjuros como un hechicero puede hacer las dos cosas al mismo tiempo. Los personajes *gestalt* no pueden estar en dos lugares a la vez, como podrían hacerlo dos personajes separados. Los personajes *gestalt* que intentan armar dos papeles en un grupo (guerrero cuerpo a cuerpo y lanzador de conjuros, por ejemplo), se encuentran con que deben dividir su elección de dotes, mejoras de características y selección de armadura entre sus dos funciones.

Aunque un personaje *gestalt* no es tan poderoso como dos personajes estándar de igual nivel, si es más poderoso que un personaje estándar. Los pg serán siempre por lo menos iguales que los de un personaje estándar, los TS serán casi siempre mejores, y los personajes *gestalt* tienen una versatilidad que los personajes estándar no pueden alcanzar con la multiclasa. Más aún, un grupo de personajes *gestalt* tiene más durabilidad y muchos más conjuros al día, por lo que a menudo puede tener seis o más encuentros consecutivos sin pararse a descansar o a preparar más conjuros.

Tus jugadores pueden sentirse emocionados ante la oportunidad de jugar con guerreros que tengan poderosos ataques furtivos o lanzadores de conjuros que puedan lanzar cualquier conjuro de *Manual del jugador*. Pero como DM, sabes que la única medida del poder de los PJs es el poder de los PNJs. Lanzándoles monstruos de un VD mayor, les estarás proporcionando desafíos significativos. Los personajes *gestalt* parecen superiores comparados con los personajes estándar de D&D, pero la comparación es falsa. Con esta variante, los personajes estándar de D&D no existen. Aquí te explicamos cómo construir tu campaña con personajes *gestalt*.

Valor de desafío: los personajes *gestalt* pueden obviamente encargarse de más oposición que los personajes estándar. La forma más simple de compensar esto en tus aventuras es con monstruos más duros. En general, un grupo de cuatro personajes *gestalt* puede afrontar múltiples encuentros con un solo monstruo de VD de un valor igual al de su valor medio +1. Si el monstruo representa un desafío porque fuerza a los personajes a pasar con éxito TS que amenacen su vida (como una medusa o un draco), es aún más débil contra personajes *gestalt*, que tienen pocas o no tienen salvaciones malas. Los personajes pueden afrontar múltiples encuentros con estos monstruos con un nivel de desafío igual a su nivel medio +2. Una broza movediza (VD 6) o una medusa (VD 7) deberían ser encuentros medios apropiados para personajes *gestalt* de 5º nivel. Si escoges esta forma de aproximación, ten en cuenta que los personajes obtendrán niveles de una forma más rápida que en una campaña normal de D&D, debido a que obtienen esos puntos de experiencia como si esos encuentros fuesen más duros de lo que

son realmente. Obviamente, te sientes cómodo con partidas de nivel alto, por lo que el avance más rápido puede ser un beneficio adicional, no un problema. Si confías en las aventuras publicadas, esta es la opción más sencilla.

Si quieres mantener el nivel de avance estándar en la media de trece encuentros por nivel, reduce el VD de todos los monstruos y PNJs de tu campaña en 1 (o en 2 si para que sean un desafío confías en que los PJs fallen sus TS). La broza movediza y la medusa pueden tener un VD de 5, y los personajes *gestalt* obtendrán niveles a la velocidad habitual.

Los monstruos con un VD de 1 se convierten en 1/2, y otros monstruos con un VD fraccionario pasan a tener la mitad de su VD (los kobolds se convierten a VD 1/6, en otras palabras). Muchos monstruos clásicos de VD bajo no funcionan bien contra grupos de personajes *gestalt*, incluso si son de 1º nivel.

Diseño de aventuras: una vez que hayas ajustado el VD, tienes que considerar uno o más factores sutiles cuando diseñes aventuras para personajes *gestalt*. Debes tener en cuenta el gran augurio de los personajes tanto cuando estás preparando como cuando estás en la mesa dirigiendo la aventura. Debido a que los personajes *gestalt* tienen más pg, mejores salvaciones y listas de conjuros más amplias que las de los personajes estándar, pueden enfrentarse a más encuentros seguidos sanos y salvos antes de que se queden sin pg o conjuros.

En las aventuras basadas en acontecimientos, los personajes *gestalt* pueden causar estragos con los horarios debido a que poseen más recursos a su disposición. Por ejemplo, un personaje *gestalt* de 10º nivel mago/hechicero puede fácilmente teleportar a un grupo entero 4 veces al día, sin el recurso de los rollos de pergamino. Esto significa dos viajes de ida y vuelta para visitar al arrugado sabio que es un experto en la traducción de runas, cada uno en un abrir y cerrar de ojos.

En la mesa de juego, deberías planear sesiones de juego más largas, debido a que los periodos de descanso para los personajes son puntos de parada naturales para los jugadores, y los personajes *gestalt* tienen menos periodos de descanso. Si paras en mitad de la acción, anima a tus personajes a que tomen notas cuidadosas sobre las aptitudes que han gastado, qué conjuros están activos y otra información relevante. Los personajes *gestalt* son suficientemente complejos como para buscarse problemas por confiar sólo en la memoria.

PNJs: un aspecto importante de la mayoría de las campañas es la verosimilitud, la cual se centra en la noción de que todo en la campaña obedece al mismo conjunto de reglas. De acuerdo con esto, todos los PNJs importantes de tu partida deberían ser personajes *gestalt*. Probablemente no es necesario que los PNJs combatientes de nivel bajo tengan dos clases, pero cualquiera de los PNJs por encima de 1º nivel debería estar construido con las reglas de personajes *gestalt* (los PNJs con niveles sólo en clases de PNJ, como adepto, aristócrata, experto, combatiente y plebeyo, pueden permanecer como personajes estándar).

Clases de prestigio: la naturaleza poderosa de las variantes de personajes *gestalt* te deja más espacio para crear clases de prestigio únicas. Primero, puedes crear clases de prestigio muy especializadas, y serán aún más atractivas para los PJs debido a que podrán avanzar simultáneamente en una clase regular mientras obtienen niveles de la clase de prestigio. Los jugadores no se sentirán encasillados en una clase de prestigio muy específica si tienen otra clase en la que también están avanzando. Segundo, puedes crear clases de prestigio verdaderamente escandalosas, pero añade el coste que estas clases se cobran en ambas elecciones para los personajes *gestalt*. Por ejemplo, una clase de prestigio que ofreciera un DG de d12, +1/ataque base por nivel, dos salvaciones buenas, lanzamiento de conjuros total, y una multitud de rasgos de clase estaría totalmente desequilibrada en una

partida estándar de D&D. Pero si ocupa ambos "espacios de clase" para los personajes *gestalt*, no es más poderoso que coger un nivel de bárbaro/mago *gestalt*.

Ritmo de la campaña: una vez que todo está ajustado como resumimos arriba, las campañas que emplean personajes *gestalt* no son tan diferentes de las campañas estándar de D&D. Los personajes *gestalt* no obtienen acceso a aptitudes clave que cambien la campaña más rápido que sus equivalentes estándar. Ningún personaje normal puede utilizar *teleportar* ni revivir a los muertos por sus propios medios antes del 9º nivel, y ningún personaje que no sea un monje obtiene un segundo ataque cuerpo a cuerpo por asalto antes del 6.º nivel. Los personajes *gestalt* consisten enfrentarse a monstruos un nivel o dos mayores antes de tiempo, pero siguen peleando con gnolls a nivel bajo, con contempladores en los niveles medios y con bálor en los niveles altos. Quizás la única diferencia a destacar en términos de ritmo de campaña es que los personajes *gestalt* son algo especiales al comienzo. Son mucho más poderosos que los típicos plebeyos de 1.º nivel incluso al comienzo de la campaña. De nuevo, esta diferencia sólo importa para un nivel o dos, debido a que los personajes estándar de 3.º nivel son también mucho más poderosos que los plebeyos de 1.º nivel.

CLASES GENÉRICAS

En el *Manual del jugador* y en diversos suplementos de D&D y del sistema d20, y en este libro, las clases disponibles para los personajes pueden parecer abrumadoras. Aunque esta variedad puede llevar a combinaciones interesantes y excitantes, los DMs que deseen jugar una campaña sencilla (aunque sigan permitiendo variedad en los personajes), pueden utilizar estas clases "genéricas" en lugar de las otras clases de *Manual del jugador*.

Las tres clases genéricas aquí, combatiente, experto y lanzador de conjuros, cubren los papeles comunes de un grupo de aventureros. A pesar de compartir los nombres con las clases de PNJs de la *Guía del dungeon master*, los combatientes y expertos que os presentamos aquí son muy diferentes de aquellas clases. Pero a pesar de que estas clases nos dan un planteamiento básico para la creación de personajes, cada una permite una amplia variedad de arquetipos a través de la selección de habilidades y dotes.

Si utilizas estas clases genéricas, no deberías también utilizar las clases de personaje del *Manual del jugador* (o las variantes de estas clases que presentamos en este libro). Aún puedes incluir clases de prestigio si quieres añadir ese nivel de complejidad a tu partida, pero tendrás que retocar los prerrequisitos de algunas clases de prestigio que incluyen rasgos de clase no disponibles para estas clases.

TIROS DE SALVACIÓN

Cada clase genérica tiene una o dos salvaciones buenas y una o dos malas. En el 1.º nivel, el personaje designa cuáles son buenas o malas. Si el personaje obtiene después niveles en clases diferentes, designa qué salvaciones son buenas o malas para esa clase.

Por ejemplo, Kevin está creando un combatiente de 1.º nivel, una clase con una salvación buena y dos malas. Quiere crear un personaje del estilo de los héroes de capa y espada, por lo que dedica su salvación buena a los Reflejos, y sus salvaciones malas a Fortaleza y Voluntad.

Más tarde, el combatiente de Kevin obtiene un nivel de experto, una clase con dos salvaciones buenas y una mala. Quiere mantener su salvación de Reflejos alta, por lo que la designa como salvación buena. También decide que quiere que su personaje llegue a resistir mejor los encantamientos, por lo que designa la Voluntad como su otra salvación buena y la Fortaleza la deja para su salvación mala.

HABILIDADES DE CLASE

Cada clase genérica tiene un número específico de habilidades de clase, que se dan en la descripción de clase. Cuando un personaje obtiene

su primer nivel de una clase genérica, elige qué habilidades designar como habilidades de clase. Una vez seleccionadas, el personaje no puede cambiar su elección de habilidades de clase (aunque si obtiene un nivel de otra clase, puede escoger unas habilidades de clase diferentes como habilidades de clase).

Por ejemplo, un guerrero tiene seis habilidades de clase más Artesanía. Kevin quiere jugar con un ágil y astuto guerrero que utiliza sus puntuaciones de Destreza y Carisma con buenos resultados. En el 1.º nivel, el personaje designa como habilidades de clase Artesanía (Int), Engañar (Car), Esconderse (Des), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Piruetas (Des) y Saltar (Fue).

Cuando el guerrero de Kevin obtiene un nivel de experto, una clase con doce habilidades de clase más Artesanía u Oficio, debe escoger un nuevo grupo de habilidades de clase. Kevin quiere que su personaje sea capaz de continuar obteniendo las mismas habilidades como habilidades de clase, por lo que comienza asignando todas las habilidades que escogió para su guerrero como habilidades de clase. Como su personaje ha emprendido la vida de ladrón y allanador, ha añadido Abrir cerraduras (Des), Equilibrio (Des), Escuchar (Sab), Intutilizar mecanismo (Int), Saber (local) y Trepar (Fue) a su lista de habilidades de clase.

DOTES ADICIONALES

Cada clase obtiene una dote en el 1.º nivel, y dotes adicionales en niveles específicos a lo largo de la carrera del personaje. Cada vez que el personaje obtiene una dote adicional, debe seleccionar cualquier dote para la que cumpla los prerrequisitos; aquí no hay lista de dotes adicionales de donde seleccionarlas.

Los siguientes rasgos de clase pueden ser seleccionados en lugar de una dote adicional (salvo que se indique, cada uno sólo se puede seleccionar una vez) cuando se usan estas clases.

Ataque furtivo mayor (Ex): añade +4d6 al daño de tu ataque furtivo. *Prerrequisitos:* Ataque furtivo, ataque furtivo mejorado, Esconderse 18 rangos, Moverse sigilosamente 18 rangos.

Ataque furtivo mejorado (Ex): añade +3d6 al daño de tu ataque furtivo. *Prerrequisitos:* Ataque furtivo, Esconderse 11 rangos, Moverse sigilosamente 11 rangos.

Ataque furtivo (Ex): como el rasgo de pícaro, pero suma +2d6 al daño *Prerrequisitos:* Esconderse 4 rangos, Moverse sigilosamente 4 rangos.

Castigar el mal (Sb): como el rasgo de paladín, una vez al día más un uso diario adicional cada nivel de nivel del personaje. *Prerrequisitos:* Alineamiento bueno.

Empatía salvaje (Ex): como el rasgo de clase de druida. *Prerrequisitos:* Trato con animales 4 rangos.

Enemigo predilecto (Ex): como el rasgo de explorador. Puede ser seleccionado más de una vez; cada selección adicional mejora el bonificador de cualquier enemigo predilecto (incluyendo el recién seleccionado) en 2.

Esquiva asombrosa (Ex): combina el rasgo de clase de bárbaro esquiva asombrosa y esquiva asombrosa mejorada. Todos los niveles de clase se apilan para determinar el nivel mínimo requerido para hacer un ataque furtivo contra el personaje.

Evasión mejorada (Ex): como el rasgo de monje. *Prerrequisitos:* Salvación base de Reflejos +7.

Evasión (Ex): como el rasgo de monje. *Prerrequisito:* Salvación base de Reflejos +3.

Expulsar muertos vivientes (Sb): como el rasgo de clérigo. *Prerrequisitos:* capacidad de lanzar conjuros divinos.

Familiar: como el rasgo de hechicero. Utiliza el nivel de lanzador de conjuros para determinar los rasgos del familiar. *Prerrequisito:* capacidad de lanzar conjuros arcanos.

Percibir trampas (Ex): combina el rasgo de clase de pícaro percibir trampas y buscar trampas. *Prerrequisitos:* Buscar 4 rangos.

No puedes recrear todas las clases de personaje del *Manual del jugador* con estas versiones genéricas, particularmente las clases con rasgos especializados, complicados o únicos como música de bardo, familiar de mago o la forma salvaje de los druidas. Si tu DM lo permite, puedes seleccionar otros rasgos de clase en lugar de una o más dotes.

EXPERTO

Los expertos pueden abarcar mucho pero apretar poco, o ser maestros en áreas limitadas de conocimientos. Basados en su selección de habilidades y dotes, pueden centrarse en cuestiones diplomáticas, sigilo, combate, supervivencia al aire libre, robo o cualquier número de tareas serias.

A primera vista, los expertos parecen similares a los picaros, ya que comparten las aptitudes de combate con esa clase, así como un amplio espectro de habilidades y la tendencia a las armas sencillas y la armadura ligera. Al contrario que los picaros, los expertos no tienen rasgos de clase especiales, pero en su lugar definen su especialidad seleccionando dotes adicionales.

Dado de golpe: d6.

TABLA 2-7: EL EXPERTO

Nivel clase	Ataque Atq. base	Salv. buenas	Salv. mala	Especial
1º	+0	+2	+0	Dote adicional
2º	+1	+3	+0	Dote adicional
3º	+2	+3	+1	—
4º	+3	+4	+1	Dote adicional
5º	+3	+4	+1	—
6º	+4	+5	+2	—
7º	+5	+5	+2	—
8º	+6/+1	+6	+2	Dote adicional
9º	+6/+1	+6	+3	—
10º	+7/+2	+7	+3	—
11º	+8/+3	+7	+3	—
12º	+9/+4	+8	+4	Dote adicional
13º	+9/+4	+8	+4	—
14º	+10/+5	+9	+4	—
15º	+11/+6/+1	+9	+5	—
16º	+12/+7/+2	+10	+5	Dote adicional
17º	+12/+7/+2	+10	+5	—
18º	+13/+8/+3	+11	+6	—
19º	+14/+9/+4	+11	+6	—
20º	+15/+10/+5	+12	+6	Dote adicional



Salvaciones: dos buenas y una mala.

Habilidades de clase: escoge 12 habilidades cualesquiera como habilidades de clase, más Artesanía y Oficio.

Puntos de habilidad: 6 + modificador de Inteligencia.

Competencia con armas y armaduras: todas las armas sencillas, un arma marcial y armaduras ligeras.

Dotes adicionales: el experto obtiene una dote adicional en el 1º nivel, otra en el 2º, una en el 4º y otra más cada cuatro niveles de clase a partir de ese momento (8º, 12º etc.).

COMBATIENTE

Los combatientes son los guerreros básicos del trío de clases genéricas. Tienen los pg de los guerreros, su capacidad de combate, sus dotes adicionales y su selección de armamento.

Al contrario que los guerreros, los combatientes pueden elegir una serie diferente de habilidades, pueden designar cualquiera de sus salvaciones como buena y pueden seleccionar sus dotes adicionales de la lista completa disponible.

Además, si quieren ser competentes con las armaduras pesadas deben escoger la dote Competencia con armadura (pesada).

Dado de golpe: d10.

Salvaciones: una buena y dos malas.

Habilidades de clase: escoge seis habilidades cualesquiera como habilidades de clase, más Artesanía.

Puntos de habilidad: 2 + modificador de Inteligencia (cuatro veces este número en el 1º nivel).

TABLA 2-8: EL COMBATIENTE

Nivel clase	Ataque Atq. base	Salv. buenas	Salv. mala	Especial
1º	+1	+2	+0	Dote adicional
2º	+2	+3	+0	Dote adicional
3º	+3	+3	+1	—
4º	+4	+4	+1	Dote adicional
5º	+5	+4	+1	—
6º	+6/+1	+5	+2	Dote adicional
7º	+7/+2	+5	+2	—
8º	+8/+3	+6	+2	Dote adicional
9º	+9/+4	+6	+3	—
10º	+10/+5	+7	+3	Dote adicional
11º	+11/+6/+1	+7	+3	—
12º	+12/+7/+2	+8	+4	Dote adicional
13º	+13/+8/+3	+8	+4	—
14º	+14/+9/+4	+9	+4	Dote adicional
15º	+15/+10/+5	+9	+5	—
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	Dote adicional
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	—
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	Dote adicional
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	—
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	Dote adicional

Competencia con armas y armaduras: todas las armas sencillas y marciales, armaduras ligeras e intermedias, escudos (excepto los escudos paveses).

Dotes adicionales: el combatiente obtiene una dote adicional en el 1.º nivel, otra en el 2.º, y otra más cada dos niveles de clase a partir de ese momento (4.º, 6.º etc.).

LANZADOR DE CONJUROS

Ya sean arcanos o divinos, los lanzadores de conjuros tienen un conjunto de efectos mágicos siempre a su disposición.

Dependiendo de su elección de conjuros, pueden ser curanderos o encantadores, nigromantes o brujos.

El lanzador de conjuros se parece más al hechicero, aunque tiene menos conjuros al día que esa clase. A cambio, obtiene un número de dotes adicionales que puede utilizar para mejorar sus capacidades mágicas, aumentar sus posibilidades de supervivencia, aumentar sus habilidades de combate o alcanzar cualquiera de una amplia variedad de otras metas.

Dado de golpe: 4d.

Salvaciones: una buena y dos malas.

Habilidades de clase: escoge 4 habilidades cualesquiera entre habilidades de clase, más Artesanía, Oficio y Saber (todos).

Puntos de habilidad: 2 + modificador de Inteligencia.

Competencia con armas y armaduras: una arma sencilla. Ninguna armadura.

Dotes adicionales: el experto obtiene una dote adicional en el 1.º nivel, otra en el 5.º, y otra más cada cinco niveles de clase a partir de ese momento (10.º, 15.º etc.).

Lanzamiento de conjuros: los lanzadores de conjuros aprenden y lanzan conjuros como los hechiceros. Deben seleccionar sus conjuros conocidos de la lista de conjuros de clérigo, druida y hechicero/mago.

Los lanzadores de conjuros deben escoger en el 1.º nivel si son lanzadores de conjuros divinos o arcanos. Esta elección no tiene impacto sobre los conjuros que pueden aprender, pero afecta a qué tipo de rollos de pergamino pueden utilizar y qué puntuación de característica controla su lanzamiento de conjuros. Un lanzador de conjuros arcanos puede designar tanto la Inteligencia como el Carisma como la característica que determina el nivel más alto de conjuro que puede aprender o lanzar, y la CD de las salvaciones de sus conjuros. Los lanzadores divinos deben utilizar la Sabiduría para determinar el nivel más alto de conjuro que pueden aprender o lanzar, y la CD de las salvaciones de sus conjuros.

Convertirse en multiclasa: los personajes pueden hacerse multiclasa de lanzadores de conjuros arcanos y divinos.

Tabla 2-10: CONJUROS CONOCIDOS POR LOS LANZADORES DE CONJUROS

Nivel	0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5.º	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6.º	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7.º	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8.º	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9.º	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10.º	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11.º	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12.º	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13.º	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14.º	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15.º	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16.º	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17.º	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18.º	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19.º	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20.º	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

PERSONAJES MULTICLASA GENÉRICOS

Con sólo tres clases entre las que elegir (cuatro si cuentas a los lanzadores de conjuros arcanos y divinos como clases diferentes), el sistema de multiclasa ofrece mucha menos variedad con este sistema variante que en el juego estándar. Por lo tanto, los DMs probablemente no quieran aplicar la penalización a los PX de los personajes que decidan ser multiclasa.

Si quieres mantener el elemento de las "clases predilectas" del juego estándar, trata a cualquier raza cuya clase predilecta sea bárbaro, guerrero, monje o paladín como si su clase predilecta fuese el combatiente. Una raza que tenga como clase predilecta al bardo, pícaro o explorador tiene en este sistema al experto como clase predilecta. Una raza que tenga como clases predilectas al clérigo o al druida tiene en este sistema a los lanzadores de conjuros divinos como clase predilecta, mientras que una raza con clase predilecta hechicero o mago tiene en este sistema a los lanzadores de conjuros arcanos como predilecta.

Tabla 2-9: EL LANZADOR DE CONJUROS

Nivel de clase	Atque base	Salv. buena	Salv. malas	Conjuros diarios Especial	Conjuros diarios											
					0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º		
1.º	+0	+2	+0	Dote adicional	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+0	+3	+0	—	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+1	+3	+1	—	5	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+2	+4	+1	—	6	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+2	+4	+1	Dote adicional	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6.º	+3	+5	+2	—	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
7.º	+3	+5	+2	—	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
8.º	+4	+6	+2	—	6	6	5	4	2	—	—	—	—	—	—	—
9.º	+4	+6	+3	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
10.º	+5	+7	+3	Dote adicional	6	6	6	5	4	2	—	—	—	—	—	—
11.º	+5	+7	+3	—	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
12.º	+6/1	+8	+4	—	6	6	6	6	5	4	2	—	—	—	—	—
13.º	+6/1	+8	+4	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
14.º	+7/2	+9	+4	—	6	6	6	6	5	4	2	—	—	—	—	—
15.º	+7/2	+9	+5	Dote adicional	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
16.º	+8/3	+10	+5	—	6	6	6	6	6	6	5	4	2	—	—	—
17.º	+8/3	+10	+5	—	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
18.º	+9/4	+11	+6	—	6	6	6	6	6	6	6	5	4	2	—	—
19.º	+9/4	+11	+6	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
20.º	+10/5	+12	+6	Dote adicional	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5



Después de escoger la raza y la clase de tu personaje, el siguiente paso es añadir diversos detalles que lo hagan único. Las habilidades del personaje, las dotes, el alineamiento y otros factores ayudan a diferenciarlo de otros personajes que compartan su raza y/o su clase, mientras que simultáneamente definen su lugar en el mundo.

Este capítulo incluye reglas variantes que pueden añadirse a los sistemas de habilidades y dotes de tu partida. Algunas, como la variante de pruebas complejas de habilidad, tienen un impacto relativamente menor en cómo funciona el juego. Otras, como el sistema alternativo de habilidades, pueden cambiar drásticamente elementos significativos del juego. Como con cualquier variante, piénsalo cuidadosamente antes de añadir alguna de éstas a la partida. Al contrario que otras razas o clases variantes, las cuales generalmente sólo afectan a aquellos que escogen jugar con esos personajes, estos cambios afectarán a todos los personajes de tu partida. Por esto, el DM debería incluir a los jugadores en cualquier decisión tomada sobre estas variantes. Asegúrate de que al menos todos quieren probar las nuevas reglas antes de hacer un cambio radical en el modo en el que funcionan tus partidas. Haciendo esto no sólo haces que tus jugadores se sientan más implicados en la campaña, sino que también ayudas a prevenir que nadie se enfade durante el proceso.

SISTEMAS DE HABILIDADES ALTERNATIVOS

Comparado con las manobras de combate y los talentos mágicos de los personajes de Dungeons & Dragons, el sistema de habilidades a menudo parece estar en un lejano tercer lugar de importancia. Sin embargo, es una parte detallada del sistema de juego de D&D, y el lugar donde dedicarás más a menudo una considerable cantidad de

tiempo si creas PJs, PNJs o monstruos detallados que utilizar en tus partidas. El sistema variante de habilidades tratado aquí elimina algunas de las complejidades del sistema estándar de habilidades, pero a costa de menos posibilidades de personalización.

RANGOS MÁXIMOS, ELECCIONES LIMITADAS

Este sistema variante permite alguna personalización durante la creación del personaje y durante el avance del mismo. Permite más elecciones al principio y menos durante el desarrollo. En general, el sistema funciona con jugadores y DMs que quieren la versatilidad del sistema de habilidades, pero a los que no les interesa contar cada punto de habilidad y ajustar las habilidades todos los niveles. Es particularmente útil para DMs que crean PNJs desde cero.

Esencialmente, este sistema separa las habilidades entre conocidas y desconocidas. Los personajes tienen un número máximo de rangos permitidos en cualquier habilidad conocida y ningún rango en las habilidades que le sean desconocidas.

Cómo aprender habilidades

Cada personaje comienza conociendo un número de habilidades igual al número de puntos de habilidad que su personaje ganaría en cada nuevo nivel de clase. Cuando se esté creando el personaje, escoge un número de habilidades conocidas basadas en tu primer nivel de clase (ver tabla 3-1: habilidades por clase). Los personajes humanos añaden uno a su número de habilidades conocidas.

TABLA 3-1: HABILIDADES POR CLASE

Clase	Número de habilidades conocidas ¹
Bárbaro	4 + modificador de Int
Bardo	6 + modificador de Int
Clérigo	2 + modificador de Int
Druida	4 + modificador de Int
Explorador	6 + modificador de Int
Guerrero	2 + modificador de Int
Hechicero	2 + modificador de Int
Mago	2 + modificador de Int
Monje	4 + modificador de Int
Paladín	2 + modificador de Int
Pícaro	8 + modificador de Int

¹ Mínimo de una habilidad conocida, independientemente del penalizador de Inteligencia.

Para las clases o los monstruos que no aparecen en la tabla, simplemente asigna un número de habilidades conocidas igual al número de puntos de habilidad obtenidos en cada nuevo nivel o DG, además del modificador de Inteligencia del monstruo o el personaje.

Ten en cuenta si cada habilidad conocida es una habilidad clásica o transclasea para tu personaje, basándote en su clase inicial.

Por ejemplo, Gimble el bardo gnomo tiene una Inteligencia de 12 (bonificador de +1), y por eso puede conocer siete habilidades en el 1.º nivel. Gimble selecciona las siguientes siete habilidades (y designa Falsificar como habilidad transclasea):

- Interpretación (instrumentos de cuerda)
- Conocimiento de conjuros
- Usar objeto mágico
- Reunir información
- Escuchar
- Descifrar escritura
- Falsificar (tc)

Modificadores a las habilidades

Para cada habilidad conocida, tu modificador se calcula como tuvieses el máximo número de rangos permitidos en esa habilidad. Para una habilidad de clase, el modificador de habilidad es igual tu nivel de personaje +3; para una habilidad transclasea, el modificador es la mitad de ese número, redondeando hacia abajo.

Como con las pruebas de habilidad normales, puedes añadir cualquier otro modificador que se aplique (bonificadores raciales, modificadores de características, bonificadores por sinergia, etc.).

Por ejemplo, en el 5º nivel, Gimble tiene un Carisma de 16 y un laúd de gran calidad. Cuando hace una prueba de Interpretación (instrumentos de cuerda), utiliza esta fórmula.

$$1d20 + 8 \text{ (habilidad de clase)} + 3 \text{ (modificador de Car)} \\ + 1 \text{ (laúd de gran calidad)}$$

Cuando hace una prueba de Falsificación, la fórmula cambia para reflejar que Falsificación es una habilidad transclasea:

$$1d20 + 4 \text{ (habilidad transclasea)} + 1 \text{ (modificador de Int)}$$

Las habilidades que no tienen rangos, como Hablar un idioma, funcionan de forma diferente. Los personajes que escogen Hablar un idioma como habilidad conocida aprenden cuatro lenguas nuevas en el 1.º nivel y una nueva en cada nivel a partir de entonces (si Hablar un idioma es una habilidad de clase) o dos nuevas lenguas en el 1.º nivel y una cada nuevo nivel a partir de ese momento (si Hablar un idioma es una habilidad transclasea).

Prerrequisitos y rangos mínimos en habilidades

Si necesitas determinar cuántos rangos tiene tu personaje en una habilidad (para alcanzar los prerrequisitos de una clase de prestigio o

de una dote o por cualquier otra razón), supón simplemente que tienes el número máximo de rangos que podrías tener en cualquier de las habilidades que conoces. Para las habilidades de clase es siempre tu nivel de personaje +3, y para las habilidades transclaseas, la mitad del total (redondeando hacia abajo).

Por ejemplo, para utilizar la aptitud canción de libertad de bardo, Gimble debe tener al menos 12º nivel y 15 rangos en la habilidad de Interpretación. Como Interpretación es una habilidad de clase para los bardos y Gimble ha seleccionado Interpretación (instrumentos de cuerda) como una de sus habilidades de clase, se considera que tiene el máximo número de rangos posible en Interpretación (instrumentos de cuerda). Por esto, con 12º nivel, se considera que tiene 15 rangos en Interpretación (instrumentos de cuerda). Al mismo tiempo, se considera que sólo tiene 7 rangos en Falsificar (una habilidad transclasea).

Personajes multiclase

Hacerse multiclase con este sistema variante es un poco más complicado que con el sistema normal de reglas, y no se consiguen los mismos resultados que se conseguirían con una sola clase.

En primer lugar, compara tu lista actual de habilidades conocidas con la lista de habilidades de clase de la nueva clase. Si alguna de las habilidades de clase de tu nueva clase ya la poseías como habilidad transclasea, puedes escoger una y designarla como clásica. Este cambio incrementa inmediatamente tu modificador para la habilidad escogida (ver 'Modificadores de habilidad', más arriba). Cada vez que obtengas un nivel en esta nueva clase, puedes escoger otra de estas habilidades, si es aplicable, y cambiarla de transclasea a habilidad de clase.

Segundo, compara tu nuevo número de habilidades de clase conocidas en el 1.º nivel con el número de habilidades conocidas en el 1.º nivel de la clase que tenías anteriormente. Si ya tenías más de una clase, compáralo con la clase que te proporcione mayor número de habilidades, incluso si no era tu primera clase. Por ejemplo, si estás jugando con un pícaro de 2º nivel/guerrero de 5º y obtienes un nivel de bárbaro, utiliza el número de habilidades del pícaro (8), incluso si tienes más niveles de guerrero que de pícaro.

Si tu nueva clase proporciona un número igual o menor de habilidades, puedes escoger una habilidad de tu nueva lista de habilidades de clase y añadirla a tu lista de habilidades conocidas. Obtienes inmediatamente la nueva habilidad al máximo rango posible.

Si tu nueva clase proporciona hasta cuatro habilidades más que tu mejor clase anterior, puedes escoger dos habilidades de tu nueva lista de habilidades de clase y añadirlas a tu lista de habilidades conocidas. Obtienes inmediatamente las nuevas habilidades al máximo rango posible.

Si tu nueva clase te proporciona cinco o más habilidades sobre tu mejor clase, puedes escoger tres habilidades de tu nueva lista de habilidades de clase y añadirlas a tu lista de habilidades conocidas. Obtienes inmediatamente las nuevas habilidades al máximo rango posible.

Realiza esta operación cada vez que obtengas el 1.º nivel de una nueva clase.

Este sistema refleja la idea de que siendo multiclase aprendes más aptitudes y en particular, más habilidades. La mayoría de los personajes terminan con un número más alto de habilidades y rangos si se hacen multiclase con este sistema, pero aún así tienen menos opciones que elegir.

Cómo aprender nuevas habilidades

Si no estás interesado en ser multiclase pero quieres aprender nuevas habilidades de todas formas, tienes dos opciones.

Si aumentas tu modificador de Inteligencia, puedes aprender una habilidad adicional. Elige esta habilidad utilizando la lista de habilidades de clase de cualquiera de tus clases. Puedes escoger una habilidad de clase o una habilidad transclasea.

Como otra opción, el DM puede permitir la dote Conocimiento de habilidades, que incrementa el número de habilidades conocidas de tu personaje (consulta la barra lateral en la siguiente página).

HABILIDADES BASADAS EN EL NIVEL

Esta variante de sistema, incluso más sencilla aún, supone que las habilidades son mucho menos importantes para tu partida, y que no te apetece supervisar o incluso mirar el rango de las habilidades durante una sesión de juego con un ritmo dinámico.

Hacer pruebas de habilidad

En este sistema, los personajes no consiguen normalmente rangos de habilidad o llevan la cuenta de los puntos de habilidad. Cada personaje tiene una lista de habilidades conocidas que incluye todas sus habilidades de clase (de todas sus clases). Cuando un personaje hace una prueba de habilidad en esta variante de sistema de habilidades, utiliza estas fórmulas:

Habilidades de clase: 1d20 + nivel del personaje + modificadores
Habilidades transclásicas: 1d20+ modificadores

Aquí, se compensa la simplicidad con las características. Los personajes con un gran número de habilidades de clase son extremadamente versátiles, pero incluso el resultado medio de sus pruebas de habilidad es menor que las realizadas si el personaje utiliza el sistema de habilidades existente. Para las habilidades fuera de sus áreas de conocimiento (las habilidades transclásicas), no tienen nada más que sus características básicas y quizás bonificadores mágicos o de otro tipo.

Con este sistema, todos los bárbaros son buenos trepando, saltando, escuchando, montando y haciendo cosas por el estilo, pero virtualmente no tienen aptitudes para engañar, esconderse, buscar o realizar otras tareas transclásicas. Los monjes se convierten en acróbatas de primera calidad (con talento para el equilibrio, la escalada, el salto y las piruetas) pero no son competentes en nada que se escape a las cosas típicas de los monjes (como disfrazarse o la supervivencia).

Los personajes que quieran especializarse o extender su conocimiento de habilidades pueden seleccionar dotes como Soltura con una habilidad, Alerta y similares, sin tener en cuenta si las habilidades afectadas por la dote son de clase o transclásicas. Este es el mejor camino para un guerrero que quiera mejorar su alerta, un mago que quiera ser más intimidatorio etc.

Las habilidades que no tienen rangos, como Hablar un idioma, funcionan de forma diferente. Los personajes que escojan Hablar un idioma como habilidad de clase aprenden cuatro lenguas nuevas en el 1.º nivel y una nueva en cada nivel a partir de entonces. Los personajes que no tienen Hablar un idioma como habilidad de clase no pueden aprender nuevos idiomas sin seleccionar la dote Conocimiento de habilidades y designar Hablar un idioma como habilidad de clase.

Multiclase

Como las habilidades no son importantes en una partida que utilice este sistema (al menos, ésa es la intención), cuando un personaje se haga multiclase, combina las listas de habilidades. Considera todas las habilidades de ambas listas como habilidades de clase.

Cómo aprender nuevas habilidades

Como con la variante descrita anteriormente de rangos máximos, la dote Conocimiento de habilidades (ver barra lateral en esta página) se puede seleccionar para que los personajes la añadan a su número de habilidades

CONOCIMIENTO DE HABILIDADES [general]

Adquiere acceso a nuevos conocimientos y aptitudes.

Beneficio: escoge dos habilidades cualesquiera de una de tus listas de habilidades actuales. Ahora conoces esas habilidades como habilidades de clase.

Especial: en lugar de escoger dos habilidades de clase, puedes escoger una habilidad transclásica (que conocieses o no) y tratarla como si fuese una habilidad de clase desde ese momento en adelante.

conocidas. En este caso, la dote sólo permite designar una habilidad transclásica como habilidad de clase (como si ya conocieses todas tus habilidades de clase).

PRUEBAS COMPLEJAS DE HABILIDAD

Con la mayoría de las pruebas de habilidad, un solo dado determina inmediatamente si un personaje tiene éxito o no. Si un personaje quiere saltar a través de un abismo o recordar una información específica, su éxito o fallo queda claro tras una sola prueba.

Para tareas complicadas o que requieran mucho tiempo (como desarmar una trampa muy complicada, o buscar un fragmento perdido de conocimiento), o cuando el DM quiere crear tensión o suspense, puede que sea necesaria la variante de pruebas complejas de habilidad descrita aquí. En este caso, debe conseguirse un número específico de tiradas con éxito para completar la tarea.

La complejidad de las tareas se refleja en la CD que se requiere para la prueba, en el número de tiradas con éxito que se necesitan para completarla, y en el máximo número de tiradas fallidas que pueden darse antes de que el intento falle. En la mayoría de los casos, una o dos tiradas fallidas no significan que una prueba compleja haya fallado, pero si hay tres fallos antes de que el personaje consiga el número requerido de tiradas con éxito, el intento falla. Aunque tres fallos es un punto de referencia común, animamos a los DMs a que cambien el número si la situación lo requiere.

El DM puede aplicar un penalizador a las siguientes tiradas de pruebas complejas si el jugador falla una o dos tiradas. Por ejemplo, una complicada negociación comercial que requiere una prueba compleja de Diplomacia puede dar un penalizador de -2 a sus pruebas por cada fallo cometido como parte de las pruebas complejas (representando que la marcha de las negociaciones va en su contra).

Cada dado lanzado es una parte de la prueba compleja de habilidad, y cada dado lanzado en el intento representa al menos un asalto de esfuerzo (puede representar más tiempo, dependiendo de la habilidad o de la tarea en cuestión).

Como las pruebas de habilidad, las pruebas de característica también pueden ser complejas. Las pruebas complejas de habilidad se utilizan raras veces en situaciones que exigen pruebas enfrentadas.

Tabla 3-2: EJEMPLOS DE PRUEBAS COMPLEJAS DE HABILIDAD

Éxitos requeridos	Complejidad	Ejemplo (habilidad)
2 ó 3	Leve	Entrenar un caballo de monta (Trato con animales)
4 a 6	Ordinaria	Fabricar una ballesta (Artesanía [fabricación de armas])
7 a 9	Buena	Superar una trampa difícilísima (Inutilizar mecanismo)
10 o más	Asombrosa	Abrir una cerradura asombrosa (Abrir cerraduras)

VOLVER A INTENTARLO

Las pruebas complejas normalmente pueden volverse a hacer. Sin embargo, como en las pruebas normales, algunas pruebas complejas de habilidad tienen consecuencias, y esas consecuencias deben ser tenidas en cuenta (por ejemplo, una trampa que requiera una prueba compleja de Inutilizar mecanismo para desarmarla es activada si el intento falla, como con una trampa normal y una prueba normal de Inutilizar mecanismo).

Algunas habilidades son virtualmente inútiles para una tarea particular una vez que un intento de llevar a cabo una tarea ha fallado, y esto incluye tanto a las pruebas complejas como a las pruebas normales. La sección 'Uso de habilidades complejas', más adelante,

describe qué habilidades pueden utilizarse en las pruebas complejas de habilidad y cuáles se pueden volver a intentar tras un fallo.

INTERRUPCIÓN DE UNA PRUEBA COMPLEJA DE HABILIDAD

La mayoría de las pruebas complejas pueden interrumpirse sin que afecte de forma adversa al resultado de la prueba. Sin embargo, el DM es libre de decidir que la interrupción de una prueba específica afecte al resultado. A discreción del DM, la interrupción puede contar como una tirada fallada en la progresión de la prueba o puede significar que la prueba compleja ha fallado.

PRESTAR AYUDA

Puedes utilizar la acción de prestar ayuda normalmente en las pruebas complejas de habilidad. Los personajes que ayuden al personaje a hacer el intento deben hacer su tirada de prestar ayuda cada vez que el personaje haga una nueva tirada que forme parte de la prueba compleja de habilidad.

ELEGIR 10 Y ELEGIR 20

Puedes elegir 10 en la tirada de una prueba compleja de habilidad en cualquier situación en la que en una prueba normal pudieses elegir 10.

No puedes elegir 20 cuando hagas una prueba compleja de habilidad. Elegir 20 representa la repetición de la misma prueba de habilidad hasta que consigues el éxito, pero cada tirada con éxito en una prueba compleja de habilidad representa sólo una porción del éxito que debes conseguir para completar la prueba de habilidad.

USO DE HABILIDADES COMPLEJAS

La siguiente sección te proporciona unas directrices para utilizar el sistema variante de pruebas complejas de habilidad con cada habilidad del juego D&D.

Abrir cerraduras

Aunque las cerraduras normales sólo necesitan una prueba de Abrir cerraduras, el DM es libre de incluir cerraduras o series de cerraduras que requieran pruebas complejas para abrirse. Puede también decidir que cada lanzamiento de *aperturna* cuenta como seis éxitos en la prueba compleja. Los detalles para las cerraduras complejas se dan a continuación.

Calidad de la cerradura	CD	Éxitos	Precio
Muy sencilla	20	2	25 po
Muy sencilla	20	3	30 po
Corriente	25	4	50 po
Corriente	25	5	60 po
Corriente	25	6	70 po
Corriente	30	7	100 po
De calidad	30	8	120 po
De calidad	30	9	140 po
Asombrosa	40	10	200 po

Artesanía

El uso normal de la habilidad de Artesanía se parece a una prueba compleja de habilidad en muchos sentidos, aunque penaliza al personaje en cada fallo (en lugar de sólo tres fallos).

Puedes reemplazar las reglas estándar de Artesanía por una prueba compleja de habilidad. En este caso, un solo fallo no estropea un tercio de los materiales en bruto; en su lugar, sacar tres fallos antes de conseguir el número de éxitos requeridos si estropea un tercio de los materiales en bruto, siendo necesario que el personaje comience de nuevo. Cada prueba representa un solo día (si el valor del objeto no es superior a 1 po) o una semana completa de trabajo (si el valor del objeto es superior a 1 po).

CD de Artesanía	Éxitos necesarios
9 o menos	1
10-14	3
15-19	5
20-24	7
25 o más	10

Averiguar intenciones

Aunque el uso general de la habilidad Averiguar intenciones no permite segundos intentos ni se presta a pruebas complejas de habilidad, los DM pueden decidir simular una serie de encuentros sociales inusualmente complicada en un entorno lleno de engaños con una prueba compleja de habilidad como se describe en las descripciones de Diplomacia o Engañar.

Avistar

Ya que una prueba de Avistar representa un solo intento de darse cuenta de algo, el uso de esta habilidad no se presta a las pruebas complejas de habilidad. Las situaciones que requieren múltiples pruebas de Avistar siempre necesitan múltiples pruebas simples, no una compleja.

Buscar

A discreción del DM, ciertos objetos muy bien escondidos pueden necesitar una prueba compleja para ser encontrados. Normalmente, esta actividad representa varios intentos individuales de Buscar realizados de forma consecutiva y por lo general es mejor tratar cada intento por separado como una prueba normal de Buscar.

Concentración

El uso típico de la habilidad de Concentración nunca requiere pruebas complejas de habilidad, pero circunstancias especiales pueden requerir pruebas complejas de habilidad a discreción del DM.

Por ejemplo, la entrada a un laboratorio de un encantador puede estar mágicamente encantada con una barrera mental para entrar y requerir una prueba compleja de Concentración para pasar a través de ella.

Conocimiento de conjuros

Aunque el uso de la habilidad de Conocimiento de conjuros no se presta normalmente a pruebas complejas de habilidad, el DM es libre de decidir que examinar un efecto mágico complicado puede necesitar una prueba compleja de Conocimiento de conjuros.

Descifrar escritura

Los libros complicados, los ensayos enrevesados o los documentos codificados pueden necesitar una prueba compleja de Descifrar escritura. Cuando un personaje intenta descifrar documentos extremadamente largos, el DM puede pedirle que haga una prueba compleja de habilidad en lugar de una sencilla para cada página. Las CDs para las pruebas complejas siguen las mismas directrices que las pruebas normales de Descifrar escritura (CD 20 para mensajes simples, CD 25 para los textos estándar y CD 30 o más para textos complicados, exóticos o con una escritura muy antigua). Conseguir el éxito en una prueba compleja necesita que el personaje consiga un intento con éxito por cada 10 páginas del manuscrito antes de sacar 3 fallos.

Diplomacia

Aunque el uso típico de la habilidad de Diplomacia no permite intentarlo otra vez o se presta en sí mismo a las pruebas complejas de habilidad, el DM puede decidir simular una sesión diplomática larga, o interacciones con multitud de grupos pequeños durante largos periodos de tiempo, con una prueba compleja de Diplomacia.

Por ejemplo, un personaje quiere convencer a un grupo de mercaderes grande e irritable de suspender un viaje a través de una zona peligrosa por

un corto período de tiempo para que sus compañeros puedan aventurarse en la zona y hacer frente a los monstruos allí sin que viajeros inocentes sean puestos en peligro. En lugar de hacer 30 o más pruebas de Diplomacia e interpretar la reacción de cada uno de los mercaderes del grupo, el DM utiliza una prueba compleja con una CD de 30 (representa la dificultad extrema de poner a todos los pendencieros mercaderes de acuerdo) que necesita 5 éxitos antes de fallar tres veces. El DM también puede decidir que la dirección de las negociaciones se puede poner en contra de los personajes con mucha rapidez, por lo que aplica un penalizador acumulativo de -2 a las tiradas por cada fallo.

Disfrazarse

Aunque el uso típico de la habilidad de Disfrazarse no permite el uso de segundos intentos ni da pie en sí mismo a pruebas complejas de habilidad, los DMs pueden pedir que el personaje disfrazado haga una prueba compleja de Disfrazarse en las mismas situaciones sociales que requieran una prueba compleja de Engañar, Diplomacia o Intimidar.

Escapismo

Aunque el uso normal de la habilidad de Escapismo no da pie en sí mismo a pruebas complejas de habilidad, unas cuantas situaciones específicas en el entorno pueden pedir una prueba compleja de Escapismo. La más obvia es con mucho la existencia de largos y extremadamente estrechos pasajes con sólo la anchura suficiente como para que un personaje se escurra por ellos. En ese caso, cada tirada con éxito en la prueba compleja representa pasar por una porción del pasaje, y fallar la prueba compleja indica que el personaje se queda atascado en algún lugar del mismo.

Engañar

Casi todos los usos de la habilidad Engañar requieren sólo una única tirada para indicar si se consigue o no engañar a un individuo o a un grupo pequeño. Sin embargo, en ciertas situaciones complicadas, los DMs pueden querer hacer el juego más rápido pidiendo una prueba compleja de Engañar en lugar de muchas pruebas simples.

Por ejemplo, uno de los personajes quiere pasar varios días en la corte de un noble, intentando convencer a los miembros de la misma que sus compañeros y él son más capaces de lo que realmente lo son. En lugar de interpretar las numerosas interacciones individuales, el DM decide simular esta actividad con una prueba compleja de Engañar. Debido a que los nobles han escuchado poco sobre las proezas del grupo, el DM sitúa la CD en 25 y pide que el jugador consiga cinco tiradas con éxito antes de sacar tres fallos. Aunque esto es una buena simulación del personaje interactuando con una serie de PNJs secundarios, el DM decide que las interacciones con los pocos individuos (el duque, su canciller y un renombrado caballero al servicio del duque) son demasiado importantes como para incorporarlas a la prueba compleja, y decide que el personaje

debe interpretar pequeños encuentros con cada uno de los tres y hacer por separado tiradas simples de Engañar con cada uno de ellos.

Esconderse

El uso normal de la habilidad de Esconderse no se presta en sí mismo a pruebas complejas de habilidad. En ciertas situaciones inusuales, los DMs pueden utilizar una prueba compleja de habilidad para simular cómo el personaje avanza por un entorno intrincado sin que lo vean, como una zona urbana. Esto puede significar mezclarse con la gente en lugar de permanecer completamente escondido en lugares muy concurridos.

Por ejemplo, si un personaje quiere moverse de un lugar a otro por una gran ciudad sin ser visto por los miembros de la Guardia, el DM puede utilizar una prueba compleja de habilidad para simular los progresos del personaje sin tener que determinar la localización de cada guardia e interpretar cada encuentro.

Escuchar

Ya que una prueba de Escuchar representa un solo intento, el uso de esta habilidad no se presta a pruebas complejas de habilidad. Las situaciones que requieren múltiples pruebas de habilidad siempre requieren múltiples pruebas simples, no una compleja.

Equilibrio

Como una prueba de Equilibrio cubre el movimiento en una distancia corta, el uso de la habilidad no da pie en sí mismo a utilizar las pruebas complejas de habilidad. Las situaciones que sean apropiadas para pruebas múltiples de Equilibrio siempre requieren múltiples pruebas simples, no una prueba compleja.

Falsificar

Como con Disfrazarse, rara vez da pie en sí misma a pruebas complejas de habilidad, pero en situaciones inusuales donde un documento falsificado debe pasar por las manos de diversos individuos, el DM puede sustituir una prueba simple por una prueba compleja de Falsificación.

Interpretación

El uso normal de la habilidad de Interpretación no se presta a las pruebas complejas de habilidad. A discreción de DM, unos pocos y raros instrumentos musicales mágicos pueden necesitar una prueba compleja de Interpretación para ser activados.

Intimidar

Aunque el uso típico de la habilidad de Intimidar no permite segundos intentos ni se presta a pruebas complejas de habilidad, los DM pueden escoger simular una serie de encuentros sociales inusualmente complicados con una prueba compleja de habilidad, del mismo modo que se utilizan Engañar y Diplomacia en estas situaciones.

¿POR QUÉ PRUEBAS COMPLEJAS?

Las pruebas complejas permiten al DM crear *suspense* en situaciones cruciales, añadir tensión a tareas de varios asaltos durante el combate, resaltar las tareas específicas especiales en las aventuras y resolver actividades complejas más rápidamente.

Para crear *suspense* con las pruebas complejas de habilidad, el DM puede simplemente sustituir una prueba simple de habilidad por una compleja durante una tarea crítica. En la mayoría de situaciones, utilizar una prueba compleja disminuye la probabilidad de que una tirada fallida cause un revés significativo a un grupo.

Las pruebas complejas proporcionan una forma más equilibrada de crear situaciones que afecten al combate que dependan de pruebas de

habilidad. Por ejemplo, una prueba compleja de Saber (arquitectura e ingeniería) hecha para encontrar el punto débil de un estrecho puente de piedra puede permitir a los personajes derribar el puente más fácilmente y eludir a un grupo de poderosos perseguidores.

Las pruebas complejas también pueden resaltar las tareas específicas de aventura o de localización, como desarmar una trampa especialmente compleja, tasar una obra de arte especialmente rara, etc.

Las pruebas complejas de habilidad permiten a los jugadores resolver situaciones complicadas con menos tiradas. Se dan especialmente en interacciones sociales que requieran múltiples pruebas de Engañar, Diplomacia o Intimidar.

Inutilizar mecanismo

Casi cualquier trampa puede necesitar una prueba compleja de Inutilizar mecanismo en lugar de una simple. Si la trampa necesita un gran número de éxitos (seis o más) o si el intento falla con menos de tres fallos, ajusta el VD de la trampa en 1 ó 2 para reflejar la gran dificultad que supone desarmar la trampa.

Una trampa que necesita una prueba compleja de habilidad puede tener un coste y un VD mayor que una trampa del mismo tipo que sólo necesite una prueba simple; mira la siguiente tabla. En la pág. 75 de la *Guía del Dungeon Master* hay información sobre el coste de varios tipos de trampas.

Rasgo	Modificador al coste	Modificador al VD
3 o más éxitos	+250 po	— (hasta 6) o por éxito adicional
3 fallos	+0 po	—
2 fallos	+500 po	+1
1 fallo	+1.500	+1

Juego de manos

El uso de la habilidad Juego de manos no se presta a pruebas complejas de habilidad. Un personaje que esté efectuando una larga demostración de prestidigitación (como un espectáculo de magia basado en los Juegos de Manos) puede hacer una prueba compleja de Juego de manos para llevar a cabo el espectáculo entero; una tirada cada 15 minutos es probablemente lo más apropiado.

Montar

El uso de la habilidad Montar no se presta a pruebas complejas de habilidad. Un personaje que esté efectuando una larga demostración de Montar con trucos o maniobras difíciles o que compita en una carrera, puede hacer una prueba compleja para llevar a cabo el espectáculo completo o terminar la carrera; una tirada por asalto es probablemente lo más adecuado.

Moverse sigilosamente

El uso de la habilidad Moverse sigilosamente no se presta normalmente a pruebas complejas de habilidad, pero se pueden utilizar pruebas complejas para simular un periodo de tiempo inusualmente largo en el que el personaje se mueve sigilosamente de la misma manera que se utilizan las pruebas complejas de Esconderse.

Nadar

El DM puede decidir que una prueba compleja de Nadar permite al personaje nadar durante un periodo de tiempo más largo que un asalto. El total de tiempo que cada éxito en la prueba compleja de habilidad permite nadar al personaje, junto con el número de éxitos que se

necesitan y la CD se dan en la siguiente tabla (la CD es ligeramente más alta que la de las pruebas simples asalto a asalto, para reflejar el hecho de que el personaje hace muchas menos pruebas).

Estado del agua	Éxitos	Tiempo	CD
Agua en calma	2	1 hora	12
Agua encrespada	4	30 min.	18
Agua tormentosa	8	10 min.	25

Oficio

Como cada prueba de Oficio ya representa una semana de trabajo, el uso de la habilidad Oficio no se presta en sí mismo a las pruebas complejas de habilidad.

Piruetas

El uso normal de la habilidad Piruetas no se presta en sí mismo a las pruebas complejas de habilidad. Un personaje que esté interpretando un largo número de acrobacias puede hacer una prueba compleja de Piruetas para realizar el número completo. La frecuencia de las pruebas depende de la complejidad del número.

Reunir información

De forma típica, la habilidad Reunir información permite a los personajes obtener una impresión general de las noticias más importantes de una ciudad o encontrar la respuesta a una cuestión específica o una información sobre un rumor específico. Siempre que el personaje busque sólo unas pocas preguntas o rumores, se puede utilizar una prueba simple. En situaciones donde los personajes tienen media docena o más de preguntas o pistas que seguir, el DM puede querer utilizar una prueba compleja de habilidad para resolver los intentos de Reunir información. En este caso, el número de éxitos necesarios se iguala al número de pistas que se sigan o cuestiones planteadas; el narrador determina el número de fallos que estropean la prueba compleja.

En una prueba compleja de Reunir información, cada tirada representa 2 horas dedicadas a seguir cada pista o cuestión individual.

Saber

Buscar conocimientos perdidos o extraños son excelentes ejemplos del uso de la regla variante de pruebas complejas de habilidad.

Para intentar una prueba compleja de habilidad, los personajes deben tener acceso a una biblioteca y que el DM decida que es suficiente para la tarea. El DM también es libre de decidir que varias tiradas con éxito en una prueba compleja de Saber agotan los recursos de una biblioteca o tomo en particular y dirigen al personaje a otro trabajo o biblioteca.

En este sentido, una prueba compleja de Saber puede convertirse en una aventura en sí misma si el personaje busca volúmenes de información perdidos o extraños.



Saltar

Ya que una prueba de Saltar representa un solo intento, el uso de esta habilidad no se presta a las pruebas complejas de habilidad. Las situaciones que requieren múltiples pruebas de Saltar siempre requieren múltiples pruebas simples, no una compleja.

Sanar

Aunque el uso normal de la habilidad Sanar no se presta a pruebas complejas de habilidad, los DMs son libres de pedir pruebas complejas de habilidad para tratar enfermedades particularmente virulentas o mezclas especialmente efectivas de venenos.

Supervivencia

El DM puede decidir que una prueba compleja de Supervivencia permite una supervivencia a largo plazo en un tipo de terreno o clima, elevando el número de éxitos para entornos extremos como las regiones árticas o los desiertos.

Tasación

La habilidad de Tasación se presta pocas veces a pruebas complejas de habilidad.

En casos raros, los DM pueden decidir que una reliquia de una civilización perdida o un objeto mágico extremadamente poderoso pueden necesitar una prueba compleja de habilidad para ser tasados apropiadamente. En esos casos, la CD y el número de éxitos requeridos deberían estar determinados por el DM específicamente para el objeto en cuestión.

De forma alternativa, si un objeto tiene un valor común que es aceptado en la mayoría de los mundos de campaña, pero un valor drásticamente diferente en una pequeña parte del escena-

rio, puede requerir una prueba simple para tasar el valor común del objeto, y una segunda prueba compleja (normalmente con una CD más alta) para calcular el valor del objeto en esa zona específica.

Trato con animales

Las pruebas complejas se adaptan bien a los periodos de entrenamiento prolongado que algunos usos de Trato con animales necesitan. Cuando un animal se entrena para un fin general como el combate montado o la caza, necesita varias semanas de trabajo y una prueba simple de Trato con animales en las reglas normales. Con la variante de pruebas complejas de habilidad, el uso de esta habilidad siempre necesita una prueba de este tipo. Cada tirada representa una semana de tiempo de entrenamiento. Fallar tres tiradas durante la prueba compleja significa que el intento entero falla y el entrenamiento debe comenzar otra vez.

Fin	Tiempo	CD	Éxitos
Actuación	4 semanas	15	4
Caza	6 semanas	20	6
Combate montado	6 semanas	20	6
Lucha	3 semanas	20	3
Monta	3 semanas	15	3
Tareas pesadas	2 semanas	15	2
Vigilancia	4 semanas	20	4

Trepar

Debido a que una prueba de Trepar cubre el movimiento en una distancia corta, el uso de la habilidad no da pie en sí mismo para utilizar las pruebas complejas de habilidad. Las situaciones que

TRAS EL TELÓN: ¿CUÁNTOS ÉXITOS?

Durante el juego, el DM puede encontrarse con situaciones adicionales que pueden ser apropiadas para pruebas complejas de habilidad. Surgen dos preguntas: ¿Cómo de alta debería ser la CD y cuántos éxitos deberían ser necesarios? Las respuestas a ambas preguntas dependen de qué posibilidades de éxito quiere el DM que tengan los personajes.

Aunque tomar esas decisiones puede parecer abrumador, el sistema de pruebas complejas proporciona realmente al DM un alto grado de flexibilidad. Con las reglas estándar, los DMs tienen sólo una herramienta para representar el incremento de dificultad, aumentar la CD. Con las pruebas complejas, el DM puede también utilizar el número de intentos con éxito para conseguir el éxito total para controlar la dificultad de las pruebas de habilidad.

En la mayoría de las situaciones en las que el DM decide que es necesaria una prueba compleja de habilidad, la CD apropiada será la misma que para una prueba simple de la misma habilidad. Esto disminuye las oportunidades de los personajes de conseguir el éxito complejo, pero como las pruebas complejas se utilizan para mejorar el efecto en situaciones tensas y en encuentros climáticos, aumentar la dificultad añade sabor al escenario.

Incrementar el número de éxitos necesarios siempre aumenta la dificultad de la tarea, pero cuánto aumenta depende en gran manera de la probabilidad que tenga el personaje que realiza la prueba de conseguir un éxito cada vez que tira el dado.

Por ejemplo, Lidda tiene un modificador a Inutilizar mecanismo de +14 y se encuentra con una trampa que tiene una CD de 25. Con las reglas normales, Lidda tiene un 50% de posibilidades de éxito a la hora de desarmar la trampa (debido a que la mitad de los posibles resultados en un d20 son 11 o más, lo que sería un éxito).

Si la trampa necesitase una prueba compleja para ser desarmada, esas cuentas pueden cambiar. Si conseguir una prueba compleja necesita un cierto número de tiradas con éxito antes de sacar el mismo número de fallos, las posibilidades de Lidda de éxito total son esencialmente las mismas, pero si la trampa necesita más éxitos para que sea desarmada, las posibilidades de éxito disminuyen. Cuanto más difícil es para el personaje alcanzar o superar la CD, más pronunciada es la diferencia. Si en el ejemplo anterior Lidda tuviese un modificador a Inutilizar mecanismo de +9 (lo que significa que tendría que sacar un 16 o más para conseguir un éxito), incrementar el número de éxitos necesarios reduce las posibilidades de éxito total mucho más rápidamente.

Para determinar la probabilidad de éxito total de una prueba compleja de habilidad dada, compara el número que el personaje debe sacar en un d20 (obtenido de restar el modificador de habilidad de la CD de la prueba) al número de éxitos de la siguiente tabla. Utilizando esta tabla como guía para elegir la CD y el número de éxitos, el DM puede dar a dos pruebas con una probabilidad igual de éxito un sabor muy diferente.

Tirada necesaria	Prueba simple	Prueba compleja (3 ¹)	Prueba compleja (5 ¹)	Prueba compleja (10 ¹)
2 ²	95%	99.88%	99.62%	98.04%
6 ²	75%	89.65%	75.64%	39.07%
11	50%	50%	22.66%	1.93%
16	25%	10.35%	1.29%	0.004%
20	5%	0.12%	0%	0%

1 Número de éxitos necesarios (en cada caso, tres fallos acaban con el intento).

2 Si el personaje elige 10, el éxito está garantizado.

sean apropiadas para pruebas múltiples de Trepas siempre requieren múltiples pruebas simples, no una prueba compleja.

Usar objeto mágico

El uso normal de la habilidad Usar objeto mágico no se presta en sí mismo a las pruebas complejas de habilidad. Sin embargo, cuando un personaje hace una prueba para activar un objeto mágico (especialmente uno complicado, o uno con diferentes funciones) por primera vez, el DM puede encontrar apropiada una prueba compleja de habilidad. En casos muy especiales, esta prueba puede necesitar un asalto completo de concentración por tirada, pero debería ser normalmente parte de la acción necesaria para activar el objeto.

Uso de cuerdas

Debido a que una prueba de Uso de cuerdas representa un intento de manipular una cuerda, el uso de la habilidad no se presta al sistema de pruebas complejas. Las situaciones que sean apropiadas para pruebas múltiples de Uso de cuerdas siempre necesitan múltiples pruebas simples, no una prueba compleja.

RASGOS DE PERSONA IE

Los rasgos son aspectos de la personalidad, trasfondo o psicología del personaje que lo hacen mejor en algunas actividades y peor en otras. En muchos sentidos, los rasgos se asemejan a las dotes: un personaje puede tener un número limitado de rasgos, y cada rasgo le proporciona algún beneficio. Al contrario que las dotes, los rasgos siempre llevan aparejado un perjuicio. Además de sus efectos en el juego, los rasgos sugieren características de la personalidad del personaje que pueden dar pie a interesantes oportunidades de interpretación. Junto con la clase y las dotes del personaje, los rasgos ofrecen una forma para que la mecánica fomente la profundización en el trasfondo del personaje y una interpretación coherente.

Los rasgos sirven como un punto de partida interesante para la interpretación, recordando a los jugadores sus puntos fuertes y débiles. Sin embargo, para interpretar ciertos aspectos de la personalidad de un personaje no se necesita tener un rasgo. Por ejemplo, un paladín puede ser honesto y franco sin tener el rasgo Honesto. El jugador debería interpretar al personaje coherentemente incluso

aunque la honestidad del personaje no tenga efecto en sus pruebas de habilidad.

Los personajes pueden empezar con hasta dos rasgos, escogidos por el jugador en el momento de la creación del personaje. De forma alternativa, el DM puede decidir que tire en la tabla 3-3: rasgos de personaje, para determinar los rasgos que el personaje tiene.

Cuando los personajes avancen de nivel y capacidades, pueden querer deshacerse de los rasgos que escogieron al comienzo del juego. Aunque los personajes no pueden deshacerse directamente por sí mismos de los rasgos, dotes específicas, rasgos de habilidad u objetos mágicos pueden compensar los penalizadores impuestos por un rasgo. Por ejemplo, un personaje brusco puede trabajar para ser más sociable gastando puntos de habilidad para obtener un rasgo en Engañar y Diplomacia, eliminando de ese modo el defecto del rasgo Brusco.

Si el DM lo permite, los jugadores pueden añadir rasgos a sus personajes después del 1.º nivel. El DM puede permitir a los jugadores asignar un rasgo a su personaje después de que haya interpretado de una manera coherente el rasgo en cuestión o tras una experiencia o cambio de vida traumático (tras morir, un personaje podría desarrollar el rasgo Cauteloso o Agresivo). Si el DM incluye esta opción, los personajes no deberían obtener nuevos rasgos con una frecuencia mayor de una vez cada cinco niveles.

INTERPRETAR RASGOS

Si un jugador crea un personaje con uno o más rasgos de los descritos aquí, tiene tres elecciones básicas a la hora de que ese rasgo afecte a su personalidad.

Primero, el personaje puede ver el rasgo como una debilidad. Un personaje con este punto de vista puede intentar esconder el rasgo o pedir disculpas por su comportamiento. Por otro lado, puede que busque a otros con el mismo rasgo para sentirse mejor sobre su propia idiosincrasia.

Segundo, el personaje puede ver el rasgo como un punto fuerte. Los personajes pueden hacer notar el rasgo, alentando a otros a que actúen como ellos, o simplemente suponen que aquellos sin los rasgos son menos dignos que aquellos que lo poseen.

Finalmente, los personajes pueden no conocer el rasgo en absoluto. Un personaje puede adoptar la actitud que hay tras el rasgo por diversas razones; cada una puede sugerir algo diferente sobre el trasfondo y la personalidad del personaje.

—El personaje puede no estar al tanto del rasgo: por ejemplo, alguien corto de vista puede no creer que otros ven mejor que él a distancia debido a que su deterioro es moderado y su aparición fue tan gradual que nunca ha notado la diferencia.

—El personaje puede estar al tanto del rasgo pero no querer admitir que lo tiene. Por ejemplo, un personaje brusco puede darse cuenta de que su manierismo afecta a los demás, pero encontrar más consuelo en echarle la culpa a aquellos a los que ofende que a sí mismo.

—El personaje puede saberlo, pero simplemente no le importa.

DESCRIPCIÓN DE LOS RASGOS

Cada rasgo de esta sección incluye un beneficio, un perjuicio y cualquier limitación especial que se tenga que tener en cuenta para que los personajes los seleccionen. Además hay ideas de interpretación que incorporar a la personalidad del personaje.

TABLA 3-3: RASGOS DE PERSONAJE

d%	Rasgo	d%	Rasgo
01-03	Brusco	61-62	Rápido ¹
04-06	Despistado	63-65	Temerario
07-09	Agresivo	66-68	Incanstable
10-11	Luchador ¹	69-70	Nacido para montar
12-13	Cauteloso ¹	71-73	Flaco
14-16	Indiferente	74-76	Escurridizo
17-19	Deshonesto	77-78	Lento ¹
20-21	Característico ¹	79-81	Especialista
22-24	Relajado	82-84	Dotado para los conjuros
25-27	Hipermetrópe	85-87	Gordo
28-30	Concentrado	88-90	Desconfiado
31-33	Duro de oído	91-93	Alargado
34-36	Robusto	94-96	Incivilizado
37-39	Honesto	97-100	Tira dos veces ²
40-41	Analfabeto ¹		
42-43	Distraído ¹	1 Este rasgo tiene una restricción especial (ver el texto). Si no estás cualificado, tira otra vez.	
44-46	Exageradamente musculoso	2 Ningún personaje puede tener más de dos rasgos. Si un jugador saca este resultado dos o más veces, el jugador puede escoger qué dos rasgos conservar.	
47-49	Corto de vista		
50-51	Visión nocturna ¹		
52-54	Apasionado		
55-57	Valiente		
58-60	Educado		

Agresivo

Eres rápido en iniciar el combate, y tiendes a presionar cuando atacas una vez que ha comenzado. Tu entusiasmo se convierte en un enemigo peligroso, pero a veces te deja expuesto a golpes que un guerrero más cauteloso podría haber evitado.

Beneficio: obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de iniciativa.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a la CA.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo son a menudo impulsivos y se enfadan rápido, o simplemente piensan que la mejor defensa es un ataque.

Aletargado

Eres perezoso y lento reaccionando al peligro, pero también resistente a las órdenes de los demás.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 en los TS contra los efectos de encantamiento (compulsión).

Perjuicio: sufres un penalizador de -2 a las pruebas de iniciativa.

Ideas de interpretación: los personajes aletargados pueden parecer perezosos o que sus acciones son muy metódicas y medidas.

Analfabeto

No sabes leer, pero te has dedicado a aprender otras habilidades.

Beneficio: escoges una habilidad, con la excepción de Descifrar escritura y Falsificación. Obtienes un bonificador de +1 cuando utilizas esa habilidad.

Perjuicio: eres analfabeto.

Especial: puedes eliminar los efectos negativos de este rasgo gastando dos puntos de habilidad para aprender a leer y escribir. Al contrario que los bárbaros, no puedes aprender escogiendo niveles en cualquier otra clase que no sea bárbaro.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser sensibles con respecto a no ser capaces de leer, o pueden no valorar el "aprender de los libros".

Apasionado

Estás hecho de un material más duro que las personas normales, pero eres altamente sugestionable.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a los TS de Fortaleza.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a los TS de Voluntad.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser bruscos o darle un valor extremo a sobrepasar los obstáculos físicos, o de forma opuesta, su debilidad ante los encantamientos mágicos puede hacer que tengan miedo y se sientan fascinados por ese tipo de cosas.

Brusco

Eres difícil y exigente en las conversaciones, en las que tiendes a agobiar a los que te rodean.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Intimidación.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Diplomacia y Engañar.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden hablar alto y ser cortantes, o silenciosos y siniestros, pero de uno u otro modo, la mayoría de la gente los encuentra desconcertantes o irritantes.

Característico

Tienes algún rasgo físico distintivo, como una cicatriz, una nariz prominente, una cojera o alguna característica similar que es difícil de ocultar o disfrazar.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de reputación (ver 'Reputación' en el Capítulo 6).

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Disfrazarse.

Especial: este rasgo solo está disponible si incluyes en tu campaña la variante de reputación descrita en el Capítulo 6.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser sensibles con respecto a él, o pueden exagerar su presencia para conseguir la atención de la gente, su simpatía o notoriedad.

Cauteloso

Eres cauteloso en combate, incluso un poco cobarde, y te preocupas más de defenderte a ti mismo que a los demás. Sin embargo, esta precaución te vuelve susceptible a los efectos del miedo.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 de esquiva a la CA cuando combates a la defensiva o empleas la acción de defensa total.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a los TS realizados para resistir el miedo.

Especial: no puedes seleccionar este rasgo si tienes inmunidad al miedo o a sus efectos. Si obtienes más adelante inmunidad al miedo, pierdes los beneficios de este rasgo.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden sistemáticamente recomendar el diálogo en lugar del combate, o pueden hacer poco por animar a sus compañeros a evitar los combates y simplemente mantenerse tan alejados como les sea posible de los enemigos, utilizando armas a distancia o conjuros.

Concentrado

Puedes mantener la atención en una tarea a pesar de las distracciones; sin embargo, los hechos que ocurren a tu alrededor te pasan desapercibidos.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Concentración.

Perjuicio: sufres un -1 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden parecer reestultos o incluso obsesionados en su concentración en una tarea específica.

Corto de vista

Tienes dificultad para enfocar los objetos lejanos, pero tu visión para los detalles es más aguda de lo normal.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Buscar.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Avistar.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser sensibles con respecto a él o pueden simplemente no ser conscientes de su presencia, no habiendo nunca conocido ninguna forma diferente de experimentar el mundo.

Desconfiado

De forma innata desconfías de todo y de todos. Aunque este rasgo te hace difícil de engañar, hace un poco menos probable que los demás estén de acuerdo contigo o hace que te encuentren amenazador.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Averiguar intenciones.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Diplomacia e Intimidación.

Ideas de interpretación: este rasgo se puede expresar con niveles cómicos de paranoia, o puede hacer que el personaje sea discretamente cauteloso con los demás.

Deshonesto

Eres, de forma innata, falso y poco sincero con los demás. Tienes talento para la mentira, pero también dificultades para convencer a los demás cuando estás diciendo la verdad.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Engañar.

Perjuicio: sufres un penalizador de -2 a las pruebas de Diplomacia.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser retratados como hábiles mentirosos, o mentir puede ser simplemente una

segunda naturaleza para ellos, haciendo que decir la verdad sea un tarea difícil.

Despistado

Estás fascinado por el conocimiento y por aprender y eres capaz de seguir complicados hilos argumentales con mucha rapidez. Sin embargo, tu preocupación por estos pensamientos hace que estés un poco menos pendiente de tu entorno.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Saber (esto no permite utilizar la habilidad Saber sin estar entrenado en ella).

Perjuicio: sufres un penalizador -1 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden saltar de idea en idea, quedarse callados a mitad de las frases, o mascullar para sí mismos ideas complejas. De forma opuesta, los personajes con este rasgo pueden expresarse extremadamente bien, pero aún así sus pensamientos se mueven más rápido que el ritmo de la conversación.

Distraído

Eres hábil acabando tareas simples rápidamente, pero tienes dificultades tratando con las tareas más complejas y largas.

Beneficio: escoge una habilidad que permita pruebas complejas de habilidad. Obtienes un bonificador de +1 a las pruebas simples realizadas con esa habilidad.

Perjuicio: sufres un penalizador de -4 a las pruebas complejas realizadas con la habilidad escogida.

Especial: puedes escoger este rasgo más de una vez. Sus efectos no se apilan. En su lugar, escoge una nueva habilidad que se pueda escoger cada vez que escojas este rasgo.

Este rasgo está disponible sólo si tu incluyes en tu campaña la variante de pruebas complejas de habilidad descrita con anterioridad en este capítulo.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden saltar de un tema a otro durante las conversaciones,

o pueden parecer típicos en la mayoría de las situaciones pero dejan sus proyectos a largo plazo sin acabar constantemente.

Dotado para los conjuros

Tienes un talento especial para lanzar conjuros de una cierta escuela. Aunque tus conjuros de esta escuela son más potentes que los de otros lanzadores, no eres tan efectivo lanzando conjuros de otras escuelas.

Beneficio: escoge una escuela de magia. Añade 1 a tu nivel de lanzador cuando lances conjuros de esa escuela.

Perjuicio: reduce en 1 tu nivel de lanzador cuando lances conjuros que no sean parte de la escuela escogida.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser muy ruidosos sobre los méritos de la escuela de magia que ellos entienden más fácilmente, o pueden sentir incómodos y fuera de lugar rodeados de lanzadores de conjuros "normales" como consecuencia de sus aptitud inusual.

Duro de oído

Tienes un leve deterioro del oído, y para compensarlo, tus otros sentidos se han vuelto más agudos.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Avistar.

Perjuicio: sufres un penalizador de -2 a las pruebas de Escuchar.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser sensibles con respecto a él o pueden simplemente no ser conscientes de su presencia, no habiendo nunca conocido ninguna forma diferente de experimentar el mundo.

Educado

Eres cortés y bien hablado.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Diplomacia.

Perjuicio: sufres un penalizador de -2 a las pruebas de Intimidar.

Ideas de interpretación: los



personajes con este rasgo puede ser honestamente educados y atentos, o pueden simplemente ser especialistas en imitar las convenciones sociales para conseguir lo que quieren.

Scurridizo

Eres menos capaz agarrando y luchando que otros de tu fuerza y tamaño, pero eres experto escurriéndote de los agarres de los demás.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Escapismo para escapar de una presa y a las pruebas de presa para escapar de una o evitar que te agarren.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de presa.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden tener miedo del combate cerrado al saber que son unos luchadores menos hábiles que la mayoría de sus oponentes. Por otro lado, un buen escapista con este rasgo puede disfrutar siendo el cebo de enemigos más grandes sabiendo que puede escurrirse fácilmente de las garras de la mayoría de los enemigos.

Especialista

Tienes mucha habilidad para un trabajo o estudio, pero otras tareas son más duras para ti.

Beneficio: escoge una habilidad de Artesanía, Saber u Oficio. Obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de la habilidad específica que escojas.

Perjuicio: sufres un -2 en todas las pruebas de que utilicen la misma habilidad (Artesanía, Saber u Oficio, basada en la habilidad escogida).

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo a menudo se ven a sí mismos como artistas de elite o expertos más que como meros profesionales y pueden ver su vocación o estudio elegido como más útil o interesante que otras tareas.

Exageradamente musculoso

Eres bueno en casi todo lo que necesite la fuerza, pero menos hábil que la mayoría en la tareas que requieran coordinación.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de habilidad y de característica basadas en la Fuerza.

Perjuicio: sufres un penalizador de -2 a las pruebas de habilidad y de característica basadas en la Destreza.

Ideas de interpretación: es probable que los personajes con este rasgo resuelvan sus problemas con la fuerza física más que con la astucia o la sutileza.

Flaco

Eres muy delgado para tu raza.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas Escapismo.

Perjuicio: sufres un penalizador de -2 a las pruebas Fuerza para evitar ser embestido o arrollado.

Ideas de interpretación: los personajes flacos tienden a ser empujados por los tipos más duros, y por esto aquellos con este rasgo

pueden ser tímidos, o pueden ponerse muy a la defensiva cuando se enfrentan a este tipo de situaciones.

Gordo

Eres pesado para tu raza.

Beneficio: obtienes un bonificador de +2 a las pruebas para evitar ser embestido o arrollado.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Escapismo.

Ideas de interpretación: los personajes con sobrepeso son a menudo intimidados, por lo que aquellos que tengas este rasgo puede ser tímidos, o puede que estén muy a la defensiva en estas situaciones. Algunos acuden al humor para reducir la tensión de estas situaciones, mientras que otros se vuelven resentidos.

Hipermetrope

Tienes dificultad para enfocar los objetos cercanos, pero tu visión a distancia es más aguda de lo normal.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Avistar.

Perjuicio: sufres un penalizador de -2 a las pruebas de Buscar.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser sensibles con respecto a él o pueden simplemente no ser conscientes de su presencia, no habiendo nunca conocido ninguna forma diferente de experimentar el mundo.

Honesto

Eres honrado y sincero de forma innata. Esta cualidad te ayuda a persuadir a la gente para que adopte tu punto de vista, pero tienes dificultades para mentir y ver los engaños en los demás.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Diplomacia.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Engañar y de Averiguar intenciones.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser ingenuos y muy poco sofisticados para mentir, o pueden estar al tanto de los problemas del mundo y escoger simplemente situarse por encima de ellos.

Incansable

No conoces el significado de la palabra cansado. Sigues hasta que simplemente no puedes continuar.

Beneficio: obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de Constitución y similares realizadas para continuar con actividades que cansan (consulta la dote Aguantante en la pág.93 del *Manual del Jugador*, donde se mencionan todas las pruebas y salvaciones a las que se aplica el beneficio).

Perjuicio: cualquier efecto o condición que normalmente te dejaría fatigado, te deja exhausto.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser a los demás como débiles y blandos, especialmente cualquiera que se queje de estar cansado o fatigado. Pueden burlarse claramente de la debilidad de los demás o pueden tranquilamente animarlos a aguantar el tipo.

TRAS EL TELÓN: CÓMO DISEÑAR RASGOS

Aunque esta sección proporciona un gran número de rasgos de personaje, los jugadores que quieran crear un personaje con una personalidad distintiva pueden pedir al DM que les deje crear un nuevo rasgo. Si esto ocurre, el DM debe recordar que la variante de los rasgos sólo es efectiva si el beneficio y el perjuicio del rasgo están relacionados. Si el perjuicio y el beneficio se aplican a aspectos no relacionados o desaparecen del juego, es fácil que un jugador escoja para su personaje un rasgo que le proporcione un bonificador en una prueba de habilidad o de característica que se usen de forma común, mientras que el correspondiente penalizador se aplique

a aspectos del juego que se utilicen poco o no se utilicen. Por ejemplo, un rasgo que proporcione un bonificador a la CA y un penalizador a las tiradas de ataque puede ser un mal diseño, ya que los lanzadores de conjuros hacen muy pocas tiradas de ataque (haciendo que el penalizador sea mucho menos severo) mientras que continuamente se aprovechan del beneficio de la CA aumentada.

Cuanto más hablen el DM y el jugador sobre el nuevo rasgo y aclaren qué habilidades y características utiliza el personaje más a menudo, más fácil es evitar el peligro potencial.

Incivilizado

Te relacionas mejor con los animales que con las personas.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Trato con animales y a las pruebas de empatía salvaje.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Engañar, Diplomacia y Reunir información.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo es probable que se sientan incómodos en muchas situaciones sociales; esto se puede expresar con timidez y un comportamiento silencioso, o con una necesidad demasiado exuberante de participar en las conversaciones.

Indiferente

Te mantienes a distancia de los hechos que pasan a tu alrededor, pero eso limita tu velocidad de reacción.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a los TS de Voluntad.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a los TS de Reflejos.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo parecen ser tranquilos y retraídos, pero pueden ser los portavoces cuando a otros les fallan sus convicciones.

Lento

Eres lento, pero más robusto que el miembro medio de tu raza.

Beneficio: añade +1 punto de golpe a los que obtengas en cada nivel.

Perjuicio: tu velocidad táctica terrestre se divide a la mitad (redondeando hacia abajo en el intervalo de 5' más cercano).

Especial: debes tener una velocidad táctica terrestre de al menos 20' para poder escoger este rasgo.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo tienden a estar relativamente inmóviles en el combate. Normalmente prefieren llevar una armadura fuerte (u otros artefactos protectores), ya que les es difícil abandonar el combate.

Luchador

De forma innata te acercas a tus enemigos cuando peleas, agarrándolos instintivamente y pegándoles con las manos en lugar de golpearlos con las armas.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 en los ataques sin armas y a las pruebas de presa.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 en todas las demás tiradas de ataque.

Especial: el bonificador de este rasgo no se aplica a las armas naturales. Los personajes con la dote Ataque sin armas mejorado no pueden seleccionar este rasgo (si un personaje con este rasgo obtiene después esta dote, pierde el rasgo).

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo a menudo desdennan por completo el uso de armas, y algunos aprenden eventualmente artes marciales más sofisticadas basadas en sus técnicas instintivas de combate. Muchos luchadores pueden no ser conscientes de que combaten de forma diferente a otros personajes, simplemente saben que la mejor forma de sacar a alguien de una pelea es agarrarlo o pegarle un puñetazo en la cara.

Rápido

Eres rápido, pero menos robusto que los miembros normales de tu raza.

Beneficio: tu movimiento táctico terrestre aumenta en 10' (si no tienes movimiento táctico terrestre, aplica el beneficio a la que sea tu velocidad más alta).

Perjuicio: resta -1 a los puntos de golpe obtenidos en cada nivel, incluyendo el 1.^{er} nivel (sacar 0 es posible).

Especial: debes tener Constitución 4 o más para seleccionar este rasgo.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo tratan de forma normal de mantenerse alejados del combate, pero unos pocos

disfrutan con él, esforzándose en ver que su velocidad superior es suficiente para vencer a los más duros guerreros.

Nacido para montar

Eres un jinete innato, pero tienes poca paciencia para manejar animales cuando no estás montado.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Montar.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Trato con animales.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo raras veces se preocupan en considerar a los animales como nada mejor que monturas, pero son extremadamente confiados con su habilidad de Montar.

Relajado

De forma innata eres amistoso. Otros se sienten cómodos a tu alrededor, pero este rasgo también te hace más difícil ser avasallador o desconfiado.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de Reunir información.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Intimidación y de Averiguar intenciones.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser manipulados con más facilidad cuando interactúan con PNJs, o puede simplemente que prefieran no discutir y en su lugar utilizar su talento natural para aprender más del mundo que les rodea.

Robusto

Estás hecho de un material más duro que las personas normales, pero no eres tan rápido reaccionando a los peligros.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a los TS de Fortaleza.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a los TS de Reflejos.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ver su capacidad física como algo normal y mirar por encima del hombro a los individuos menos robustos, o pueden verlo como si fuese un deber para ellos ser protectores y ayudar a aquellos menos capaces de aguantar apuros físicos.

Temerario

De forma innata sacrificas precisión para poner más fuerza en tus golpes.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de daño tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito.

Perjuicio: sufres un -1 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden ser muy entusiastas ante la idea de entrar en combate y superar a sus enemigos a través de la fuerza de las armas, o pueden ser tranquilos y estar tan desesperados por evitar la confrontación que ponen esfuerzos adicionales en cada golpe con la intención de que el encuentro termine lo antes posible.

Valiente

Tienes una fuerza de voluntad que no se refleja en tus limitadas aptitudes físicas.

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 a los TS de Voluntad.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a los TS de Fortaleza.

Ideas de interpretación: los personajes con este rasgo pueden tener una mentalidad irritablemente positiva, o puede que sólo muestren su flexibilidad mental en los momentos de alarmante necesidad.

Visión nocturna

Tus ojos son particularmente buenos cuando utilizas la visión nocturna, pero peor adaptados a lo que los demás consideran la luz normal.

Beneficio: añades 10' al rango de visión de tu visión en la oscuridad.

Perjuicio: sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Avistar en zonas con luz brillante.

Especial: tienes que tener visión en la oscuridad como capacidad racial para tener este rasgo.

Ideas de interpretación: este rasgo puede no afectar en absoluto a la personalidad de los personajes, pero puede hacer que el personaje prefiera ir de aventuras de noche o bajo tierra.

DEFECTOS DE LOS PERSONAJES

Los defectos son la otra cara de las dotes. Allí donde las dotes hacen posible que los personajes sean mejores de lo normal realizando una actividad (o incluso hacer algo que los personajes normales no pueden), los defectos restringen las capacidades de los personajes o imponen un penalizador de algún tipo.

Los jugadores pueden seleccionar hasta dos defectos cuando crean el personaje. Después del 1.º nivel, los personajes no pueden coger defectos adicionales, a menos que el DM lo permita específicamente (para ver ejemplos de ocasiones en la que esto pueda ser apropiado, consulta 'Rasgos de personaje', más adelante). Cada defecto que un personaje selecciona le da derecho a una dote adicional. En otras palabras, cuando creas un personaje, si seleccionas dos defectos, también puedes seleccionar dos dotes adicionales además de las que el personaje podría seleccionar normalmente. Al contrario de los rasgos (ver antes), los defectos tienen un impacto completamente negativo en las capacidades de los personajes.

DESCRIPCIÓN DE LOS DEFECTOS

Cada uno de los defectos que se describen tiene unos efectos específicos de juego. Algunos defectos sólo pueden ser escogidos por personajes que cumplan un requisito especial.

Débil

Eres poco atlético y descoordinado.

Efecto: sufres un penalizador de -2 a las pruebas de característica o habilidad basadas en la Fuerza, Destreza y Constitución.

Distraído

Estrás particularmente poco pendiente de tu entorno.

Efecto: sufres un penalizador de -4 a las pruebas de Escuchar y Avistar.

Frágil

Tienes un cuerpo delgado y débil.

Efecto: resta un punto del número de puntos de golpe que obtengas en cada nivel. Este defecto puede reducir el número de puntos de golpe que obtengas a 0 (pero no menos).

TRAS EL TELÓN: CÓMO CREAR DEFECTOS

Cuando creas nuevos defectos debes ser cuidadoso. Los defectos pueden desequilibrar tu partida. Cuando estés creando defectos, ten en cuenta algunas cosas:

—Un defecto debe tener una consecuencia numérica en las capacidades específicas de los personajes. Los defectos que principalmente actúan sobre la interpretación o la historia tienen efectos impredecibles en la partida.

—Los defectos son generalmente de una magnitud mayor que las dotes. Esto es debido a que los jugadores siempre escogen defectos que tienen menos impacto en sus personajes. Mientras que las dotes que afectan a habilidades proporcionan un bonificador de +2 a dos habilidades, su defecto opuesto puede imponer un penalizador de -4 a dos habilidades.

—Los defectos deben tener un efecto coherente, independientemente de la clase del personaje o de su interpretación. De este modo, un personaje

Lento

Te mueves de forma excepcionalmente lenta.

Efecto: tu movimiento táctico terrestre es la mitad (redondeando hacia el intervalo de 5' más cercano).

Especial: debes tener un movimiento táctico terrestre de al menos 20' para coger este defecto.

Poca capacidad de reacción

Eres lento reaccionando al peligro.

Efecto: sufres un penalizador de -6 a las tiradas a las pruebas de iniciativa.

Vulnerable

No eres bueno defendiéndote.

Efecto: sufres un penalizador de -1 a la CA.

No combatiente

Eres relativamente inepto en combate cuerpo a cuerpo.

Efecto: sufres un penalizador de -2 en todas tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

Ojos turbios

Tu visión es oscura.

Efecto: en combate, cada vez que ataques a un oponente que disponga de ocultación, tira tu posibilidad de fallo dos veces. Si cualquiera de los dos resultados falla, fallas el ataque.

Patético

Eres más débil en un atributo de lo que debería ser.

Efecto: reduce una de las puntuaciones de característica en 2.

Especial: no puedes elegir este defecto si el total de tus modificadores de característica es 8 o más.

Poca fortaleza

Eres enfermizo y débil de estómago.

Efecto: sufres un penalizador de -3 a los tiros de Fortaleza.

Reflejos pobres

A menudo haces zig cuando deberías haber hecho zag.

Efecto: sufres un penalizador de -3 a los TS de Reflejos.

Tembloroso

Eres relativamente inepto en el combate a distancia.

Efecto: sufres un penalizador de -2 a las tiradas de ataque a distancia.

no puede reducir la importancia del defecto a través de la multiclasa. Por ejemplo, un defecto que sólo afecta a los lanzadores de conjuros puede ser razonable, pero para los que no sean lanzadores de conjuros, el defecto probablemente carezca de sentido. Incluso si restringes la selección de estas dotes a personajes de clases específicas, los personajes pueden fácilmente escoger una clase lanzadora de conjuros en el 1.º nivel, escoger dos defectos que se apliquen a lanzadores de conjuros, obtener las dotes adicionales, hacerse multiclasa en el 2.º nivel y después avanzar como un personaje que no sea lanzador de conjuros. Los jugadores han sacrificado un nivel para obtener dos dotes, una compensación que atrae a algunos jugadores.

—De forma similar, un defecto que penalice las pruebas de habilidades basadas en el Carisma sólo tiene un impacto significativo en el portavoz del grupo; el guerrero o el bárbaro silencioso probablemente no noten ningún impacto por las penalizaciones.

Voluntad débil

Eres muy sugestionable y fácilmente engañado.

Efecto: sufres un penalizador de -3 en los TS de Voluntad.

DOTES TOCADAS POR CONJUROS

En esta variante, los personajes que han sido objetivo de conjuros algunas veces se encuentran con que algo de magia se pega a ellos permanentemente, dejando un eco del conjuro original. Por ejemplo, los personajes que han lanzado *alterar el propio aspecto* sobre sí mismos muchas veces pueden desarrollar la capacidad sortilega de alterar sus rasgos a una forma con la que estén más familiarizados. Los conjuros beneficiosos pueden persistir en los personajes como una radiación mágica, confiriéndoles una ventaja relacionada de algún modo con el conjuro original. Como contraste, algunos PJs tienen reacciones homeopáticas a los conjuros hostiles: al sufrir los efectos de un conjuro, desarrollan contramedidas hacia él.

Estos personajes tocados por conjuros son un misterio para los lanzadores de conjuros de mentalidad académica, que no pueden duplicar fiablemente el proceso lanzando repetidas veces el mismo conjuro sobre un sujeto. La magia interactúa con cada individuo de forma sutilmente diferente.

Por lo tanto, la única manera de escoger una dote tocada por conjuros es haber sido expuesto, o sea, haber sido objetivo de un conjuro asociado con la dote o afectado por él. Si el conjuro permite una salvación, debes haber fallado el TS contra él al menos una vez, ya sea intencionalmente o no. Tras cumplir el prerrequisito, puedes seleccionar una dote tocada por conjuros cuando tu personaje pueda escoger de algún modo una dote. La exposición es la explicación dentro del mundo para los nuevos poderes, y el hecho de escoger la dote es el coste que mantiene el juego equilibrado.

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES TOCADAS POR CONJUROS

Las dotes tocadas por conjuros descritas a continuación siguen el formato normal para las dotes.

Alteración momentánea (tocada por conjuros)

Puedes transformarte por un corto espacio de tiempo en una segunda forma, adquiriendo sus cualidades físicas.

Prerrequisitos: exposición al conjuro *alterar el propio aspecto*.

Beneficio: escoges una forma específica a la que hayas cambiado utilizando el conjuro *alterar el propio aspecto*. Puedes utilizar este conjuro una vez al día como capacidad sortilega para cambiar a esta forma durante 1 minuto.

Especial: puedes obtener Alteración momentánea múltiples veces. Cada vez que obtienes la dote, puedes aumentar la duración en 1 minuto de una de las formas que ya hayas escogido anteriormente, o escoger una forma específica de aquellas que hayas tenido tras lanzar el conjuro *alterar el propio aspecto* sobre ti mismo.

Amplitud de conocimientos (tocada por conjuros)

El tiempo dedicado a sondear las profundidades del conocimiento mágico ha dado como resultado hallar un tesoro de datos ocultos.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *conocimiento de leyendas* o *visión*.

Beneficio: todas las pruebas de Saber que hagas son tratadas como pruebas entrenadas, incluso si no tienes ningún rango en la habilidad específica. Si tienes al menos un rango en la habilidad específica de Saber en cuestión, obtienes un bonificador de +1 en la prueba.

Viaje preciso (tocada por conjuros)

Tienes una sensibilidad especial para el viaje interplanetario.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *teleportar mayor*, *desplazamiento de plano*, *teleportar* o *caminar por la sombra*.

Beneficio: cuando utilizas *teleportar*, puedes tirar la tirada de objetivo dos veces, escogiendo el resultado que prefieras. Cuando utilizas *desplazamiento de plano* o *caminar por la sombra*, también haces la tirada para determinar tu localización dos veces, escogiendo el mejor resultado (normalmente el más bajo).

Conductividad (tocada por conjuros)

Tienes un control rudimentario sobre los efectos de electricidad cercanos a ti.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *llamar al relámpago*, *rayo relampagueante* o *relámpago zigzagueante*.

Beneficio: cuando sufres daño de un efecto de electricidad, puedes enviar una línea de electricidad formando un arco desde tu cuerpo a cualquier blanco individual en un alcance de 30'. Este rayo hace la mitad del daño que hayas recibido; una salvación de Reflejos (CD 16+ modificador de Car) reduce el daño a la mitad.

Eco ineludible (tocada por conjuros)

Aquellos que utilicen palabras de poder a tu alrededor escuchan el poder de sus propias voces.

Conductividad

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *lamento de la banister* o cualquier palabra de poder.



TABLA 3-4: DOTES TOCADAS POR CONJUROS

Dote	Prerrequisito	Beneficio
Alteración momentánea	Exposición al conjuro <i>alterar el propio aspecto</i>	Utilizar este conjuro una vez al día como capacidad sortilega para cambiar a esta forma durante 1 minuto.
Amplitud de conoc.	Exposición a los conjuros <i>conocimiento de leyendas</i> o <i>visión</i>	Todas las pruebas de Saber que hagas se consideran pruebas entrenadas.
Conductividad	Exposición a los conjuros <i>llamar al relámpago</i> , <i>rayo relámpagueante</i> o <i>relámpago zigzagueante</i>	Tras sufrir daño por electricidad, envías una línea de electricidad que afecta a un objetivo en un alcance de 30'.
Eco ineludible	Exposición a los conjuros <i>lamento de la banshee</i> o cualquier <i>palabra de poder</i>	El lanzador que te escoja como objetivo de los conjuros palabra de poder o del lamento de la banshee también es afectado por el conjuro.
Falso fringimiento	Exposición a los conjuros <i>encantar o dominar</i>	Engaña a tu oponente haciéndole creer que estás encantado o dominado.
Frío polar	Exposición a los conjuros <i>cono de frío</i> o <i>bola tormenta de hielo</i>	Crea un parche de suelo helado que dificulta el movimiento.
Habitante acimatoado	Exposición al conjuro <i>ancla dimensional</i>	Nunca eres tratado como una criatura extraplanaria.
Hedor de la muerte	Exposición a los conjuros <i>toque de necrófago</i> o <i>toque vampírico</i>	El hedor a carroña hace que aquellos adyacentes a ti estén indispuestos
Inmolación controlada	Exposición a los conjuros <i>bola de fuego</i> o <i>bola de fuego de explosión</i>	No te haces daño por tocar el fuego, los enemigos que te golpeen con su cuerpo sufren 1d6 puntos de daño de fuego
Ojos al cielo	Exposición a los conjuros <i>escudriñamiento</i> o <i>escudriñamiento mayor</i>	Automáticamente avistas el sensor mágico a 400' de ti.
Piel a prueba de filos	Exposición a los conjuros <i>piel pétrea</i> y <i>cuerpo férreo</i>	Obtienes RD 3/contundente
Piel fotosintética	Exposición al conjuro <i>piel robiza</i>	Obtienes un bonificador de mejora de +2 a tu armadura natural durante el día.
Rebote residual	Exposición a los conjuros <i>resistencia</i> o <i>retorno de conjuros</i>	Si sacas un 20 natural en una prueba contra un conjuro dirigido, el efecto se vuelve contra su lanzador.
Sanguijuela de vida	Exposición a los poderes concedido de dominio <i>toque mortal</i> o del conjuro <i>campanas fúnebres</i>	Cada criatura a 30' que tenga entre -1 y -9 puntos de vida pierde 1 punto de que ganas como puntos de vida temporales.
Susurro omnisciente	Exposición a los conjuros <i>comunió</i> o <i>contactar con otro plano</i>	Recibes una respuesta a una pregunta una vez a la semana como si hubieses lanzado un conjuro de comunió.
Viaje preciso	Exposición a los conjuros <i>teleportar mayor</i> ,	Mayor posibilidad de éxito al viajar entre los planos.
Vive mi pesadilla	Exposición al conjuro asesino fantasmal <i>desplazamiento de plano</i> , <i>teleportar</i> o <i>caminar por la sombra</i>	Envía una visión espeluznante a la criatura que te escoge como objetivo de un efecto de adivinación.

Beneficio: cuando eres el objetivo de una *palabra de poder*, aquel que dice la *palabra de poder* también es afectado por ella (como si la hubiese lanzado sobre sí mismo). Del mismo modo, cuando estás dentro del área del conjuro *lamento de la banshee*, el lanzador del conjuro también escucha el lamento y debe superar con éxito una salvación de Fortaleza (utilizando su propia CD de salvación) o morir.

Poseer la dote Eco ineludible no protege contra los conjuros *palabra poderosa* o *lamento de la banshee*. Sufres los efectos normalmente.

Falso fringimiento (tocada por conjuros)

Aquellos que intenten encantarte se llevarán una desagradable sorpresa.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *encantar o dominar*.

Beneficio: cuando superas con éxito un TS contra un efecto de encantamiento o compulsión, el personaje que intenta encantarte u obligarte cree que has fallado la salvación. Puedes actuar a voluntad si lo deseas. Si el encantamiento o la compulsión implica órdenes telepáticas, continúas recibiendo las, aunque no estás obligado a seguir las.

Frío polar (tocada por conjuros)

Puedes llamar al frío de las regiones árticas, haciendo el movimiento y el combate difícil para los que no estén preparados.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *cono de frío* o *tormenta de hielo*.

Beneficio: una vez al día, puedes helar el suelo en un radio de 20' a tu alrededor. Cada casilla de la zona se cubre de hielo, por lo que cuesta dos cuadros de movimiento entrar en cada cuadrado, y la CD para las pruebas de Equilibrio y Piruetas aumenta en 5. Se necesita una prueba de Equilibrio con una CD de 10 para correr por el hielo.

El hielo dura 1 minuto o hasta que es expuesto al fuego.

No puedes utilizar esta dote si no estás tocando el suelo y no funciona con temperaturas superiores a 100 °F.

Inmolación controlada (tocada por conjuros)

Si tocas las llamas, éstas no te infligen daño.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *bola de fuego* o *bola de fuego de explosión retardada*.

Beneficio: si tocas el fuego (como se describe en la pág. 303 de la *Guía del Dungeon Master*), no te haces daño con las llamas. Las criaturas que te golpeen con su cuerpo sufren 1d6 puntos de daño de fuego. El fuego persiste en tu cuerpo durante 1d4 asaltos.

Esta dote no te protege de otras fuentes de daño de fuego, ya sea mágico o no, sólo de los efectos de tocar el fuego. Tampoco protege a tu equipo de los efectos del fuego.

TRAS EL TELÓN: DOTES TOCADAS POR CONJUROS

Las dotes estándar raras veces dan a tu personaje poderes abiertamente mágicos. En su lugar, representan las capacidades naturales excepcionales o el entrenamiento riguroso. Algunas dotes como *Soltura* con una escuela de magia, *Conjuros penetrantes*, y las dotes metamágicas hacen que tu magia mejore en algunos aspectos, pero no te dan poderes mágicos que no tenías anteriormente.

Las dotes tocadas por conjuros (NdC: *preferi la mayor longitud a inventarme un nuevo palabra*, del tipo "sortileudas") rompen abiertamente esa regla, dando a los personajes capacidades previamente imposibles sin la ayuda de

la magia. Pero están equilibradas con las dotes que aparecen en el *Manual del jugador*, por lo que los personajes que las escojan no son necesariamente más poderosos que sus homólogos que no lo hagan.

Si utilizas esta variante, encontrarás que la importancia de la magia aumenta en tu partida, e incluso los personajes que confían en las aptitudes marciales, como los guerreros, algunas veces manifiestan efectos mágicos.

Debido a que estas dotes son variantes, los jugadores emplean otras mecánicas de juego que se ven raramente en las dotes, como un perjuicio que acompaña a la dote o un número de usos limitado por día o semana.

Habitante aclimatado (tocada por conjuros)

Estás inusualmente anclado a tu lugar.

Prerrequisitos: exposición al conjuro *ancla dimensional*.

Beneficio: nunca eres tratado como una criatura extraplanaria (pierdes el subtipo extraplanario). Por esto, no puedes ser afectado por los conjuros de *destierro* o *exorcismo* o efectos similares que envían a criaturas extraplanarias de vuelta a su plano de origen.

Hedor de la muerte (tocada por conjuros)

El hedor de la putrefacción flota fuertemente a tu alrededor, haciendo que los demás jadeen y tengan arcadas.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *toque de necrófago* o *toque vampírico*.

Beneficio: exudas un hedor a carroña que hace que cualquier criatura adyacente a ti tenga que hacer una salvación de Fortaleza (CD 12+ tu modificador de Car) o estar indispuesta durante tanto tiempo como permanezca junto a ti y durante 1d4 asaltos después. No puedes suprimir el hedor voluntariamente.

Ojos al cielo (tocada por conjuros)

Tienes una sensibilidad instintiva cuando alguien te está vigilando magíicamente.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *escudriñamiento* o *escudriñamiento mayor*.

Beneficio: automáticamente avistas el sensor mágico creado por un conjuro del subtipo escudriñar (*ojo arcano*, *clarividencia/clarividencia*, *escudriñamiento mayor* o *escudriñamiento*) cuando está a 40' de ti.

Piel a prueba de filos (tocada por conjuros)

Tu piel tiene un grado de protección contra incluso las hojas más afiladas.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *piel pétra* y *cuero férreo*.

Beneficio: obtienes RD 3/contundente. Tu piel te impone un penalizador por armadura de -2 (que se aplica con el penalizador de armadura de la armadura y el escudo).

Piel fotosintética (tocada por conjuros)

Tu piel se endurece cuando atrae la luz del sol.

Prerrequisitos: exposición al conjuro *piel robiza*.

Beneficio: cuando estás al aire libre durante el día, obtienes un bonif. de mejora de +2 a tu armadura natural (los personajes que no tienen armadura natural tienen ordinariamente un bonif. de armadura natural de +0).

Rebote residual (tocada por conjuros)

A veces los conjuros lanzados sobre ti rebotan hacia su lanzador.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *resistencia* o *retorno de conjuros*.

Beneficio: si sacas un 20 natural en una prueba contra un conjuro objetivo, se vuelve contra su lanzador como si hubiese sido afectado por el conjuro *retorno de conjuros*. Al contrario que el conjuro *retorno de conjuros*, la dote Rebote residual funciona también con conjuros de alcance breve. Rebote residual sólo funciona en conjuros dirigidos que permitan TS, por lo que *bola de fuego* no rebotará, ni lo hará una *palabra de poder aturdir*.

Sanguijuela de vida (tocada por conjuros)

Intentas robar automáticamente el último resquicio de energía vital de cualquiera cercano.

Prerrequisitos: exposición al poder concedido de dominio sobre mortal, o al conjuro *campanas fúnebres*.

Beneficio: cada criatura moribunda o estabilizada a 30' de ti (o sea, cualquier criatura entre -1 y -9 puntos de vida) pierde 1 punto de

vida adicional al comienzo de cada turno. Obtienes la misma cantidad como puntos de golpe temporales durante 10 minutos. No puedes sentir este efecto, por lo que funciona tanto con amigos como con enemigos.

Susurro omnisciente (tocada por conjuros)

Un eco constante y casi inaudible murmura en tus oídos, usualmente más allá de tu comprensión. Pero si te concentras todas tus energías en escucharlo, a veces obtienes una frase o dos que tienen que ver con tu situación actual.

Prerrequisitos: exposición a los conjuros *comuni3n* o *contactar con otro plano*.

Beneficio: una vez a la semana puedes sintonizar con las voces que oyes, obteniendo respuestas a preguntas como si hubieses lanzado un conjuro de *comuni3n*.

Utilizar esta dote te deja exhausto.

Vive mi pesadilla (tocada por conjuros)

Aquellos que curioseen mágicamente en tu mente se esponen a tus sueños más aterradores.

Prerrequisitos: exposición al conjuro *asesino fantasmal*.

Beneficio: cuando alguien te escoge con éxito como objetivo de un conjuro o efecto de adivinación, puedes enviarte una visión espeluznante. Esta visión funciona como el conjuro *asesino fantasmal*, con la excepción de que la forma viene de tus sueños, no de los sueños de la otra criatura. La otra criatura debe pasar con éxito una salvación de Voluntad (con un CD de 14+ tu modificador de Car) para evitar morir de miedo.

DOTES DE GRUPOS DE ARMAS

En el *Manual del jugador*, las armas están divididas en tres categorías: sencillas, marciales y exóticas. Aunque este sistema funciona muy bien para establecer la complejidad de cada arma y equilibrar las capacidades de unas clases con respecto a otras, agrupar las armas de tipo similar ofrece una fascinante variante para determinar qué tipo de armas saben utilizar los personajes.

En su forma más simple, la variante de dotes de grupos de armas establece una pequeña lista de dotes llamadas dotes de competencias con grupos de armas. Cada dote permite a los personajes utilizar un pequeño grupo de armas similares sin penalizadores. Aunque la mayoría de los personajes que utilicen este sistema serán menos competentes que las clases de personaje del *Manual del jugador*, las armas que saben utilizar estarán todas agrupadas alrededor de un tema similar, proporcionando un poco más de sabor a cada elección de armas del personaje a cambio de una pequeña cantidad de versatilidad.

Esta variante incluye referencias a algunas armas que aparecen en la *Guía de armas y equipo* (marcadas con una ^o) y en el *Combatiente completo* (marcadas con una ^c). Consulta estos libros para una información más completa sobre las armas marcadas.

CÓMO UTILIZAR GRUPOS DE ARMAS EN LUGAR DE COMPETENCIAS CON ARMAS DE CLASE

Aunque las dotes de competencias con grupos de armas funcionan bien junto a las competencias de las clases iniciales en armas y armaduras del *Manual del jugador*, puedes querer sustituir cierto número de esas dotes por cada competencia en armas de las clases iniciales. Hacer esto puede dar más matices a personajes o organizaciones específicos. Esto permite (tanto a jugadores como a DMs) diseñar una secta de clérigos cuyos miembros siempre escogen tener competencia en el mismo grupo de armas o incluso estable-

cer preferencias raciales. Por ejemplo, puede requerirse que todos los enanos guerreros, los exploradores o paladines escojan la dote Grupo de armas (picos y martillos) como una de sus competencias iniciales en grupos de armas.

Para las clases que no se enumeran aquí, asigna una competencia inicial en un Grupo de armas utilizando las clases y las competencias en armas proporcionadas por éstas como guía.

Clase	Competencias en Grupo de armas en el 1.º nivel
Bárbaro	Armas básicas, más otras tres cualesquiera
Bardo	Armas básicas, más otras dos cualesquiera
Clérigo	Armas básicas, más otras dos cualesquiera
Druida	Armas básicas, más un arma de druida o lanzas
Explorador	Armas básicas, más otras tres cualesquiera
Guerrero ¹	Armas básicas, más otras cuatro cualesquiera
Hechicero	Armas básicas, más lanzas o ballestas
Mago	Armas básicas o ballestas
Monje	Armas básicas, más una cualquiera
Paladín	Armas básicas, más otras tres cualesquiera
Picaro	Armas básicas, más otras dos cualesquiera

¹ Añade Grupo de armas (cualquiera) a la lista de dotes adicionales de guerrero.

USAR GRUPOS DE ARMAS CON ARMAS RACIALES PREDILECTAS

Algunas razas obtienen competencias gratuitas o familiaridad innata con un arma específica. Utiliza las siguientes reglas para incorporar este concepto a la variante competencia con grupos de armas.

Enano: cualquier enano que tenga el Grupo de armas (hachas) es también competente con el hacha de guerra enana y con el urgrosh enano.

Elfo: todos los elfos tienen automáticamente Grupo de armas (arcos) y escogen entre Grupo de armas (hojas pesadas) o Grupo de armas (hojas ligeras).

Gnomo: cualquier gnomo que tenga competencia en Grupo de armas (picos y martillos) también es competente con el martillo ganchudo gnomo.

DOTES DE ARMAS ESPECÍFICAS

Los DMs que utilicen esta variante pueden decidir que cualquier dote que necesite que un personaje escoja un arma específica para aplicarle el beneficio de la misma (como Crítico mejorado, Soltura con un arma o Especialización en armas) puede aplicarse también a un grupo de armas.

Aunque estas variantes parecen proporcionar un gran beneficio a los personajes, realmente no mejoran significativamente el nivel de poder de éstos. Ya que los personajes típicos sólo manejan un arma a la vez (o dos con un arma diferente en cada mano), no se hacen realmente más poderosos en una pelea típica.

Eso no significa que los personajes probablemente no se beneficien cuando encuentren un arma mágica, ya que es más probable que sean capaces de manejarla. Esto puede realmente beneficiar a la campaña, permitiendo al DM incluir un rango más amplio de tesoros interesantes que los personajes pueden utilizar de verdad (en lugar de simplemente venderlos).

CREAR NUEVOS GRUPOS DE ARMAS

Cuando diseñas un personaje o campaña, puedes querer crear un nuevo grupo de armas basado en temas diferentes. Posibles temas incluyen ideas culturales, raciales o otras ideas específicas del mundo de campaña.

Por ejemplo, puedes crear una nueva dote de competencia con Grupo de armas (enanos de las colinas) que esté disponible sólo para los enanos de una zona geográfica de la campaña. Debido a que esos

enanos son conocidos por su uso de dos armas ligeras, en principio este grupo proporciona competencia con hacha de mano, espada corta, martillo ligero y clava, haciendo más fácil para estos enanos aprender las técnicas de combate preferidas por su raza.

Cuando creas un nuevo grupo de armas, deberías limitar cada grupo a tres o menos armas sencillas y de una a tres armas marciales. Las dotes de competencia con grupo de armas descritas a continuación proporcionan ejemplos de cómo de versatilidad debería proporcionar cada grupo de armas a los personajes.

DOTES CON GRUPO DE ARMAS

Las siguientes dotes en grupos de armas están disponibles para los personajes. Están presentadas con el formato normal de las dotes.

Grupo de armas (arcos)

Sabes cómo utilizar arcos.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: arco corto, arco largo, arco corto compuesto y arco largo compuesto.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (armas básicas)

Sabes cómo utilizar unas pocas armas básicas.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: clava, daga y bastón.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (armas de asta)

Sabes cómo utilizar armas de asta.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: guja, bisarma, alabarda y ronca.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (armas de druida)

Sabes cómo utilizar las armas predilectas de los druidas.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: clava, daga, dardo, bastón, cimitarra, lanza corta y lanza.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (armas de monje)

Sabes cómo utilizar las armas normalmente predilectas de los monjes.

Prerrequisito: combate sin armas mejorado.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: kama, nunchaku, bastón, sai, shuriken y siangham.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (armas exóticas dobles)

Sabes cómo utilizar las armas dobles exóticas asociadas con un grupo de armas que ya dominas.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: cada vez que cojas una dote de competencia en un grupo de armas, también obtienes la competencia con las armas dobles exóticas asociadas al grupo. Cuando escoges esta dote, obtienes competencia en las armas exóticas dobles asociadas con el grupo de armas que ya supieses utilizar.

Algunas armas exóticas necesitan que seas competente con dos grupos de armas para ser competente con ellas utilizando esta dote.

Hachas: hacha doble orca, urgrosh enano (debes tener también Grupo de armas [lanzas y lanza de caballería]).

Hojas pesadas: cimitarra doble^c, espada mangual^c (debes tener también Grupo de armas [manguales y cadenas]) y espada de doble hoja.

Lanzas y lanza de caballería: urgrosh enano (debes tener también Grupo de armas [hachas]).

Manguales y cadenas: mangual doble, espada mangual^c (debes tener también Grupo de armas [hojas pesadas]).

Mazas y clavos: maza doble^c.

Picos y martillos: martillo doble^c, martillo gancho gnomo.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Especial: si incluyes las armas exóticas dobles del *Manual del jugador*, el DM debería asignar esas armas a un grupo apropiado para la campaña. La lista de arriba incluye armas que aparecen en la *Guía de armas y equipo* (marcadas con una ^c) y en el *Completo guerrero* (marcadas con una ^o).

Grupo de armas (armas exóticas)

Sabes cómo utilizar las armas exóticas asociadas con un grupo de armas que ya dominas.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: cuando escoges esta dote, obtienes competencia en las armas exóticas dobles asociadas con el grupo de armas que ya supieses utilizar.

Cada vez que cojas una dote de competencia en un Grupo de armas, también obtienes la competencia en las armas dobles exóticas asociadas al grupo.

Arco: arco elfico doble^c, gran arco^c, gran arco compuesto^c.

Arma de asta: hacha de asta pesada^c.

Armas de druida: gran lanza^c.

Armas de monje: espada mariposa^c, tonfa^c.

Ballestas: gran ballesta^c, ballesta de mano.

Garras: guantelete con hojas^c, brazal de garra^c, garra de pantera^c, cuchillo de muñón^c, garras de tigre^c, cesto^c.

Hachas: hacha de guerra enana (usada a una mano)

Hojas ligeras: kukri, sapara^c, abanico de guerra^c.

Hojas pesadas: espada bastarda (usada a una mano), khopesh^c, espada larga mercurial^c, espadón mercurial^c.

Hondas y armas arrojadas: boleadoras, chakram^c, calculus gnomo^c, piedra saltadora mediana^c, peso arrojado orco^c, arpón^c, manti^c, jabalina giratoria^c.

Lanzas y lanza de caballería: duom^c, gran lanza^c, arpón^c, manti^c, jabalina giratoria^c.

Manguales y cadenas: cadena y daga^c, flagelo, cadena armada, bastón de tres partes^c, látigo, látigo daga^c.

Mazas y clavos: maza de guerra (usada a una mano)^c, tonfa^c.

Picos y martillos: pico terrible^c, pisco de batalla gnomo^c, atarraga^c (usada a una mano).

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Especial: si incluyes las armas exóticas dobles del *Manual del jugador*, el DM debería asignar esas armas a un grupo apropiado para la campaña. La lista de arriba incluye armas que aparecen en la *Guía de armas y equipo* (marcadas con una ^c) y en el *Completo guerrero* (marcada con una ^o).

Grupo de armas (ballestas)

Sabes cómo utilizar ballestas.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: ballesta pesada, ballesta ligera, ballesta pesada de repetición y ballesta ligera de repetición.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (garras)

Sabes cómo utilizar armas atadas a las manos.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: puñal, guantelete armado.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (hachas)

Sabes cómo utilizar hachas.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: hacha de mano, hacha de batalla, gran hacha y hacha de batalla enana (utilizada a dos manos).

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (hojas ligeras)

Sabes cómo utilizar armas ligeras de hoja.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: daga, puñal, estoque y espada corta.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (hojas pesadas)

Sabes cómo utilizar grandes armas de hoja.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: espada larga, espadón, alfanjón, cimitarra y espada bastarda (usada a dos manos).

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.



Grupo de armas (hondas y armas arrojadas)

Sabes cómo utilizar hondas y armas arrojadas.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: dardo y honda.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (lanzas y lanzas de caballería)

Sabes cómo utilizar lanzas y jabalinas.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: jabalina, lanza de caballería, lanza larga, lanza corta y tridente.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (manguales y cadenas)

Sabes cómo utilizar manguales y las cadenas.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: mangual ligero y mangual pesado.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Grupo de armas (mazas y clavos)

Sabes cómo utilizar grandes armas de hoja.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: clava, maza ligera, maza pesada, gran clava, bastón, cachiporra y mazo de guerra^c (usada a dos manos).

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Especial: si utilizas la *Guía de armas y equipo*, este grupo también incluye el martillo de lucerna.

Grupo de armas (picos y martillos)

Sabes cómo utilizar picos y martillos.

Beneficio: haces ataques de forma normal con las siguientes armas: pico ligero, pico pesado, martillo ligero, martillo de guerra, guadaña y atarraga.

Carencia: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador de -4 a las tiradas de ataque.

Especial: si utilizas la *Guía de armas y equipo*, este grupo también incluye la atarraga.

PUNTOS DE FABRICACIÓN

Esta variante esta designada específicamente para campañas que no ofrecen mucho tiempo de inactividad para los personajes. Esta variante unifica las reglas para fabricar objetos, a la vez que también reproduce la capacidad del personaje de conseguir justo lo que necesita para una tarea específica justo a tiempo. Resta importancia al realismo en el trabajo, herramientas, reactivos alquímicos, laboratorios, largas horas de duro trabajo y similares, para mantener un ritmo de juego emocionante. Después de todo, combatir contra gigantes, demonios y dragones es generalmente más divertido que esperar a que Mialae termine de fabricar su nuevo anillo de protección.

Para fabricar un objeto dedicando el tiempo normal de trabajo, los personajes con la dote apropiada de fabricación (como Fabricación de armaduras de gran calidad, Elaboración de pociones o Fabricar bastón; ver más adelante) pueden pagar 1/10 del precio de mercado del objeto (esto sustituye al coste normal de materiales para fabricar un objeto).

Para un objeto mágico, los personajes deben pagar también el coste normal de experiencia por fabricar el objeto. Una vez que el personaje declara que está gastando estos puntos de fabricación y las piezas de oro (y los puntos de experiencia, para un objeto mágico), el objeto se

termina automáticamente un día después (normalmente a la mañana siguiente).

Aunque esto puede hacer que parezca que el objeto ha sido creado instantáneamente, se supone que el personaje ha estado realmente trabajando en él durante un tiempo, pero sólo ahora ha podido terminarlo por completo. Por ejemplo, Mialae puede haber estado jugueteando con la espada de Regdar durante algún tiempo, pero sólo ahora ha terminado de acabar su bonificación de mejora. El sistema simplemente supone que el personaje está siempre trabajando en varios proyectos en su tiempo libre, y sea entre las incursiones en los dungeons, mientras está en los caminos o incluso mientras se retine junto al fuego de campamento tras combatir contra los trasgos en la ciudadela Sin sol. Por esto, cuando llega el momento, simplemente gastan el oro requerido y los puntos de fabricación y el objeto se acaba un día después.

Para gastar los puntos de fabricación en la creación de un objeto alquímico, de calidad superior o mágico, debes tener la dote necesaria (como Fabricación de armaduras de gran calidad para fabricar un camisote de mallas de gran calidad) o para ayudar a alguien que lo hace (ver 'Ayudar' más adelante). Fabricar armas o armaduras que no sean de gran calidad u objetos sencillos (herramientas, cofres, sillas de montar y similares) no requiere la dote Artesanía. Cualquiera que ayude a la creación de uno de estos objetos puede aportar puntos de fabricación al ritmo normal.

Para los objetos no mágicos, debes tener éxito en una prueba de Artesanía (utilizando la CD que se indica en la pág. 71 del *Manual del jugador*) para completar el objeto. Para un objeto de gran calidad, utiliza la CD del objeto o del componente de gran calidad, el que sea mayor. Una prueba fallida supone que pierdes la mitad de las piezas de oro y los puntos de fabricación necesarios para el objeto, pero puedes intentarlo otra vez al día siguiente si tienes suficientes piezas de oro y puntos de fabricación para completar el objeto. Los objetos mágicos no necesitan pruebas de habilidad para completarlos.

Puedes reducir el total de puntos de fabricación necesarios incrementando el total de tiempo que dedicas a trabajar en el objeto. Para los objetos no mágicos, reduce el coste en puntos de fabricación en 1 por cada 100 pp de trabajo que aportes a la creación del objeto (consulta la habilidad Artesanía en la pág. 70 del *Manual del jugador*). Para los objetos mágicos, cada 8 horas al día trabajando en el objeto reducen el coste en puntos de fabricación en 100.

Ejemplo uno: una armadura completa de gran calidad tiene un precio de mercado de 1.650 pp. Un personaje con la dote Fabricar armaduras podría pagar un tercio de este precio y hacer pruebas diarias o semanales de Artesanía (armero) para completar lentamente la armadura completa, o podría pagar la mitad de su precio y dedicar 165 puntos de fabricación a completarla en un día después con una prueba con éxito de Artesanía de CD 20. Un fallo en este punto le costaría 412 pp y 82 puntos de fabricación. Como alternativa, podría dedicar algunos días o semanas de trabajo en el objeto (haciendo tiradas normales de Artesanía), y luego terminarlo rápidamente gastando un total de puntos igual a 165 menos 1 por pp de trabajo que ya haya completado.

Ejemplo dos: una espada larga +2 tiene un precio de mercado de 8.000 pp (sin contar el coste de material de la espada de gran calidad en sí misma). Suponiendo que posees las dotes Fabricar armas y armaduras mágicas (y que no tienes que hacer la espada de gran calidad desde cero), podrías tanto dedicar 8 días a fabricar el objeto como gastar 800 puntos de fabricación para terminarlo 'instantáneamente' (en los dos casos, tienes que gastar 4.000 pp además del tiempo y los puntos de fabricación). Si lo deseas, podrías ahorrarte 200 puntos de fabricación dedicando dos jornadas de 8 horas a trabajar en el objeto.

Tabla 3-5: EJEMPLO DE OBJETOS FABRICADOS

Objeto	Precio de mercado	Coste de fabricación
Flechas 100 ¹	10 po	5 po, 1 fab.
Ácido	10 po	5 po, 1 fab.
Cota de mallas ¹	20 po	10 po, 2 fab.
Ganzúa, simple	20 po	10 po, 2 fab.
Rollo de pergamino de curar heridas leves	25 po	12.5 po, 1 PX, 2 fab.
Espadón	50 po	25 po, 5 fab.
Cota de mallas de gran calidad	170 po	85 po, 17 fab.
Poción de curar heridas moderadas	300 po	150 po, 6 PX, 30 fab.
Cota de mallas +1 ²	1.000 po	500 po, 40 PX, 100 fab.
Anillo de protección +1	2.000 po	1.000 po, 80 PX, 200 fab.
Espadón +1 ²	2.000 po	1.000 po, 80 PX, 200 fab.
Varita de bola de fuego	11.250 po	5.625 po, 450 PX, 1.125 fab.
Guantes de Destreza +4	16.000 po	8.000 po, 640 PX, 1.600 fab.
Cota de mallas +5 ²	25.000 po	12.500 po, 1000 PX, 2.500 fab.
Espadón +5 ²	50.000 po	25.000 po, 1000 PX, 2.500 fab.
Túnica del archimago	75.000 po	37.000 po, 3.000 PX, 7.500 fab.
Tomo de entendimiento +5	137.500 po	68.750 po, 5.500 PX, 20.000 fab.
Bastón de poder	200.000 po	100.000 po, 8.000 PX, 20.000 fab.

1 No necesita la dote Fabricación

2 El precio de mercado y los costes de fabricación para estos objetos contemplan que ya posees un objeto de gran calidad para que sea mejorado.

AYUDAR

Además del constructor principal, que debe tener la dote de Fabricación apropiada, hasta tres ayudantes pueden aportar puntos de fabricación a la creación del objeto.

Los ayudantes que tengan la dote apropiada aportan puntos de fabricación con su valor normal completo. Para los ayudantes no entrenados (aquellos que no poseen las dotes apropiadas de Fabricación), cada punto de fabricación aportado cuenta como 1/2 punto de ayuda.

El creador principal debe contribuir al menos con la mitad de los puntos de fabricación necesarios para crear el objeto.

No importa quién aporte las piezas de oro del coste que se gastan para crear el objeto. Sólo el creador principal puede aportar puntos de experiencia para la creación de un objeto mágico.

Por ejemplo: Regdar tiene 1.000 po y una espada de gran calidad, y quiere ayudar a Mialec a imbuir la espada con un bonificador de mejora de +1 (convirtiéndola en una espada larga +1). Esta tarea normalmente costaría 200 puntos de fabricación. Mialec debe aportar al menos la mitad de éstos, o sea 100. Regdar no posee Fabricación de armas y armaduras mágicas, por lo que debe gastar el doble de puntos de fabricación para conseguir

la misma aportación. Suponiendo que él sea el único asistente que pueda ayudar, podría aportar la mitad del esfuerzo necesario para conseguir el objetivo (100 puntos de fab.). Ya que sus puntos de fabricación cuentan sólo la mitad, tiene que gastar 200 puntos para aportar una cantidad de 100. Cuando se añaden esos 200 puntos a la aportación de Mialec, las piezas de oro gastadas en materiales y la espada de gran calidad, el proceso está completo.

Si Lidda (también sin entrenamiento) ayuda también a Mialec, los dos ayudantes combinados no pueden aportar más del equivalente a 100 puntos de fabricación (la mitad del total de puntos del coste de fabricación).

Sin embargo, cada uno tendría que gastar 100 puntos de fabricación (que valen 50 puntos cada uno) para alcanzar su objetivo.

CÓMO OBTENER PUNTOS DE FABRICACIÓN

Un personaje de 1.º nivel tiene 100 puntos de fabricación. Cada nivel de clase obtenido, obtiene un número de puntos de fabricación igual a su nuevo nivel $\times 100$. Un personaje de 2.º nivel tiene 300 puntos de fabricación y así, un personaje de 20.º nivel podría tener un total de 21.000 puntos de fabricación (asumiendo que nunca haya gastado ninguno).

Las criaturas con Inteligencia 3 o mayor tienen puntos de fabricación como un personaje cuyo nivel equivaldría a su nivel de clase + DG. Por ejemplo, un azotametos (8 DG) tiene los puntos de fabricación de un personaje de 8.º nivel. Si ese azotametos obtiene un nivel, obtendría 900 puntos de fabricación adicionales; a pesar de ser razonablemente inteligentes, es improbable que un grifo o un pegaso se encuentren en la situación de construir un objeto o ayudar a otro personaje a construirlo.

El DM debe usar su buen juicio cuando determina qué criaturas pueden utilizar sus puntos de fabricación.



Las criaturas con Inteligencia 2 o menos (o sin puntuación de Inteligencia) nunca obtienen puntos de fabricación.

Los familiares o las monturas especiales nunca obtienen puntos de fabricación, a pesar su Inteligencia o sus DG.

Tabla 3-6: PUNTOS DE FABRICACIÓN OBTENIDOS POR NIVEL

Nivel del personaje	Puntos de fabricación obtenidos	Puntos de fabricación total ¹
1*	100	100
2*	200	300
3*	300	600
4*	400	1.000
5*	500	1.500
6*	600	2.100
7*	700	2.800
8*	800	3.600
9*	900	4.500
10*	1000	5.500
11*	1100	6.600
12*	1200	7.800
13*	1300	9.100
14*	1400	10.500
15*	1500	12.000
16*	1600	13.600
17*	1700	15.300
18*	1800	17.100
19*	1900	19.000
20*	2000	21.000

¹ Resta cualquier punto de fabricación ya gastado de este total y añade cualquier punto de fabricación obtenido de las dotes.

DOTES DE CREACIÓN DE OBJETOS

Cada vez que obtienes una dote de creación de objetos, obtienes puntos de fabricación adicionales como se indica en la tabla 3-7: dotes de creación de objetos. No tienes que gastar esos puntos de fabricación en objetos apropiados a la dote, puedes gastarlos en cualquier objeto. Por ejemplo, Fabricación de armas de gran calidad proporciona un bonificador de 100 puntos de fabricación, los cuales puedes utilizar en fabricar armas, armaduras, pociones o cualquier otro objeto.

Además de las dotes de creación que se encuentran en el *Manual del jugador*, esta variante incluye un número de dotes dedicadas a la creación de objetos no mágicos. La Tabla 3-7 te proporciona unos nuevos prerequisites para todas las dotes de creación de objetos, incluyendo los del *Manual del jugador*.

Tabla 3-7: DOTES DE CREACIÓN DE OBJETOS

Dote	Prerrequisitos	Puntos de fab. obtenidos
Artesano de talento	Cualquier otra dote de creación de objeto	500
Elaborar poción	Nivel 3° de lanzador	1.500
Fabricar arma de gran calidad	Artesanía (fabricación armas) 6 rangos	100
Fabricar arma a distancia de gran calidad	Artesanía (arcos) 6 rangos	100
Fabricar armadura de gran calidad	Artesanía (fabricación de armaduras) 6 rangos	100
Fabricar armas y armaduras mágicas	Nivel 5° de lanzador	2.500
Fabricar bastón	Nivel 12° de lanzador	6.000
Fabricar cetro	Nivel 9° de lanzador	4.500
Fabricar objeto alquímico	Artesanía (alquimia) 4 rangos	100
Fabricar objeto maravilloso	Nivel 3° de lanzador	1.500
Fabricar varita	Nivel 5° de lanzador	2.500
Forjar anillo	Nivel 12° de lanzador	6.000
Inscribir rollo de pergamino	Nivel 1° de lanzador	500

Artesano de talento [creación de objetos]

Tienes un extraordinario talento para la creación de objetos.

Prerrequisito: cualquier dote de creación de objetos.

Beneficio: obtienes 500 puntos de fabricación. Puedes utilizar estos puntos para crear cualquier tipo de objeto.

Especial: puedes seleccionar esta dote varias veces. Cada vez que la selecciones, obtienes 500 puntos de fabricación adicionales. Los magos pueden seleccionar esta dote como una de sus dotes adicionales obtenidas cada cinco niveles.

Fabricar armas de gran calidad [creación de objetos]

Eres capaz de crear magníficas armas de combate cuerpo a cuerpo y armas arrojadas, como espadas, mazas, dagas y lanzas cortas.

Prerrequisito: artesanía (fabricación de armas) 6 rangos.

Beneficio: obtienes 100 puntos de fabricación. Puedes utilizar estos puntos para crear magníficas armas de combate cuerpo a cuerpo y armas arrojadas. Puedes gastar tus 100 puntos de creación para crear armas de combate cuerpo a cuerpo y armas arrojadas a un ritmo de 1 punto de fabricación por 10 po de precio de marcado del objeto terminado (mínimo 1), incluso sin gastar el tiempo necesario de creación trabajando en el objeto.

Carencia: los personajes sin esta dote sólo pueden fabricar armas de combate cuerpo a cuerpo y armas arrojadas que no sean de gran calidad.

Fabricar armas a distancia de gran calidad [creación de objetos]

Eres capaz de crear magníficas armas a distancia y munición, como arcos, ballestas y flechas.

Prerrequisito: artesanía (fabricación de arcos) 6 rangos.

Beneficio: obtienes 100 puntos de fabricación. Puedes utilizar estos puntos para crear magníficas armas a distancia y munición de gran calidad. Puedes gastar tus 100 puntos de creación para crear armas a distancia y munición de gran calidad a un ritmo de 1 punto de fabricación por 10 po de precio de marcado del objeto terminado (mínimo 1), incluso sin gastar el tiempo necesario de creación trabajando en el objeto.

Carencia: los personajes sin esta dote sólo pueden fabricar armas a distancia y munición que no sean de gran calidad.

Fabricar armaduras de gran calidad [creación de objetos]

Eres capaz de crear magníficas armaduras y escudos.

Prerrequisito: artesanía (fabricación de armaduras) 6 rangos.

Beneficio: obtienes 100 puntos de fabricación. Puedes utilizar estos puntos para crear armaduras y escudos de gran calidad. Puedes gastar tus 100 puntos de creación para crear armaduras y escudos de gran calidad a un índice de 1 punto de fabricación por 10 po de precio de marcado del objeto terminado (mínimo 1), incluso sin gastar el tiempo necesario de creación trabajando en el objeto.

Especial: si te tomas el tiempo necesario de creación trabajando en el objeto, gastas sólo 1 punto de fabricación por cada 50 po de precio de marcado del objeto terminado (mínimo 1).

Carencia: los personajes sin esta dote sólo pueden fabricar armaduras y escudos que no sean de gran calidad.

Fabricar objeto alquímico [creación de objetos]

Eres capaz de crear objetos y sustancias alquímicas.

Prerrequisito: artesanía (alquimia) 4 rangos.

Beneficio: obtienes 100 puntos de fabricación. Puedes utilizar estos puntos para crear objetos y sustancias alquímicas, como ácido o bolsas de maraña. Puedes gastar tus 100 puntos de creación para crear objetos o sustancias alquímicas a un índice de 1 punto de fabricación por 10 po de precio de marcado del objeto terminado

(mínimo 1), incluso sin gastar el tiempo necesario de creación trabajando en el objeto.

Especial: si te tomas el tiempo necesario de creación trabajando en el objeto, gastas sólo 1 punto de fabricación por cada 50 po de precio de mercado del objeto terminado (mínimo 1).

Esta dote sustituye el requisito de ser lanzador de conjuros con el fin de fabricar objetos alquímicos que se indica en la habilidad de Artesanía en el *Manual del jugador*.

Carencia: los personajes sin esta dote no pueden fabricar objetos alquímicos.

TRASFONDO DE LA PERSONAJE

Si defines trasfondo como "todo lo que haya ocurrido antes de ahora", puedes utilizar esta variante de trasfondo para generar realmente un personaje. El sistema detallado más adelante te permite construir personajes de nivel alto como si hubieses comenzado en el 1.º nivel, emprendiendo las aventuras y obteniendo puntos de experiencia.

Antes de comenzar a utilizar este sistema, necesitarás generar un conjunto de puntuaciones de características y decidir la raza del personaje; las tablas de esta sección se ocupan del resto.

Para terminar de crear al personaje, simplemente escoge el tipo de actividad que emprendió en cada nivel, parando cuando tengas el nivel que quieres. Por ejemplo, si quieres un personaje de 9º nivel, utiliza las tablas de esta sección nueve veces. Puedes tirar un dado de porcentaje o escoger el resultado que quieras.

Esta variante es una forma rápida de meter un nuevo personaje en una campaña en marcha. Tendrás un personaje que ha tenido algunas experiencias vitales y ha creado una historia personal. También es una variante útil si quieres crear personajes para una nueva campaña que comience con personajes de una nivel superior al 1.º. Esta variante de trasfondo funciona mejor junto a la variante de reputación basada en acontecimientos y la variante de contactos, ambas descritas en el Capítulo 6; si no estás utilizando la reputación y los contactos, ignora aquellas columnas en las siguientes tablas.

Como regla general (si esto importa, dependiendo de cómo utilices esta variante) se considera que cada una de estas selecciones de trasfondos abarca 1d6 meses de tiempo de juego. Por ejemplo, si creas un personaje enano que comienza a ir de aventuras a los 48 años (consulta la tabla 6-4, en la pág. 109 del *Manual del jugador*) y aplicas cuatro selecciones de personaje, la edad del enano como personaje de 4.º nivel es de 48 años + 4d6 meses.

Si permites que el dado decida, tendrás más personajes multiclase de los que tendrías en una campaña estándar de D&D, en la que los PJs comiencen en el 1.º nivel o en la que se construyan los personajes hasta un nivel antes de empezar la campaña. Los lanzadores de conjuros en particular pierden poder significativamente si tienen

más de un puñado de niveles en categorías no lanzadoras de conjuros, por lo que seguramente quieras vigilar los resultados de los dados más de cerca.

CÓMO LEER LAS TABLAS

Cada tabla de esta sección contiene ocho apartados de información. Aquí te explicamos lo que significa la información.

Actividad: una palabra o frase que enumera las cosas en las que el personaje centró su atención, o sobre lo que más aprendió durante el tiempo que dedicó a avanzar de un nivel a otro.

Clase: la clase en la que el personaje haya obtenido más recientemente un nivel. Algunas de las entradas de esta columna son clases de prestigio o clases con restricción de alineamiento. Si no estás cualificado para la clase indicada, selecciona una de las otras clases de la tabla en su lugar.

Dotes: el personaje escoge una de las dotes ofrecidas como si estuviese en el nivel en el que normalmente ganaría una nueva dote (como en el 1.º, 3.º o 6.º) o cuando obtenga una dote adicional debido a su nuevo nivel de clase (como en el 5.º nivel de mago). Si se necesita escoger en la selección de dote debido a que se menciona más de una, está bien esperar hasta que hayas terminado el trasfondo completo del personaje antes de hacer la elección. Si el personaje no cumple los prerrequisitos para la dote o ya la tiene, escoge una de la lista de alternativas (si es aplicable) o una dote que aparezca en cualquier lugar de la tabla que estés utilizando. Si el personaje tiene una dote que tiene una versión mayor o mejorada (como Soltura con un arma, Conjuros penetrantes, Hendedura o Especialización con un arma), puede escoger la versión mejorada o mayor de la dote, siempre que la versión básica aparezca en la tabla.

Habilidades: esta columna identifica tres o más habilidades en las que el personaje debe gastar puntos de habilidad al llegar a su nuevo nivel. Comienza al principio de la lista en una entrada, coge un rango de cada habilidad enumerada según el orden hasta que te quedes sin puntos de habilidad. Si llegas al final de la lista y te quedan puntos de habilidad, gasta el resto donde quieras.

Equipo: esta columna proporciona consejos para equipar al personaje, y sólo importa cuando hayas terminado de crear el trasfondo del personaje. En general un personaje gasta el 30% de su riqueza (determinada utilizando la Tabla 5-1 en la pág. 135 de la *Guía del Dungeon Master* o asignada por el DM) en el equipo asociado con su actividad más reciente, hasta un 20% de su riqueza en equipo de su segunda actividad más reciente, y hasta un 10% en equipamiento para su tercera actividad más reciente. Las elecciones de trasfondo realizadas antes de "la tercera más reciente" no afectan al equipo del personaje. Puedes gastar el resto de la riqueza del personaje en lo que quieras.

Por ejemplo, quieres crear un mago de 5º nivel con un trasfondo completamente dedicado a la magia académica, tirando un d% cinco veces en la siguiente tabla para representar los cinco niveles. En el 3º nivel, el d%

REGLA DE LA CASA: CÓMO AÑADIR UNA CLASE PREDILECTA

El penalizador de puntos de experiencia asociado con ser multiclase puede hacer que algunos arquetipos de personaje que de otro modo serían interesantes sean menos viables sin tener la combinación apropiada de clases y raza. En mi campaña, permito a los personajes seleccionar una dote que añada otra clase predilecta a su raza. Esto permite a un jugador crear mejor un personaje único, a la vez que no recorto excesivamente la ventaja de multiclase que poseen humanos y sermíofos.

CLASE PREDILECTA ADICIONAL [general]

Eres más hábil combinando diferentes talentos que la mayoría de los miembros de tu raza.

Beneficios: escoge una clase de personaje, como la de explorador. La clase escogida se considera una clase predilecta cuando tu personaje sufre la penalización a los puntos de experiencia por ser multiclase.

Normal: sin esta dote, si cualquier clase diferente a la predilecta de tu raza es dos o más niveles menor que tu nivel de clase más alto, sufres un penalizador de un -20% a los PX obtenidos por cada clase que no se encuentre a un nivel de tu clase más alta.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Cada vez que la cojas, aplica lo anterior a una nueva clase.

—Andrew Finch

saca un 34, y la columna de equipo muestra "Varita/bastón con conjuros de abjuración". En el 4.º nivel el resultado es 63 (Varita/bastón con conjuros de ilusión), y en el 5.º nivel el resultado es 11 (Cetro o bastón).

De la tabla 5-1 del *Guía del jugador* master, un personaje de 5.º nivel tiene una riqueza igual a 9000 po. El personaje puede gastar un 30% de este total, o 2.700 po en un cetro o bastón, un bastón de fuego con 7 cargas, por ejemplo. Puede gastar un 20% o 1.800 po en una varita o bastón que tenga un conjuro de ilusión, como la *varita de invisibilidad* con 20 cargas. Puede gastar hasta 10% o 900 po en una varita o bastón que tenga un conjuro de abjuración, como una *varita de escudo* completamente cargada.

Contactos: esta columna se aplica sólo si estás utilizando esta variante (ver Capítulo 6); el personaje podría obtener un nuevo contacto en este nivel.

Reputación (Rep): de forma similar, esta columna se aplica sólo si estás utilizando las reglas de reputación (ver Capítulo 6). Si aparece un bonificador en esta columna, añádelo a tu puntuación de reputación.

Reconocimiento: con los logros vienen las recompensas, en forma de reconocimiento por tus iguales o por otros que pueden ser impresionados por el estatus del personaje. Para beneficiarse de la recompensa (si hay alguna) que aparece en esta columna, el personaje hace una prueba de reconocimiento, que es un 1d20 + cualquier modificador que se pueda aplicar, como se indica en la descripción del trasfondo. La mayoría de las veces, este modificador es el número de rangos del personaje en una habilidad relevante, que es generalmente la medida precisa de cuánto tiempo ha destinado el personaje a perfeccionar la habilidad, la cual, a su vez, está estrechamente ligada al nivel del personaje.

TRASFONDO DE ACTIVIDADES MágICAS ACADÉMICAS

d% Actividades	Clases	Dotés	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-07 Creación de objeto	Mago	Cualquier creación de objeto	Conoc. de conjuros Artesanía (cualq.), Concentración	Cualquier objeto mágico	Habilidad	+0	Sociedad, CD 30
08-15 Metamágica	Hechicero o Mago	Cualquiera metamágica	Saber (arcano), Concentración, Conoc. de conjuros	Cetro o bastón	Influencia	+0	Grado, CD 24
16-23 Investigación de conjuro	Mago	Maestría de conjuro	Conoc. de conjuros, Saber (arcano), Concentración	Conjuros adicionales en el libro de conjuros	Información	+1/2	Grado, CD 24
24-29 Entrenamiento	Mago	Liderazgo, persuasivo	Conoc. de conjuros, Saber (arcano), Averiguar intenciones	Objetos maravillosos para interacción/comunicación	Influencia	+1	Sociedad, CD 26
30-35 Abjuración	Mago	Soltura con una escuela de magia (Abj)	Conoc. de conjuros, Concentración, Saber (los Planos).	Varita/bastón con conjuros de abjuración	Información	+0	Grado, CD 28
36-41 Conjuración	Mago	Soltura con una escuela de magia (Conj)	Conoc. de conjuros, Concentración, Saber (los Planos).	Varita/bastón con conjuros de conjuración	Información	+0	Grado, CD 28
42-47 Adivinación	Mago	Soltura con una escuela de magia (Adi)	Conoc. de conjuros, Concentración, Saber (los Planos).	Varita/bastón con conjuros de adivinación	Información	+0	Grado, CD 28
48-53 Encantamiento	Mago	Soltura con una escuela de magia (Enc)	Conoc. de conjuros, Concentración, Saber (los Planos).	Varita/bastón con conjuros de encantamiento	Información	+0	Grado, CD 28
54-59 Evocación	Mago	Soltura con una escuela de magia (Evoc)	Conoc. de conjuros, Concentración, Diplomacia	Varita/bastón con conjuros de evocación	Información	+0	Grado, CD 28
60-65 Ilusión	Mago	Soltura con una escuela de magia (Ilus)	Conoc. de conjuros, Concentración, Interpretación (cualq.).	Varita/bastón con conjuros de ilusión	Información	+0	Grado, CD 28
66-71 Nigromancia	Clérigo o Mago	Soltura con una escuela de magia (Nigro)	Conoc. de conjuros, Concentración, Saber (religión).	Varita/bastón con conjuros de nigrománticos	Información	+0	Grado, CD 28
72-77 Transmutación	Mago	Soltura con una escuela de magia (Trans)	Conoc. de conjuros, Concentración, Saber (arcano).	Varita/bastón con conjuros de transmutación	Información	+0	Grado, CD 28
78-85 Estudios de criaturas	Mago	Conjuros penetrantes Familiar mejorado	Saber (naturaleza), Saber (arcano), Saber (los Planos)	Obj. maravilloso que imita una habilidad de un monstruo	Influencia	+1/2	Sociedad, CD 26
86-94 Magia de batalla	Mago o hechicero	Conjurar en combate cualq. metamágica	Concentración, Conoc. de conjuros, Saber (arcano)	Brazales de armadura o manto de protección	Información	+1/2	Sociedad, CD 28
95-100 Magia divina	Clérigo	Soltura en una escuela de magia (cualquiera)	Concentración, saber (religión), Conocimiento de conjuro	Cuentas de plegaria o pergaminos divinos	Habilidad	+1/2	Sociedad, CD 24

Cuanto más hayas aprendido sobre las habilidades que son más fundamentales para tu éxito, más probable será que ganes reconocimiento.

Esta recompensa no tiene un efecto de juego específico, pero el DM es libre de proporcionar un bonificador *ad hoc* de algún tipo cuando un personaje famoso o experto interactúe con aquellos que se impresionen por el reconocimiento obtenido por el personaje.

TRASFONDO MÁGICO ACADÉMICO

Muchos aventureros vienen de las altas torres de las academias y las escuelas de magia, y encuentran la vida de aventurero muy diferente a la vida enclaustrada que conocían cuando estaban aprendiendo los secretos de la magia. Pero las lecciones de poder que estos personajes aprendieron en las clases son valiosas allí donde les lleven sus aventuras.

El reconocimiento en el mundo académico se concreta en diplomas académicos o en pertenecer a sociedades honoríficas.

Los rangos del personaje en Conocimiento de conjuros le proporcionan un bonif. a las pruebas de reconocimiento relacionadas con los títulos y sus rangos en Saber (arcano) a las pruebas relacionadas con las sociedades.

Ejemplos de sociedades y títulos

Los nombres de las sociedades y los títulos académicos dados más adelante son un punto de partida. Dependiendo de los intereses de

los jugadores, y de los planes del DM para la campaña, las sociedades pueden convertirse en cábalas secretas hechas y derechas o permanecer como sociedades honoríficas que raras veces se encuentran y no tienen prioridades más allá de su campo de estudio.

Sociedades: Sociedad de estudios arcanobiológicos, la Mano astada, Fraternidad de los tres misterios, Sociedad escarlata de ladrones, Kau Sathra Vox, Sociedad de Tarsus, Sociedad de ayuda arcana, Club de los doce místicos.

Títulos: Maestro de los poderes arcanos (en una escuela de magia en particular), Estudioso sin par en las artes arcanas, Maestro del lanzamiento de conjuros.

TRASFONDO ARISTOCRÁTICO

La corte forma un centro importante de la vida medieval, donde caballeros, trovadores y artesanos experimentan el ámbito de la vida feudal (sin los campesinos). Los aventureros aristocráticos se centran en la intriga y en las maniobras políticas, pero la corte también tienen combates con gran parte ritual como los duelos y las justas.

El reconocimiento para los personajes con trasfondo aristocrático varía ampliamente debido a que las cortes tienen una estructura social fuertemente estratificada. Los nobles reales pueden lograr progresivamente títulos de más peso, pero otros personajes que pasan el

ACTIVIDADES DE TRASFONDO ARISTOCRÁTICAS

d%	Actividades	Clases	Dotas	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-07	Señor de la guerra noble	Guerrero o paladín	Liderazgo, soltura con un arma	Intimidar, Diplomacia, Saber (nobleza y realeza)	Armadura	Influencia	+1	Título, CD 22
08-14	Terrateniente	Bardo	Liderazgo, soltura con una habilidad (diplomacia)	Diplomacia, averiguar intenciones, Saber (nobleza y realeza), Saber (historia)	Objeto maravilloso que ayude a la interacción	Influencia	+1	Título, CD 22
15-21	Potestado de la iglesia	Clérigo	Liderazgo, Persuasivo	Diplomacia, Saber (nobleza y realeza), Conoc. de conjuros	Cetro o bastón	Influencia	+1	Título, CD 24
22-28	Con sangre de dragón	Hechicero	Liderazgo, Soltura escuela de magia (Enc)	Diplomacia, Saber (nobleza y realeza), Concentración	Cetro o bastón	Influencia	+1	Título, CD 24
29-39	Trovador	Bardo	Soltura con una habilidad (Interpretación)	Interpretación, Diplomacia, Averiguar intenciones, Saber (nobleza y realeza), Saber (local)	Objeto maravilloso que encante u obligue	Influencia	+1/2	—
40-49	Bufón de la corte	Pícaro	Acrobático, Ágil	Interpretación, Piruetas, Saltar, Saber (nobleza y realeza), Equilibrio	Objeto maravilloso que añada movimiento	Influencia	+1/2	—
50-59	Arcanista de la corte	Mago o maestro del saber ¹	Soltura con una escuela de magia (Enc), Soltura con una escuela de magia (Ilus)	Saber (nobleza y realeza), Saber (arcano), Saber (local), Conocimiento de conjuros	Conjuros adicionales en el libro de conjuros	Influencia	+1/2	—
60-69	Consejero religioso	Clérigo	Negociador, Soltura con una escuela de magia (Div)	Saber (religión), Saber (nobleza y realeza), Conoc. de conjuros	Objeto con aura de adivinación	Influencia	+1/2	—
70-80	Caballero valeroso	Paladín	Combatir desde una montura, Ataque al galope	Montar, Intimidar, Diplomacia	Armadura	Influencia	+1/2	Título, CD 24
81-90	Senescal	Bardo	Negociador, Investigador	Averiguar intenciones, Diplomacia, Intimidar, Saber (nobleza y realeza)	Objeto con aura de adivinación	Influencia	+1/2	—
91-100	Duelista	Guerrero o duelista ¹	Pericia en combate, Finta mejorada	Engañar, Interpretación (cualquiera), piruetas, Averiguar intenciones, Saber (nobleza y realeza)	Arma	Influencia	+1/2	—

¹ Indica una clase de prestigio de la *Guía del Dungeon Master*. Sólo disponible si se permite la clase en la campaña.

ACTIVIDADES DE TRASFONDO INTERCULTURAL

d%	Actividades	Clases	Dotes	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-20	Tribu primitiva	Cualquiera	Rastrear, Subsistencia	Saber (naturaleza), Supervivencia, Diplomacia, Avistar, Escuchar	Armadura	Habilidad	+0	CD 28
21-50	Cultura remota	Cualquiera	Soltura con un arma (exótica)	Saber (naturaleza), Hablar un idioma, Diplomacia, Averiguar intenciones, Saber (historia)	Arma	Información	+1/2	CD 26
51-60	Extraplanario	Cualquiera	Soltura escuela de magia (Abj), Conjuros penetrantes	Saber (los Planos), Hablar un idioma, Diplomacia, Descifrar escritura, Conoc. de conjuros	Objeto maravilloso que proporcione protección	Influencia	+1/2	CD 28
61-85	Minoría racial	Cualquiera	Soltura con un arma (cualquier arma racial predilecta), Crítico mejorado (cualquier arma racial predilecta),	Saber (local), Hablar un idioma, Diplomacia, Averiguar intenciones, Reunir información	Arma	Influencia	+1/2	CD 26
86-100	Refugiado	Cualquiera	Aguante, Duro de pelar	Saber (geografía), Engañar, Reunir información, Esconderse, Moverse sigilosamente	Armadura	Información	+0	CD 30

tiempo en la corte no tienen esa oportunidad. La familiaridad de los personajes con las formas de la corte proporciona un bonificador a las pruebas de reconocimiento; cada vez que se seleccione trasfondo aristocrático para un personaje, el bonificador se incrementa en 1.

Ejemplos de títulos aristocráticos

Los títulos de nobleza que aparecen a continuación son ejemplos sacados de la Europa medieval (especialmente Gran Bretaña), por lo que son apropiados para la mayoría de los escenarios de espada y brujería. Otras culturas feudales o cuasi-feudales (como Japón y la India) pueden también inspirar títulos de nobleza para tus partidas de D&D.

Títulos (de menor a mayor): Caballero, Baronet, Barón o Baronesa, Vizconde y Vizcondesa, Conde o Condesa, Marqués o Marquesa, Du-

que o Duquesa, Príncipe o Princesa, Rey o Reina, Emperador o Emperatriz. Algunas veces a los condes se les llama *jarl* (NóC: *juego de palabras de difícil traducción*). En inglés "earl" y "count" equivalen a "conde", el primero es término arcaico) y se habla de margraves (NóC: mark + graf, o sea, duque de una marca) para referirse a los marqueses. La cultura germánica llama *graf* a los duques y *ritters* (NóC: literalmente "jinete" o "caballero") a los baroneses. Príncipe y princesa pueden ser títulos nobiliario o describir una relación familiar: hijo o hija de un rey o reina.

TRASFONDO INTERCULTURAL

Este dispar conjunto de actividades de trasfondo difiere de los otros trasfondos debido a que representa momentos pasados lejos de la cultura del personaje. Al contrario que otros trasfondos, no hay personajes unidos a cada actividad; selecciona la clase que escogiste

ACTIVIDADES DE TRASFONDO GUBERNAMENTAL

d%	Actividades	Clases	Dotes	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-12	Administrador	Bardo o pícaro	Liderazgo, Investigador	Saber (local), Diplomacia, Intimidar, Averiguar intenciones, Saber (historia)	Objeto que proporcione protección	Influencia	+1/2	Rango, CD 26
13-25	Espía	Pícaro	Sigiloso, Engañoso	Disfraz, Reunir información, Esconderse, Moverse sigilosamente, Falsificación	Objeto con aura de ilusión	Información	+0	—
26-37	Diplomático	Bardo	Negociador, Persuasivo	Diplomacia, Averiguar intenciones, Engañar, Intimidar, Saber (local)	Objeto que ayude a la interacción	Influencia	+1/2	Rango, CD 28
38-50	Guarda de la ciudad	Guerrero	Alerta, Ataque poderoso	Saber (local), Averiguar intenciones, Saltar	Arma	Influencia	+1/2	Rango, CD 28
51-63	Consejero arcano	Mago o hechicero	Cualquier fabricación de objeto, Conoc. de conjuros	Saber (arcano), Saber (local)	Pergaminos y conjuros en libro de conjuros,	Información	+0	Sociedad, CD 26
64-75	Guarda de honor	Guerrero o paladín	Pericia en combate, Soltura con un arma	Saber (historia), Intimidar, Montar	Armadura	Habilidad	+1	Rango, CD 26
76-88	Alguacil	Explorador	Alerta, Soltura con un arma	Saber (local), Montar, Averiguar intenciones, Supervivencia, Intimidar	Arma	Influencia	+1/2	Rango, CD 30
89-100	Teócrata	Clérigo	Persuasivo, Investigador	Saber (local), Conocimiento de conjuros, Saber (religión)	Varita o bastón	Influencia	+1/2	Rango, CD 28

ACTIVIDADES DE TRASFONDO MARÍTIMO

d#	Actividades	Clases	Dotes	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-12	Pirata	Picaro	Esquiva, Movilidad	Equilibrio, Saltar, Piruetas, Engañar, Nadar	Arma	Información	+1/2	Rango, CD 22
13-24	En la marina de guerra	Guerrero	Liderazgo, Soltura con un arma	Oficio (marinero), Nadar, Uso de cuerdas	Arma	Influencia	+1/2	Rango, CD 24
25-34	Marino mercante	Picaro o bardo	Negociador, Manos hábiles,	Tasar, Averiguar intenciones, Diplomacia, Nadar, Oficio (marinero)	Objeto maravilloso que ayude a la interacción	Habilidad	+0	Rango, CD 26
35-44	Infante de marina	Guerrero	Ataque poderoso, Romper arma mejorado	Nadar, Tregar, Saltar	Armadura ligera	Habilidad	+0	Rango, CD 26
45-52	Polizón	Picaro	Sigiloso, Engañoso	Nadar, Esconderse, Mov. sigilosamente, Disfrazarse, Engañar	Objetos que ayuden al sigilo	Influencia	+0	—
53-62	Náufrago	Bárbaro	Rastrear, Subsistencia	Nadar, Supervivencia, Artesanía (cualquiera), Avistar, Escuchar	Arma sencilla u objeto manufacturado	Habilidad	+0	—
63-72	Marinero de cubierta	Picaro o guerrero	Esquiva, Soltura con un arma	Nadar, Uso de cuerdas, Oficio (marinero), Avistar, Tregar, Saltar	Arma	Información	+0	Rango, CD 26
73-82	Navegante	Bardo o mago	Inscribir rollo de pergamino, Soltura con una escuela de magia (Trans)	Oficio (marinero), Descifrar escritura, Saber (geografía), Saber (geografía), Conoc. de conjuros, Nadar	Rollos de pergamino	Información	+0	Rango, CD 24
83-90	Portador del viento	Druida o hechicero	Soltura escuela de magia (Trans), Soltura escuela de magia (Conj)	Conocimiento de conjuros, Concentración, Saber (geografía), Nadar, Oficio (marinero)	Objeto que afecte al clima o al viento	Información	+0	Rango, CD 24
91-100	Capellán	Clérigo	Cualquiera metamágica	Sanar, Nadar, Oficio (marinero)	Objeto que cura o sana	Información	+0	Rango, CD 24

en el nivel anterior, o escoge una clase si ésta es tu primera selección de trasfondo. Tu tiempo con otra cultura afecta a la elección de tus dotes y habilidades, y cualquiera de los contactos que obtengas durante las actividades de trasfondo intercultural es probablemente un miembro de esa cultura.

Es casi imposible definir qué forma de reconocimiento se tiene en este trasfondo, debido a que depende mucho de la naturaleza de la cultura que estés visitando. La naturaleza exacta del reconocimiento ganado depende del DM; podría adoptar la forma de un rango, un título, la pertenencia a una sociedad o una condecoración.

TRASFONDO GUBERNAMENTAL

Este conjunto de actividades de trasfondo incluye trabajos realizados por aquellos que trabajan para una ciudad, provincia o gobierno nacional, que no sean los que están en el ejército o en la marina (cubiertos por los trasfondos marítimos y militar descritos más adelante).

La mayoría del reconocimiento asociado al trasfondo gubernamental se representa en forma de incremento de rango (ya sea de naturaleza civil o militar).

Cada actividad de este trasfondo está asociada a una habilidad particular, la mencionada en primer lugar en la columna de Habilidades. Los rangos de los personajes en esa habilidad proporcionan un bonificador a las pruebas de reconocimiento.

TRASFONDO MARÍTIMO

Los personajes con trasfondo marítimo comparten las mismas acciones que cualquiera: la guerra, el comercio y el robo, pero ellos lo hacen con una cubierta de barco bajo sus pies (a menos que hayan sido náufragos, que es una posible actividad en este trasfondo).

El tiempo pasado por los personajes en el mar les proporciona un bonificador a las pruebas de reconocimiento; cada vez que se selecciona trasfondo marítimo para un personaje, el bonificador incrementa en 1.

Ejemplo de rangos marítimos

Cada armada tiene su propio sistema de rangos, y pocos barcos están dotados exactamente de la misma tripulación. El siguiente sistema de rangos es un buen punto de inicio para la mayoría de las campañas de D&D.

Rangos marítimos (del menor al mayor): Marinero, Marinero de primera, Cabo, Sargento, Subteniente de navío, Suboficial mayor, Capitán de corbeta, Capitán de fragata, Capitán de navío, Comodoro, Almirante, Gran almirante.

TRASFONDO MERCANTIL

Los personajes con trasfondo mercantil trabajan en el negocio organizado de hacer dinero, comprando barato y vendiendo caro. Aunque esta caracterización describe la mayoría de los trabajos en el mundo moderno, en las sociedades feudales y semif feudales, la persona media tiene mucha menos contacto con el comercio. El campesino típico entrega sus cultivos al señor feudal, quedándose con suficiente como para alimentar a su familia, y los otros miembros de la familia se hacen los bienes que necesitan (ropas, muebles y otras necesidades). Por lo tanto, los personajes con el trasfondo mercantil son mucho más comunes en las ciudades y en las sociedades donde el dinero es el medio más común de cambio (en lugar las comunidades cazadoras/recolectoras o la relación feudal).

Los únicos reconocimientos disponibles en esta categoría es el de guarda en una caravana u oficial de un gremio; ambos pueden obtener promociones a rangos más altos (como se describe para los trasfondos militares más adelante). Los guardas de caravana aplican

ACTIVIDADES DE TRASFONDO MERCANTIL

d%	Actividades	Clases	Dotes	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-14	Guarda de caravana	Guerrero	Alerta, Disparo a bocajarro	Montar, Avistar y Escuchar	Armadura	Información	+0	Rango, CD 24
15-27	Agente	Picaro o bardo	Investigador, Persuasivo	Reunir información, Averiguar intenciones, Diplomacia, Saber (local)	Objeto maravilloso que ayude a llevar pesos	Información	+1/2	—
28-40	Negociador	Picaro o bardo	Negociador, Soltura con una habilidad (Diplomacia)	Diplomacia, Averiguar intenciones, Engañar, Intimidar, Saber (local)	Objeto maravilloso que ayude a la interactuación	Influencia	+1/2	—
41-53	Comprador	Picaro o bardo	Aplicado, Soltura con una habilidad (Tasar)	Tasar, Engañar, Averiguar intenciones, Artesanía (cualquiera), Diplomacia,	Objeto maravilloso con aura de adivinación	Influencia	+1/2	—
54-69	Mercader ambulante	Picaro o hechicero	Esquiva, Movilidad	Diplomacia, Averiguar intenciones, Tasar, Engañar, Juego de manos	Objeto maravilloso con aura de ilusión	Información	+1/2	—
70-83	Propietario de tienda de magia	Mago	Conocimiento de conjuros,	Saber (arcano), Artesanía (cualquiera)	Bastón o varita	Habilidad	+1/2	—
84-100	Oficial de gremio	Picaro o clérigo	Liderazgo, Persuasivo	Artesanía (cualquiera), Diplomacia, Averiguar intenciones, Engañar, Saber (local)	Objeto que proporcione un efecto de moral	Influencia	+1	Rango, ver texto

ACTIVIDADES DE TRASFONDO MILITAR

d%	Actividades	Clases	Dotes	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-11	Incursión	Bárbaro o Guerrero	Soltura con un arma, Espec. con un arma	Escalar, Saltar, Intimidar, Buscar, Nadar	Arma cuerpo a cuerpo	Información	+0	Condecoración, CD 20
12-19	Entrenador	Guerrero	Pericia en combate, Desarme mejorado	Intimidar, Diplomacia, Saber (local)	Objeto maravilloso para la moral/interactuación	Influencia	+1	Rango, CD 22
20-27	Explorador a caballo	Explorador	Combatir desde una montura, Disparar desde una montura	Montar, Avistar, Escuchar Supervivencia, Buscar, Mov. sigilosamente, Esconderse	Arma a distancia	Información	+0	Rango, CD 24
28-35	Jinete pesado	Guerrero o paladín	Combatir desde una montura, Carga impetuosa	Montar, Intimidar, Saltar	Barda	Influencia	+1/2	—
36-44	Defensa	Guerrero o defensor enano ¹	Esquiva, Movilidad	Oficio (ingeniero de asedio), Trepar, Saltar	Armadura o escudo	Habilidad	+1/2	Rango, CD 22
45-52	Explorador	Explorador o arquero arcano	Alerta, Sigiloso	Avistar, Escuchar, Moverse sigilosamente, Esconderse, Supervivencia	Objeto maravilloso para el sigilo, la comunicación o la percepción	Información	+0	Rango, CD 24
53-63	Soldado de choque	Guerrero	Ataque poderoso, Derribo mejorado	Trepar, Intimidar, Saltar	Armadura o escudo	Información	+1/2	Condecoración, CD 24
64-74	Asedio	Guerrero	Ataque poderoso, Romper arma	Trepar, Saltar, Oficio (ingeniero de asedio)	Arma de combate cuerpo a cuerpo	Información	+1/2	Condecoración, CD 22
75-80	Guerra	Guerrero	Cualquier dote adicional de guerrero	Trepar, Intimidar, Saltar	Arma de combate cuerpo a cuerpo	Influencia	+1	Rango, CD 20
81-86	Diplomacia	Guerrero o paladín	Liderazgo, Persuasivo	Diplomacia, Averiguar intenciones, Saber (nobleza y realza)	Objeto maravilloso para la moral o la interacción	Influencia	+1	Rango, CD 24
87-94	Patrulla de fronteras	Explorador	Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia	Supervivencia, Avistar, Escuchar, Esconderse, Moverse sigilosamente	Arma a distancia	Información	+0	Rango, CD 26
95-100	Heraldo	Bardo o guerrero	Negociador, Soltura con un arma	Saber (nobleza y realza), Diplomacia, Saber (local), Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Saber (historia)	Armadura o escudo	Influencia	+1	Rango, CD 24

¹ Indica una clase de prestigio de la *Guía del Dungeon Master*. Sólo disponible si la clase se permite en la campaña.

su ataque base como modificador a las pruebas de reconocimiento, mientras que el oficial de gremio aplica sus rangos en Diplomacia.

Ejemplos de rango en gremios

Los gremios en la sociedad medieval europea normalmente tienen un conjunto de rangos simple: aprendiz, oficial y maestro. Conseguir un rango más alto significa dedicar años de trabajo y pasar alguna clase de examen, o en caso de los maestros, crear una "pieza maestra" que tus iguales juzguen digna. En un sistema con sólo tres rangos, la CD para avanzar de aprendiz a oficial es 26, y para avanzar de oficial a maestro es 30.

Si quieres un reconocimiento más frecuente (y por tanto, más rangos de gremio), sitúa la prueba de reconocimiento en un valor constante de 24 y divide cada rango en tres rangos más pequeños. Los personajes comenzarían como de tercera, luego ascenderían a aprendices de segunda y después a aprendices de primera. Luego pasarían a ser oficiales de tercera.

Debido a que el D&D está situado en un mundo de fantasía, puedes querer desarrollar unos títulos más imaginativos para los gremios que crees, especialmente si son parte de culturas no humanas o exóticas por otras razones.

TRASFONDO MILITAR

Las actividades asociadas con este trasfondo incluyen gran variedad de misiones militares. La actividad incursión, por ejemplo, cubre cualquier cosa desde vikingos jóvenes en su primer saqueo hasta comandos de élite atacando tras las líneas enemigas. Con la excepción de las guerras totales, ninguna de las actividades implica misiones continuas. La mayoría de los soldados pasa mucho más tiempo entrenando, de guardia y pasando el rato en los cuarteles.

ACTIVIDADES DE TRASFONDO RELIGIOSO

d%	Actividades	Clases	Dotes	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-12	Líder templario	Clérigo	Liderazgo, Soltura con una escuela de magia (Enc)	Diplomacia, Averiguar intenciones, Saber (religión)	Objeto que emplee magia divina	Influencia	+1/2	Rango, CD 26
13-24	Evangelizador	Clérigo	Negociador, Soltura con una escuela de magia (Conj)	Diplomacia, Saber (religión), Conocimiento de conjuros	Objeto que ayude a la interacción	Influencia	+1	Rango, CD 28
25-33	Bibliotecario sagrado	Bardo o Clérigo	Aplicado, Investigador	Reunir información, Saber (religión), Saber (historia), Conoc. de conjuros, Buscar	Objeto con aura de adivinación	Información	+0	Rango, CD 30
34-42	Guardián de los muertos	Clérigo	Expulsión incrementada, Soltura con una escuela de magia (Nigro)	Saber (religión), Conoc. de conjuros, Concentración	Objeto con aura de nigromancia	Habilidad	+0	Rango, CD 30
34-42	Cultista	Clérigo	Soltura con una escuela de magia (Conj), Soltura con una escuela de magia (Nigro)	Disfrazarse, Concentración, Conoc. de conjuros	Objeto que ayude a disfrazarse o al secreto	Información	+0	Rango, CD 26
52-64	Inquisidor	Clérigo	Soltura con una escuela de magia (Div), Investigador	Averiguar intenciones, Intimidar, Conocimiento de conjuros	Objeto con aura de adivinación	Información	+1/2	Rango, CD 28
65-77	Exorcista	Clérigo	Soltura con una escuela de magia (Abj), Conjuros penetrantes	Conocimiento de conjuros, Concentración, Saber (los Planos)	Objeto que afecte a criaturas extraplanares	Influencia	+1/2	Rango, CD 30
78-88	Guardián del templo	Paladín, guerrero o guardia negro	Ataque poderoso, Hendedura	Saber (religión), Avistar, Trepas	Armadura	Habilidad	+0	Rango, CD 28
89-100	Enclaustrado	Monje	Esquiva, Movilidad	Piruetas, Saltar, Equilibrio, Esconderse, Moverse sigilosamente	Objeto que proporcione protección	Habilidad	+0	Rango, CD 28

El reconocimiento militar adopta dos formas: condecoraciones (medallas, uniformes elaborados, tatuajes y similares) y rango (abarcando rangos militares tradicionales y algunas veces títulos nobiliarios u honoríficos). En cada caso, la CD de la prueba de reconocimiento es modificada por el ataque base del personaje. Sacar un 20 natural en una prueba de reconocimiento proporciona al personaje una promoción doble o una condecoración más prestigiosa.

Ejemplo de rangos y condecoraciones

Los siguientes rangos militares son típicos de un ejército nacional en un reino de fantasía. Diseñar tu propia escala de mando y condecoraciones únicas es una buena forma de hacer que tu mundo de juego parezca más real.

Rangos (de menos a más): Hombre de armas, Sargento, Sargento mayor, Teniente, Capitán, Comandante, Coronel, General.

Condecoraciones: Grupo de tres estrellas (por valor), Medallón de la hiedra y el roble (por servicios al reino), Galones de Scarla (por el valor bajo el fuego), Guantelete de acero (por heroísmo sin par).

TRASFONDO RELIGIOSO

Obviamente, los clérigos dominan esta categoría de trasfondo. En un sentido amplio, representa todas las actividades que tienen un fuerte elemento religioso, y en las sociedades generalmente bélicas que dominan la mayoría de las campañas de D&D, eso es un ámbito bastante amplio.

El reconocimiento se hace por ascender de rango; los rangos que tenga el personaje en Saber (religión) proporcionan un bonificador a la prueba de reconocimiento.

ACTIVIDADES DE TRASFONDO PROFESIONAL

d%	Actividades	Clases	Dotes	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-16	Erudito religioso	Clérigo	Inscribir rollo de pergamino, Aplicado	Descifrar escritura, Saber (religión), Conocimiento de conjuros	Túnica o capa	Información	+0	Título o sociedad, CD 26
17-32	Teórico de la música	Bardo	Inscribir rollo de pergamino, Soltura con una habilidad (Interpretación)	Interpretación (cualq.), Diplomacia, Averiguar intenciones, Descifrar escritura, Hablar un idioma	Instrumento	Información	+1/2	Título o sociedad, CD 28
33-44	Abogado	Pícaro	Persuasivo, Negociador	Intimidar, Diplomacia, Averiguar intenciones, Engañar, Saber (nobleza y realeza)	Objeto maravilloso que proteja contra los conjuros	Información	+0	Título o sociedad, CD 26
45-60	Escriba	Mago	Cualquiera metamágica	Descifrar escritura, Hablar un idioma, Saber (arcano)	Conjuros adicional en el libro de conjuros	Información	+0	Título o sociedad, CD 28
61-74	Naturalista	Druida	Rastrear, Conjuros naturales	Saber (naturaleza), Oficio (herbolario), Trato con animales, Conoc. de conjuros, Concentración	Rollos de pergamino, varita o bastón	Información	+0	Título o sociedad, CD 28
75-90	Científico	Mago	Cualquiera de creación de objetos	Saber (arquitectura e ingeniería), Artesanía (cualquiera), Conoc. de conjuros	Objeto maravilloso que se mueva por sí mismo	Información	+0	Título o sociedad, CD 26
91-100	Atleta	Monje o explorador	Atlético, Esquiva	Equilibrio, Tregar, Saltar, Piruetas, Nadar	Objeto que mejore el estado físico	Información	+1	Trofeo, CD 26

ACTIVIDADES DE TRASFONDO CRIMINAL

d%	Actividades	Clases	Dotes	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-12	Delitos callejeros	Pícaro	Manos hábiles, Esquiva	Escapismo, Piruetas, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Esconderse	Objeto maravilloso que ayude al movimiento	Información	+0	Rango, CD 32
13-23	Red de protección	Pícaro	Pericia en combate, Finta mejorada	Intimidar, Averiguar intenciones, Engañar, Diplomacia, Buscar	Arma	Influencia	+1/2	Rango, CD 30
24-32	Juego	Pícaro	Negociador Persuasivo,	Engañar, Averiguar intenciones, Intimidar, Reunir información, Falsificación	Objeto mágico que sea base en una gema o joyería	Influencia	+1	Rango, CD 30
33-44	Asesinato	Pícaro o asesino ¹	Crítico mejorado, Sigiloso	Esconderse, Moverse sigilosamente, Piruetas, Tregar, Saltar	Arma	Habilidad	+1	Rango, CD 30
58-70	Allanamiento	Pícaro	Dedos ágiles, Acrobático	Tregar, Abrir cerraduras, Esconderse, Mov. sigilos., Buscar, Equilibrio	Objeto maravilloso que ayude al sigilo	Habilidad	+0	Título o sociedad, CD 30
58-71	Atraco	Pícaro	Sutiliza con un arma, Desenvainado rápido, Uso de cuerdas, Esconderse	Intimidar, Disfrazarse, Engañar	Arma	Información	+1/2	Rango, CD 28
71-81	Estafa	Pícaro o bardo	Engañoso, Persuasivo	Engañar, Averiguar intenciones, Diplomacia, Falsificación, Disfrazarse	Objeto maravilloso que cree ilusiones	Influencia	+1/2	Rango, CD 28
82-90	Perista	Pícaro	Aplicado, Negociador	Tasar, Averiguar intenciones, Engañar, Saber (local), Reunir información	Cualquiera	Influencia	+1	Rango, CD 30
91-100	Lucha callejera	Guerrero o pícaro	Desenvainar rápido, Reflejos de combate	Intimidar, Juego de manos, Engañar, Piruetas, Avistar	Armadura	Habilidad	+0	Rango, CD 32

¹ Indica una clase de prestigio de la *Guía del Dungeon Master*. Sólo disponible si se permite la clase en la campaña.

ACTIVIDADES DE TRASFONDO MARÍTIMO

d%	Actividades	Clases	Dotes	Habilidades	Equipo	Contactos	Rep	Reconocimiento
01-12	Cazador recolector	Bárbaro	Rastrear, Subsistencia	Supervivencia, Avistar, Escuchar, Preparar, Nadar	Arma	Habilidad	+0	Cacique, CD 28
13-25	Guardián de la naturaleza	Druida	Conjuros naturales, Conjuración en combate	Concentración, Avistar, Supervivencia, Conoc. de conjuros, Saber (naturaleza)	Armadura	Información	+1/2	—
26-36	Cazador	Explorador	Soltura con un arma, Crítico mejorado,	Supervivencia, Avistar, Escuchar. Mov. sigilosamente	Arma	Habilidad	+0	—
37-47	Explorador	Explorador o Caminante del horizonte ¹	Alerta, Aguante	Supervivencia, Saber (naturaleza), Avistar, Escuchar, Saber (geografía)	Objeto maravilloso que ayude al movimiento	Información	+1	—
48-56	Eremitaño	Druida o hechicero	Soltura escuela de magia (Ilus), Soltura escuela de magia (Enc)	Supervivencia, Concentración, Conocimiento de conjuros	Bastón o varita	Habilidad	+0	—
56-66	Juglar errante	Pícaro	Alerta, Aguante, Avistar	Interpretación, Superv., Saber (geografía), Saber (naturaleza)	Arma	Influencia	+0	—
67-79	Adorador de la naturaleza	Druida	Soltura escuela de magia (Trans), Soltura escuela de magia (Conj)	Saber (naturaleza), Saber (religión), Supervivencia, Conoc. de conjuros, Concentración	Bastón o varita	Información	+0	—
80-90	Salteador de caminos	Pícaro	Pericia en combate, Desarme mejorado	Supervivencia, Intimidar, Esconderse, Moverse sigilosamente, Engañar	Armadura	Información	+1/2	—
91-100	Yo viajé por el mundo	Bárbaro o monje	Aguante, Reflejos de combate	Supervivencia, Preparar, Esconderse, Moverse sigilosamente, Nadar	Objeto maravilloso que proteja	—	+0	—

1 Indica una clase de prestigio de la *Guía del Dungeon Master*. Sólo disponible si se permite la clase en la campaña.

Ejemplos de rangos religiosos

Los siguientes rangos están cogidos libremente de la iglesia cristiana de la Edad Media, y por lo tanto no serán apropiados para todas las religiones de fantasía de tu partida.

Rangos religiosos (de menos a más): acólito, abad, diácono, sacerdote, sumo sacerdote, obispo, prelado, arzobispo, patriarca, cardenal.

TRASFONDO PROFESIONAL

Este trasfondo es similar al trasfondo académico mágico, con la excepción de que representa el aprendizaje y la instrucción en disciplinas no relacionadas con la magia. A pesar de esto, un lanzador de conjuros puede seleccionar este trasfondo si está interesado en estudiar otras materias.

El reconocimiento para las actividades del trasfondo profesional es similar al reconocimiento en el trasfondo académico mágico: títulos y ser miembro de sociedades honoríficas (los atletas consiguen trofeos, que funcionan de forma similar a las condecoraciones).

Cada actividad en este trasfondo está asociada con una habilidad particular, la primera que se mencione en la columna de Habilidades. Los rangos del personaje en esa habilidad le proporcionan un bonificador a las pruebas de reconocimiento.

TRASFONDO CRIMINAL

Las numerosas ciudades del mundo de D&D proporcionan oportunidades para incontables aventuras. Las actividades asociadas con este trasfondo representan los esfuerzos por hacer dinero ilegalmente. Los personajes pueden operar solos, como parte de una pequeña banda o como parte de un gran gremio de ladrones o una familia del crimen organizado. Algunos personajes con trasfondo criminal utilizan nombres falsos para obtener beneficios de su reputación mientras evitan enredos con las fuerzas de la ley.

El mundo del crimen ofrece pocas oportunidades para el reconocimiento formal, reflejado por la CD relativamente alta de las pruebas de reconocimiento en este trasfondo, aunque algunos sindicatos del crimen tienen rangos y títulos. La noción de reconocimiento en el mundo del crimen puede no ser apropiada para todos los escenarios.

Cada actividad en este trasfondo está asociada a una habilidad particular, la primera que se mencione en la columna de Habilidades. Los rangos del personaje en esa habilidad le proporcionan un bonificador a las pruebas de reconocimiento.

TRASFONDO EN LA NATURALEZA

Este trasfondo es distintivo de personajes que han pasado la mayoría del tiempo en inhóspitas regiones, lejos de las comodidades de la civilización. Debido a esto, los personajes a menudo llevan una existencia solitaria, no hay casi posibilidades de reconocimiento. Sólo un personaje que asuma la actividad cazador/recolector tiene la oportunidad de alcanzar un rango mayor (como un cacique, y sólo se puede obtener una vez), con rangos en Supervivencia que proporcionen un bonificador a la prueba de reconocimiento.

CÓMO PERSONALIZAR TRASFONDOS

Las secciones de trasfondo son como las clases de prestigio: funcionan mejor cuando el DM las integra fuertemente en el mundo de campaña. Tienes mucho espacio para modificar las actividades de trasfondo descritas en esta sección para que se adapten a las necesidades de tu campaña e impregnar las reglas con el aroma de tu mundo de juego. Por ejemplo, quizás la ciudad estado de Harlep tiene unos comandos de élite que portan manguales y se hacen llamar la Guardia carmesi. La actividad de tropa de choque en el trasfondo militar podría ofrecer una condecoración llamada el Galón rojo en la columna de reconocimiento, un mangual doble en la columna de Equipo y un +1 en la columna de Reputación (después de todo, son la élite).



Ilustración de D. Knecht

Este capítulo es quizá el más dispar y fragmentado de todos los del libro. En las páginas que vas a ver a continuación, encontrarás toda una variedad de sistemas alternativos relacionados con la armadura y la defensa, el combate, el daño, la muerte y los personajes moribundos, la acción heroica, el frente en combate, e incluso la actividad más básica en *DUNGEONS & DRAGONS*: tirar dados.

Siendo realistas, ningún Dungeon Master, no importa lo innovador que sea, puede esperar incluir todas estas variantes (o incluso la mayoría de ellas) en la misma partida, y tampoco debería hacerlo. En lugar de esto, el DM debería trabajar con los jugadores para escoger un pequeño número de variantes que incluir, sopesando con cuidado cómo interactúa cada una de ellas con el resto de reglas que se usan en el juego. Prueba a añadir las variantes una a una, de forma que puedas valorar el efecto de cada una individualmente, en vez de meter media docena de nuevas reglas opcionales en el juego todas a la vez.

En algunos casos, el texto indica cómo ciertas variantes pueden funcionar bien (o mal) cuando se combinan en la misma campaña. Si el DM usa estos consejos junto con su sentido común, pueden ayudarle a crear una serie de variantes que cambie de forma drástica el tono de la campaña.

BONIFICADOR DE DEFENSA

En las reglas estándar de D&D, las capacidades de ataque de un personaje van mejorado a medida que sube de nivel, pero no así su habilidad para evitar los ataques. Los personajes confían en las armaduras y en un conjunto de objetos mágicos cada vez mayor para que les protejan en combate. Pero, ¿qué pasa con las partidas en las que no es habitual o apropiado que los personajes vayan a todas partes con una armadura completa puesta?

Este sistema alternativo es particularmente apropiado para campañas de capa y espada o basadas en el sigilo, para escenarios en los

que las armas de fuego sean corrientes, en las campañas marítimas (en las que los personajes normalmente no llevarán armadura por miedo a ahogarse), o para cualquier otro escenario en el que nadie, ni siquiera los aventureros, lleve armadura todos los días.

EL BONIFICADOR DE DEFENSA POR CLASE

En esta variante, cada personaje tiene un bonificador de defensa basado en su nivel de personaje. El bonificador de defensa se aplica a la CA. Sin embargo, no se aplica con el bonificador de armadura del personaje. Un personaje que lleve armadura se beneficia del bonificador de armadura (incluida cualquier mejora a ese bonificador) o del bonificador de defensa (el que sea mayor), pero no de ambos. El bonificador de defensa si se aplica con todos los demás bonificadores a la CA, incluido el bonificador de escudo, de armadura natural, etc.

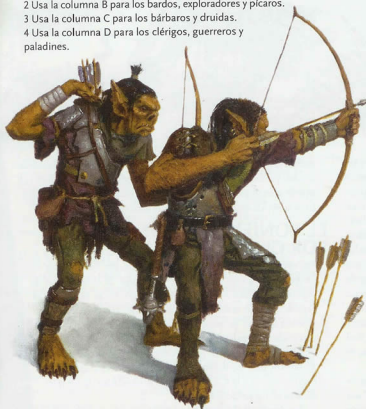
A diferencia del bonificador de armadura, el bonificador de defensa si mejora la CA del personaje frente a los ataques de toque.

El bonificador de defensa del personaje se deriva de su nivel y clase de personaje, tal y como se indica en la tabla 4-1: bonificadores de defensa. Para un personaje multiclase, usa el bonificador de defensa más alto de los que le proporcionan sus clases de personaje. Por ejemplo, un bárbaro de 2.^o nivel tiene un bonificador de defensa de +4. Si el personaje obtiene un nivel de clérigo (convirtiéndose en un bárbaro de 2.^o nivel/clérigo de 1.^o nivel), su bonificador de defensa aumenta hasta +7, porque el clérigo tiene +7 en el 3.^o nivel, que es mejor que el +5 que tiene el bárbaro.

TABLA 4-1: BONIFICADORES DE DEFENSA

Nivel	A ¹	B ²	C ³	D ⁴
1. ^o	+2	+3	+4	+6
2. ^o	+2	+3	+4	+6
3. ^o	+3	+4	+5	+7
4. ^o	+3	+4	+5	+7
5. ^o	+3	+4	+5	+7
6. ^o	+4	+5	+6	+8
7. ^o	+4	+5	+6	+8
8. ^o	+4	+5	+6	+8
9. ^o	+5	+6	+7	+9
10. ^o	+5	+6	+7	+9
11. ^o	+5	+6	+7	+9
12. ^o	+6	+7	+8	+10
13. ^o	+6	+7	+8	+10
14. ^o	+6	+7	+8	+10
15. ^o	+7	+8	+9	+11
16. ^o	+7	+8	+9	+11
17. ^o	+7	+8	+9	+11
18. ^o	+8	+9	+10	+12
19. ^o	+8	+9	+10	+12
20. ^o	+8	+9	+10	+12

- 1 Usa la columna A para los monjes, hechiceros y magos.
- 2 Usa la columna B para los bardos, exploradores y picaros.
- 3 Usa la columna C para los bárbaros y druidas.
- 4 Usa la columna D para los clérigos, guerreros y paladines.



BONIFICADORES DE DEFENSA PARA OTRAS CLASES

Para las clases que no se han mencionado aquí, determina el bonif. de defensa por la clase de un personaje basándote en las competencias con armaduras que le proporciona esa clase (y sólo las que te proporciona la clase: no puedes obtener una dote de Competencia con armaduras para mejorar tu bonif. de defensa). Consulta la tabla 4-2, que aparece a continuación; la progresión del bonif. de defensa se obtiene acudiendo a la columna indicada de la tabla 4-1.

TABLA 4-2: BONIFICADORES DE DEFENSA PARA OTRAS CLASES

Competencia con armadura	Progresión del bonif. de defensa
Ninguna	Columna A
Ligera	Columna B
Ligera e intermedia	Columna C
Ligera, intermedia y pesada	Columna D

BONIF. DE DEFENSA PARA MONSTRUOS

Los monstruos no tienen bonificadores de defensa, a menos que tengan niveles en una clase o sean competentes con armaduras de la forma normal. Cuando calcules el bonificador de defensa a la CA de un monstruo, no incluyas los DG base del monstruo ni su ajuste de nivel (si lo tiene).

Por ejemplo, los dragones verdes, azotamientos o pudines negros típicos no tienen niveles de clase ni son competentes con armaduras. Estas criaturas no obtienen un bonificador de defensa.

Si una criatura es competente con uno o más tipos de armadura, si obtiene un bonificador de defensa. Consulta la tabla 4-3: bonificadores de defensa para criaturas.

Si una criatura tiene niveles en una clase, obtiene un bonificador de defensa, igual que cualquier otro personaje que tenga una clase. Este bonificador no se aplica con ningún bonificador de defensa que la criatura tuviera por ser competente con armadura.

Por ejemplo, los gigantes se consideran competentes con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que su descripción indique que llevan puesta. Según esto, los gigantes de las colinas, que según el *Manual de monstruos* llevan armadura de pieles, obtienen un bonificador de defensa de +2 (la armadura de pieles es una armadura intermedia). Como este bonificador es más bajo que el +3 que le proporciona la armadura de pieles, el gigante de las colinas típico probablemente prefera llevar la armadura. Sin embargo, un gigante de las colinas bárbaro de 1.^o nivel tendría un bonificador de defensa de +4, y se beneficiaría de prescindir de la armadura de pieles (aunque obtendría un bonificador de armadura más alto si llevara una cota de mallas o una coraza).

TABLA 4-3: BONIFICADORES DE DEFENSA PARA CRIATURAS

Competencia con armadura	Bonificador de defensa
Ninguna	+0
Ligera	+1
Ligera e intermedia	+2
Ligera, intermedia y pesada	+4

TRAS EL TELÓN: DEFENSA POR CLASE

Usar la variante de bonificadores de defensa significa que, al menos algunas veces, los personajes no querrán llevar armadura; su bonificador de defensa les proporciona una protección "gratuita" tan buena como una armadura. El dinero que se destinaria a mejorar la armadura del personaje se puede gastar ahora en otro equipo, lo que significa que el nivel de poder de los personajes aumentará ligeramente.

Puede que los personajes sigan queriendo beneficiarse de las propiedades de un tipo específico de armadura mágica o de las aptitudes especiales de una armadura. Prepárate para crear nuevos objetos mágicos, como capas, túnicas, atuendos y vestiduras, para satisfacer estos deseos.

Claramente, el sistema de defensa por clase es mejor para los personajes que tienen que escoger entre ir sin armadura o arriesgarse a sufrir fallos de conjuro arcano: en particular, los magos y los hechiceros. Las clases que están limitadas a armaduras ligeras o intermedias también prosperan con este sistema, ya que pueden convertirse en multiclasa para beneficiarse de un bonificador de defensa más alto.

Los conjuros que afectan al metal son menos útiles con este sistema, ya que la armadura de metal es menos común.

Los ataques de toque son menos efectivos con este sistema, ya que la CA de toque de la mayoría de los personajes es significativamente más alta que en el juego estándar.

LA ARMADURA COMO REDUCCIÓN DEL DAÑO

En el sistema de combate abstracto de D&D, la armadura de un personaje le defiende reduciendo la posibilidad de que un ataque le inflija daño. Ese sistema simplifica la realidad del combate para dinamizar la resolución de éste. Un ataque que falle debido a la armadura o armadura natural de un personaje no falla realmente, sino que no consigue conectar con suficiente fuerza como para infligir daño (he aquí el porqué de que los ataques de toque ignoren la armadura y la armadura natural de un personaje; porque el ataque de toque sólo necesita conectar para transmitir su efecto, y no tiene que penetrar la armadura del objetivo).

Si quieres añadir un nivel de complejidad a tus combates, considera esta variante. En este sistema, la armadura reduce la cantidad de daño infligido por un ataque, en vez de convertir simplemente las amenazas de golpe en fallos. La armadura sigue impidiendo que se produzcan algunos impactos, pero también reduce la mortalidad de los ataques que sí conectan. En esencia, este sistema "cede" algo de la capacidad de la armadura para transformar los golpes en fallos a cambio de una pequeña reducción del daño infligido por cualquier ataque determinado.

VALORES DE REDUCCIÓN DEL DAÑO DE LA ARMADURA

En este sistema, la armadura ofrece dos beneficios contra los ataques: un bonificador de armadura a la CA, que funciona igual que el bonificador de armadura de las reglas de D&D estándar, pero que normalmente es más bajo; y la reducción del daño. Consulta la tabla 4-4: armaduras y reducción del daño, para ver los bonificadores de armadura y la RD de los tipos de armadura más comunes (las demás estadísticas de la armadura, como el bonificador máximo de Destreza, el penalizador de armadura y la probabilidad de fallo de conjuro arcano, no sufren cambios).

Para las armaduras que no aparecen en la tabla 4-4, puedes determinar sus nuevos bonificadores de armadura y RD basándote en los bonificadores de armadura estándar de D&D. Para determinar la RD de la armadura, divide el bonificador de armadura normal de ésta entre 2 (redondeando hacia abajo). Para determinar el nuevo bonificador de armadura de una armadura, resta la RD de su bonificador de armadura normal. Por ejemplo, el cuero tachonado tiene un bonificador de armadura normal de +3. Esto da una RD de 1/2 (la mitad de 3 redondeando hacia abajo) y un nuevo bonificador de armadura de +2 (3 menos 1).

TABLA 4-4: ARMADURAS Y REDUCCIÓN DEL DAÑO

Armadura	Bonificador de armadura ¹	Reducción del daño
<i>Armadura ligera</i>		
Acolchada	+1	ninguna
Cuero	+1	1/-
Cuero tachonado	+2	1/-
Camisote de mallas	+2	2/-
<i>Armadura intermedia</i>		
Pieles	+2	1/-
Cota de escamas	+2	2/-
Cota de mallas	+3	2/-
Coraza	+3	2/-
<i>Armadura pesada</i>		
Armadura laminada	+3	3/-
Cota de bandas	+3	3/-
Armadura de placas y mallas	+4	3/-
Armadura completa	+4	4/-

¹ Suma cualquier bonificador de mejora a este valor.

ARMADURAS MÁGICAS

El bonificador de mejora de una armadura (si lo tiene) aumenta su bonificador de armadura a la CA, pero no tiene ningún efecto sobre

la reducción del daño de la armadura. Por ejemplo, un *camisote de mallas* +3 suma +5 a la CA y proporciona un RD de 2/-.

APILAR LA REDUCCIÓN DEL DAÑO

La RD proporcionada por la armadura se apila con otras reducciones del daño del mismo tipo (es decir, una RD que tenga un guión tras la barra). Un bárbaro de 7^o nivel que lleve una coraza tiene RD 3/- (1/- de sus niveles de clase y 2/- de la armadura). Sin embargo, un guerrero que lleve armadura completa y sea objetivo del conjuro *piel pétrea* obtiene RD 4/- de la armadura y 10/adamantrita del conjuro (consulta "Reducción del daño", en la pág. 296 de la *Guía del Dungeon Master*, para ver las reglas sobre los personajes con varios tipos de RD).

ESCUDOS

Los escudos funcionan de la manera normal con esta variante, proporcionando su bonificador de escudo completo a la CA. A diferencia de la armadura, la efectividad del escudo se mide por completo según su capacidad de evitar que un ataque conecte con tu cuerpo.

ARMADURA NATURAL

La armadura natural de una criatura también proporciona un mínimo de reducción del daño. Divide el bonificador de armadura natural del monstruo (sin incluir bonificadores de mejora) por 5 para determinar la RD del monstruo. Resta ese mismo número del bonificador de armadura natural a la CA del monstruo para hallar la nueva CA. Estos cálculos quedan resumidos en la tabla 4-5: armadura natural y reducción del daño.

Si la criatura ya tiene RD, suma el valor obtenido por la armadura natural (si la RD es del mismo tipo) o trátalo como un valor de RD diferente (si es de un tipo distinto). Consulta la pág. 296 de la *Guía del Dungeon Master* para ver las reglas sobre las criaturas con varios tipos de reducción del daño.

Por ejemplo, una momia tiene normalmente un bonificador de armadura natural de +10. Esto le proporciona RD 2/-, y



su bonificador de armadura natural se reduce en 2 puntos, convirtiéndose en +8 (lo que la deja con CA 18). Como la momia ya posea RD 5/- como cualidad especial, su RD total se convierte en 7/-.

Un dragón rojo adulto maduro tiene un bonificador de armadura natural de +24. Esto le proporciona RD 4/, y su bonificador de armadura natural se reduce en 4 puntos, convirtiéndose en +20 (lo que la deja con CA 28). La RD anterior del dragón es 10/mágicas, así que los dos valores de RD permanecen separados.

Por último, un gigante de la escarcha tiene un bonificador de armadura natural de +9, así que obtiene RD 1/- por la armadura natural. El camisote de mallas que lleva le proporciona una RD adicional de 2/-. Si ese gigante de la escarcha fuera un bárbaro de 7º nivel, los niveles de clase de bárbaro le proporcionarían RD 1/-... Estos tres valores se suman y dan como resultado RD 4/-... La CA del gigante sería 20 (10, +8 armadura natural, +2 camisote de mallas).

TABLA 4-5: ARMADURA NATURAL Y REDUCCIÓN DEL DAÑO

Bonificador de armadura natural	Reducción del daño	Restar de la armadura natural
0-4	ninguna	0
5-9	1/-	1
10-14	2/-	2
15-19	3/-	3
20-24	4/-	4
25-29	5/-	5
30-34	6/-	6
35-39	7/-	7
40-44	8/-	8

CONVERSIÓN DEL DAÑO

Con las reglas de D&D estándar, la armadura reduce la posibilidad de que un personaje sufra daño en combate, pero ése es el límite de su protección. Con esta variante, la armadura no sólo protege de esta forma, sino que también convierte los golpes fatales en impactos menos amenazadores para la vida. A menudo, es más fácil ver cómo los personajes con armadura son golpeados hasta la inconsciencia que ver cómo caen a causa del daño letal. Es un sistema que funciona bien en campañas con muchos combates entre enemigos con arma-

dura, pero en las que la curación mágica no es común. También es ideal para un mundo en el que las normas éticas o legales dicten que noquear o capturar al enemigo es mejor que matarlo.

CONVERSIÓN DEL DAÑO POR LA ARMADURA

La armadura, además de proporcionar un bonificador a la CA, también convierte el daño letal de los ataques físicos en daño no letal (los escudos proporcionan un bonificador de escudo a la CA, como es habitual, pero no convierten el daño).

Cada vez que un personaje que lleva armadura es alcanzado por un ataque que inflige daño letal, el daño infligido al personaje se reduce en una cantidad igual al bonificador de armadura (mejoras incluidas) de la armadura que lleva. El personaje sufre la misma cantidad de daño no letal. El daño que no se ve afectado por la RD (daño por energía y similares) no se convierte.

Por ejemplo, mientras lleva una *armadura completa* +1 (bonificador de armadura total de +9), Tordek se ve alcanzado por una flecha que le infligiría 6 puntos de daño. Como la armadura puede convertir hasta 9 puntos de daño por ataque, los 6 puntos de daño letal se convierten en daño no letal. Los pg totales de Tordek permanecen iguales, pero su total de daño no letal aumenta en 6 puntos. Más tarde, un gigante de las colinas golpea a Tordek, infligiéndole unos impresionantes 22 puntos de daño. La armadura convierte 9 de estos puntos de daño en daño no letal, pero los 13 puntos restantes se deducen de los pg totales de Tordek.

Daño no letal: un personaje que lleve armadura puede ignorar una cantidad de daño no letal igual a su bonificador de armadura (dicho de otra forma, la armadura proporciona una RD contra ataques no letales igual a su bonificador de armadura).

Armadura natural: opcionalmente, puedes hacer que la armadura natural funcione de la misma manera, si quieres. No obstante, esto significa que casi ningún monstruo al que se derrote estará realmente muerto (consulta la barra lateral "Tras el telón: La armadura como RD"). Esta regla también interactúa de formas extrañas con la regeneración: como todo el daño que se inflige a una criatura con regeneración se trata como daño no letal, una criatura que regenera y que posea armadura natural o leve armadura sufrirá menos daño del normal cuando se usa este sistema. En el caso de las criaturas con regeneración, considera la posibilidad de eliminar la regla de que la armadura natural funcione esta manera.

TRAS EL TELÓN: LA ARMADURA COMO RD

Es bastante fácil ver el efecto de este sistema alternativo: los ataques impactan más a menudo, pero infligen menos daño. ¿Qué significa esto realmente?

Los combates de nivel bajo tienden a ser menos peligrosos para los personajes con armadura. Aunque su CA son más bajas (y por tanto la probabilidad de que sean dañados es más alta), esto queda más que compensado por el daño reducido de los ataques que sufren. Por ejemplo, un combatiente trago típico apenas puede dañar a un personaje que lleve armadura laminada, ya que la RD de la armadura niega completamente el daño que puede infligir un golpe medio. Aunque el trago acertará más a menudo, es probable que termine por infligir menos daño total en el transcurso de una batalla típica.

Un guerrero de nivel intermedio con una armadura completa sigue teniendo que ser cauto cuando combate con un ogro, pero esta armadura reduce el daño medio infligido por el ogro en un 25%, mientras que sus posibilidades de impactar sólo aumentan en un 20% (una ganancia neta para el guerrero).

Sin embargo, en los niveles más altos la balanza vuelve a inclinarse a favor de los monstruos que infligen grandes cantidades de daño por cada golpe. Cuando se enfrente a un elemental de tierra Enorme, un guerrero con una armadura completa será alcanzado un 20% más de veces

(debido a la reducción de 4 puntos de su CA), pero ahora sus 4 puntos de RD sólo reducen el daño medio de su oponente en menos de un 17%. Ventaja para el elemental. Por tanto, los personajes de nivel alto deberían tener más cuidado cuando combaten contra monstruos con capacidades extremas de infligir daño.

COMBO: BONIFICADOR DE DEFENSA Y REDUCCIÓN DEL DAÑO

Puedes combinar la variante del bonif. de defensa y la variante de la armadura como RD de diferentes formas para crear un sistema más complejo.

Usando los dos sistemas tal y como están descritos, muchos personajes llevarán armadura incluso si el bonificador de armadura que proporciona es más bajo que el bonificador de defensa derivado de su clase y nivel. Como el personaje obtiene el más alto de entre su bonificador de armadura y su bonificador de defensa, puede llevar armadura y beneficiarse de la RD a la vez que confía en su bonificador de defensa para elevar su CA.

Si eso no es de tu agrado, puedes decidir que el bonificador de armadura de un personaje sustituye a su bonificador de defensa, incluso aunque el bonificador de defensa sea más alto. Esto fuerza a los personajes a hacer una difícil elección entre tener una CA más alta o disfrutar de RD.

HERIDAS

El sistema de puntos de golpe de D&D es una forma sencilla y efectiva de medir la salud de un personaje, pero es un poco abstracto. Esta variante elimina los puntos de golpe, y determina sencillamente si los personajes son heridos o mueren cada vez que son alcanzados en combate.

DETERMINAR HERIDAS

Cuando uses la variante de heridas, los personajes ya no tienen puntos de golpe. En su lugar, las heridas de un personaje se acumulan hasta que queda incapacitado o moribundo (o grogui o inconsciente, si ha sufrido daño no letal).

Cuando un personaje o criatura sufre daño, divide el daño infligido por el ataque por 5 (redondeando hacia arriba). El resultado es el valor de daño del ataque. Por ejemplo, si eres alcanzado por un ataque que inflige 12 puntos de daño, el ataque tiene un valor de daño de 3 (12 dividido entre 5, redondeando hacia arriba).

Para determinar si has resultado herido, realiza una salvación de Fortaleza para resistir la herida. La CD es 15 + el valor de daño.

Si tienes éxito en la salvación, no sufres efectos adversos del ataque.

Si fallas la salvación por menos de 10, has sido herido (si el ataque inflige daño no letal, la herida es una herida no letal). Cada herida que sufres impone un penalizador acumulativo de -1 a las futuras salvaciones de Fortaleza para resistir heridas.

Si fallas la salvación por 10 ó más, quedas incapacitado (si el ataque inflige daño no letal, quedas grogui).

Éxito y fallo automáticos: un 20 natural en una salvación de Fortaleza para resistir una herida se considera un éxito automático, como es habitual. Un 1 natural se considera siempre como si la salvación se hubiera fallado por 10 ó más.

Resultado del TS	Daño letal	Daño no letal
Éxito	Sin efecto	Sin efecto
Fallado por 1-9	Herido	Herida no letal
Fallado por 10 ó más	Incapacitado	Grogui

DESCRIPCIÓN DE LOS ESTADOS

Usa las descripciones siguientes para determinar los efectos de uso de un TS fallado para resistir una herida.

TRAS EL TELÓN: CONVERSIÓN DE DAÑO

Con este sistema, un personaje sigue sufriendo tanto daño de un golpe como con las reglas de combate normales. Salvo por la curación mágica que pueda administrarse en la pelea, un combate dura tanto tiempo como en el juego estándar. Sin embargo, como el daño no letal desaparece más rápido que el daño letal, los personajes pueden recuperarse de las batallas relativamente deprisa, incluso sin curación mágica, lo que hace que esta variante sea ideal para las campañas con poca magia.

No obstante, los conjuros curativos se vuelven potencialmente el doble de efectivos, ya que curan la misma cantidad de daño letal que de daño no letal. Los ataques no letales se vuelven mucho menos terribles para los oponentes con armadura. Un guerrero con armadura completa sencillamente no teme a los oponentes sin armas, ya que tienen escasas posibilidades de herirle (por supuesto, siguen pudiendo arrojarse, derribarle o apresarle, lo que sería inteligente por su parte no perderlos de vista).

Otro efecto es que los enemigos derrotados siguen vivos (e inconscientes) a menos que se les remate tras la pelea. Esto puede disminuir la mortalidad de los personajes de forma drástica (ya que la mayor parte de

Herido

Haber sido herido significa que has sufrido una herida menor. Cada herida impone un penalizador acumulativo de -1 a todas las salvaciones de Fortaleza para resistir las heridas.

Si un personaje incapacitado (ver más adelante) resulta herido, queda moribundo.

Incapacitado

Un personaje incapacitado está consciente, pero puede efectuar una sola acción de movimiento o acción estándar en cada turno (tampoco puede efectuar acciones de salto completo). Se mueve a la mitad de su velocidad. Si realiza acciones de movimiento no se arriesga a sufrir más heridas, pero efectuar cualquier acción estándar (o cualquier otra acción que el DM considere extenuante, incluidas algunas acciones gratuitas, como lanzar un conjuro apresurado) empeora el estado del personaje hasta moribundo (a menos que la acción implique curación; ver a continuación).

Si se aplican 5 ó más puntos de curación mágica a un personaje incapacitado, ya no lo estará.

Un personaje puede estar incapacitado y grogui a la vez. Quedar grogui mientras se está incapacitado no empeora el estado del personaje a moribundo. Si un personaje incapacitado y grogui recibe al menos 5 puntos de curación, ambos estados desaparecen.

Un personaje incapacitado que resulta herido o incapacitado a causa de un ataque queda moribundo.

Moribundo

Un personaje moribundo está inconsciente y cercano a la muerte. Cada asalto, en su turno, un personaje moribundo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10, +1 por turno después del primero) para estabilizarse. Los penalizadores sobre por haber sido herido se aplican a este TS.

Si el personaje falla la salvación, muere.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por menos de 5, no muere pero no mejora. Sigue moribundo y deberá continuar realizando salvaciones de Fortaleza cada asalto.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por más de 5 y menos de 10, se estabiliza, pero permanece inconsciente.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por más de 10, recupera la consciencia y queda incapacitado.

Otro personaje puede mejorar el estado de un personaje moribundo mediante una prueba de Sanar con CD 15 como acción estándar (esto provoca ataques de oportunidad).

los personajes que caen en combate sólo estarán inconscientes, pero no moribundos), pero también introduce la escena post-combate, potencialmente fea, en la que los personajes creen que es necesario cortar el cuello a los enemigos inconscientes. Algunos personajes, particularmente los paladines y otros arquetipos caballerescos, pueden sufrir graves dilemas morales.

Probablemente, esta variante sea mejor para campañas en las que es aceptable que los malos sobrevivan a un combate. Quizás el honor derrotado de un villano le impide volver a atormentar a los héroes en un momento posterior, o quizás el estilo de la campaña recompensa a los personajes que derrotan a sus oponentes sin matarlos directamente (como una campaña de capa y espada). Si no es así, los personajes podrían sentir que están siendo castigados por negarse a asesinar a los enemigos inconscientes regularmente, ya que esos enemigos se recuperarán de sus heridas casi con seguridad y jurarán venganza contra los PJs. Es normal que los encuentros de la campaña incluyan combatir de nuevo contra los mismos oponentes una y otra vez, en lugar de enfrentarse a nuevos monstruos y oponentes.

Un personaje moribundo que quede herido o incapacitado a causa de un ataque, muere.

Herida no letal

Sufrir una herida no letal significa que has sido apealeado y magullado y estás en condiciones menos que óptimas. Cada herida no letal que sufras te impondrá un penalizador acumulativo de -1 a las salvaciones de Fortaleza para resistir heridas a causa del daño no letal. Las heridas no letales no afectan a las salvaciones de Fortaleza contra daño letal.

Por ejemplo, un personaje con 4 heridas y 3 heridas no letales sufre un penalizador de -4 a las salvaciones de Fortaleza para resistir heridas a causa del daño letal, y un penalizador de -7 a las salvaciones para resistir heridas a causa del daño no letal.

Un personaje grogui (ver a continuación) que sufra una herida no letal o quede grogui a causa de un ataque, cae inconsciente.

Grogui

Estar grogui es idéntico a estar incapacitado (ver más arriba), excepto porque si el estado del personaje empeora, queda inconsciente en lugar de moribundo.

Si se aplican 5 o más puntos de curación mágica a un personaje grogui, ya no lo estará.

Un personaje puede estar incapacitado y grogui a la vez. Quedar incapacitado mientras se está grogui no empeora el estado del personaje a inconsciente. Si a un personaje incapacitado y grogui recibe al menos 5 puntos de curación, ambos estados desaparecen.

Un personaje grogui que sufra una herida no letal o queda grogui a causa de un ataque, cae inconsciente.

Inconsciente

Un personaje inconsciente se cae al suelo, indefenso e incapaz de actuar. Las heridas no letales adicionales no tienen ningún efecto sobre él. Cuando se recupera de una herida no letal, recupera la consciencia.

CURACIÓN

Con el tiempo, o mediante la curación mágica, un personaje puede reducir el número de heridas que ha sufrido. Algunas criaturas tienen aptitudes especiales que afectan al modo en que se curan de las heridas sufridas.

Curación natural

Con una noche entera de descanso, un personaje se cura de 1 herida por cada dos niveles de personaje (mínimo 1 herida por noche). Si descansa en cama por completo durante 24 horas, se cura de tantas heridas como su nivel de clase. Cualquier interrupción significativa durante el periodo de descanso impide que el personaje se cure esa noche.

Las heridas no letales se curan con más rapidez. Un personaje se recupera de las heridas no letales al ritmo de 1 herida por hora por cada dos niveles de personaje (mínimo 1 herida por hora). Si el DM quiere, puede prorratear la curación para que tenga lugar de manera más uniforme. Por ejemplo, un personaje de 12º nivel se cura de 6 heridas no letales por hora; en lugar de esto, el DM puede permitir que se cure de 1 herida no letal cada 10 minutos.

Curación mágica

Por cada 5 puntos de curación mágica que se le administren, un personaje elimina 1 herida letal y 1 no letal.

Aptitudes de curación especiales

Algunas criaturas tienen poderes de curación extraordinarios o sobrenaturales.

Curación rápida: una criatura con curación rápida puede curarse de 1 herida letal y 1 no letal por asalto por cada 5 puntos de curación rápida (mínimo 1 herida de cada tipo). Por ejemplo, un engendro vampírico tiene curación rápida 2; por tanto, puede curarse de 1 herida letal y 1 no letal por asalto.



TRAS EL TELÓN: HERIDAS

Esta variante reduce los pormenores de los cálculos del combate, ya que los personajes no necesitan llevar la cuenta de sus pg totales. Aun así, como el sistema liga las posibilidades de supervivencia a un TS del personaje, los personajes de nivel alto son mejores sobreviviendo a las heridas que los de nivel más bajo. Dicho esto, las criaturas o efectos que infligen grandes cantidades de daño pueden darle un vuelco a una batalla muy deprisa, ya que una sola salvación con mala suerte puede poner al personaje fuera de combate.

En este sistema, el DG de clase de un personaje se vuelve menos importante que su bonificador a las salvaciones de Fortaleza, en términos de su capacidad de resistir el daño. Este factor reduce la diferencia entre

clases: en vez de tener cinco grados de resistencia (representados por los cinco tipos de DG), sólo hay dos (las clases con TS de Fortaleza buenos, como los bárbaros, clérigos y guerreros, y las clases con TS de Fortaleza malos, como los bardos y magos).

Los bonificadores a las salvaciones de Fortaleza se vuelven tremendamente importantes para los personajes, haciendo que opciones como la dote Gran Fortaleza sean muy atractivas. Convertirse en multiclase con clases que tienen buenas salvaciones de Fortaleza puede crear situaciones abusivas: puedes decidir que ningún personaje puede conseguir un "empujón" de 2 puntos en un TS bueno más de una vez (después de eso, una salvación buena comienza con +0 y sube 1 punto cada nivel impar), limitando así el potencial de abusos significativos.

Una criatura con curación rápida puede sumar su valor de curación rápida a las salvaciones de Fortaleza para estabilizarse cuando está moribunda. Por ejemplo, un engendro vampírico moribundo obtiene un bonificador de +2 a las salvaciones de Fortaleza para estabilizarse.

Regeneración: una criatura con regeneración considera todo el daño como no letal, excepto los tipos de daño específicos, indicados en la descripción de la criatura, que la afectan normalmente (como la vulnerabilidad al ácido y al fuego del troll). Una criatura con regeneración puede curarse de 1 herida no letal por asalto por cada 5 puntos de regeneración (mínimo 1 herida).

DEFENSAS ESPECIALES CONTRA EL DAÑO

Algunas criaturas tienen defensas especiales contra el daño, como la RD o la RE. Ciertos conjuros y efectos también proporcionan defensas contra el daño.

Puntos de golpe adicionales

Los efectos o aptitudes que normalmente te proporcionan pg adicionales (como la dote Dureza o el conjuro *auxilio divino*) se suman a tus salvaciones de Fortaleza para resistir las heridas. Por cada 5 puntos de golpe adicionales que proporcione el efecto (redondeando las fracciones hacia arriba), suma un bonificador de +1 a la salvación. Por ejemplo, Dureza te proporciona un +1 a las salvaciones de Fortaleza para resistir las heridas.

Los pg adicionales debidos a una puntuación de Constitución incrementada no se suman a este bonificador a la salvación, ya que esta Constitución mejor ya te proporciona un bonificador a los TS de Fortaleza.

Reducción del daño (RD) y Resistencia a la energía (RE)

La RD se suma a tus salvaciones de Fortaleza para resistir las heridas. Por cada 5 puntos de RD que se apliquen contra un ataque en concreto (redondeando las fracciones hacia arriba), suma un bonificador de +1 a la salvación. Por ejemplo, una criatura con RD 10/mágicas obtiene un +2 a las salvaciones de Fortaleza para resistir las heridas infligidas por armas no mágicas.

La RE funciona de la misma manera. Una criatura con RE (fuego) 15 obtiene un bonificador de +3 a las salvaciones de Fortaleza para resistir el daño por fuego.

Infligir daño a los objetos

Los objetos pueden sufrir los efectos del daño letal, del mismo modo que las criaturas. Los objetos no mágicos que se dejen desatendidos tienen una salvación base de Fortaleza igual a +0. Los objetos mágicos tienen una salvación base de Fortaleza igual a +2 + la mitad de su nivel de lanzador. Un objeto atendido por un personaje realiza los TS como el personaje (o, en el caso de un objeto mágico, usa sus propios TS si son mejores).

Suma la dureza de un objeto a su salvación de Fortaleza para resistir heridas. Además, por cada pulgada de grosor adicional después de la primera, el objeto obtiene un bonificador de +1 a la salvación.

Las armas, armaduras, y escudos mágicos también suman sus bonificadores de mejora a los TS de Fortaleza contra el daño.

REGLA DE LA CASA: CURACIÓN MÁGICA MÁS LENTA

La naturaleza instantánea de la curación mágica a veces fuerza demasiado la imaginación, incluso en el muy imaginativo mundo de los juegos de rol de fantasía. Yo prefiero que el juego tenga un ambiente ligeramente más duro; un ambiente que no cambie las cosas a largo plazo, pero que dé una "sensación" un poco más realista.

Cuando a un personaje se le cura por medios mágicos, el daño, en vez de simplemente desaparecer, se convierte en daño no letal. El personaje

un objeto que sufra una herida letal tiene un penalizador acumulativo de -1 a los futuros TS para resistir heridas a causa del daño letal, como ocurre con los personajes. Un objeto que quede incapacitado se rompe o destruye.

Los objetos son inmunes al daño no letal, y por tanto no tienen que realizar salvaciones de Fortaleza para resistir heridas provocadas por ataques que infligian daño no letal.

Criaturas sin puntuación de Constitución

Algunas criaturas, como los constructos y los muertos vivientes, carecen de puntuación de Constitución. Las criaturas sin puntuación de Constitución obtienen un bonificador de +4 a los TS de Fortaleza para resistir heridas. No obstante, una criatura sin puntuación de Constitución que quede incapacitada es destruida.

Las criaturas que carecen de puntuación de Constitución son inmunes al daño no letal, y por tanto no tienen que realizar salvaciones de Fortaleza para resistir heridas provocadas por ataques que infligian daño no letal.

EFFECTOS DE DAÑO ESPECIALES

Este sistema cambia la forma de la que funcionan algunos efectos de daño especiales.

Golpe de gracia

Un golpe de gracia se trata como un ataque normal, excepto porque el resultado de la salvación de Fortaleza se considera una categoría peor (la CD de la salvación suele ser además más alta de lo normal, ya que el golpe de gracia se considera un golpe crítico, y por tanto inflige daño adicional). Con una salvación con éxito, el objetivo sufre 1 herida (o 1 herida no letal, si se usó un ataque no letal). Si la salvación falla por menos de 10, el objetivo queda incapacitado (o grogui); y si la salvación falla por 10 ó más, el objetivo queda moribundo (o inconsciente).

Daño masivo

No hay límite de daño masivo en esta variante, ya que cuanto más daño se inflija, mayor será la probabilidad de que un personaje quede inconsciente o moribundo.

El DM puede decidir que si un TS de Fortaleza para resistir heridas se falla por 20 ó más, el personaje queda moribundo (o inconsciente, si se trataba de daño no letal). Esto introduce la posibilidad, muy real, de que un solo golpe (como un golpe crítico o un ataque furtivo) pueda eliminar a un personaje.

PUNTOS DE VITALIDAD Y DE HERIDAS

El sistema de puntos de vitalidad y puntos de heridas fue desarrollado originalmente para *Star Wars RPG*, como un método más cinematográfico de tratamiento del daño que el sistema tradicional de puntos de golpe. El sistema permite que aumente el castigo que los personajes son capaces de sobrellevar a medida que suben de nivel, a la vez que un solo ataque con suerte sigue pudiendo hacer caer a un personaje.

puede recuperarse del daño no letal de la forma habitual; normalmente, tomándose algo de tiempo para descansar. No se puede usar magia para curar el daño no letal.

Esta regla ralentiza un poco los acontecimientos de juego, porque los personajes tienen que descansar entre peleas. Pero también le da al juego un tono más realista, sin cambiar realmente su funcionamiento.

—Charles Ryan

PUNTOS DE VITALIDAD

Los puntos de vitalidad son la medida de la capacidad del personaje para convertir un golpe directo en un arañazo o un golpe de refilón sin consecuencias graves. Al igual que los puntos de golpe de las reglas estándar de D&D, los puntos de vitalidad aumentan con el nivel, lo que da a los personajes de niveles altos más capacidad de restar importancia a los ataques. La mayoría de los tipos de daño reduce los puntos de vitalidad.

Los personajes obtienen puntos de vitalidad a medida que obtienen niveles. De la misma manera que los puntos de golpe de las reglas estándar de D&D, en cada nivel el personaje tira un dado de vitalidad y le suma su modificador de Constitución, añadiendo el total a sus puntos de vitalidad totales (y, al igual que con los puntos de golpe, un personaje siempre obtiene un mínimo de 1 punto de vitalidad por nivel, independientemente de su tirada o su modificador de Constitución). En el 1.º nivel, el personaje obtiene el máximo resultado posible de su dado de vitalidad en vez de tirar, como se indica en la tabla 4–6, a continuación.

TABLA 4–6: PUNTOS DE VITALIDAD

Clase	Puntos de vitalidad en el 1.º nivel	Dado de vitalidad
Bárbaro	12 + mod. de Con	d12
Bardo	6 + mod. de Con	d6
Clérigo	8 + mod. de Con	d8
Druida	8 + mod. de Con	d8
Explorador	8 + mod. de Con	d8
Guerrero	10 + mod. de Con	d10
Hechicero	4 + mod. de Con	d4
Mago	4 + mod. de Con	d4
Monje	8 + mod. de Con	d8
Paladín	10 + mod. de Con	d10
Pícaro	6 + mod. de Con	d6

PUNTOS DE HERIDAS

Los puntos de heridas miden cuánto daño físico real puede aguantar un personaje. El daño sólo reduce los puntos de heridas después de que todos los puntos de vitalidad se hayan perdido, o cuando un personaje sufre un golpe crítico.



Un personaje tiene tantos puntos de heridas como su puntuación de Constitución actual.

GOLPES CRÍTICOS

Un golpe crítico inflige el mismo daño que un golpe normal, pero ese daño se resta de los puntos de heridas, no de los puntos de vitalidad. Los golpes críticos no infligen daño adicional; por esta razón, ninguna arma de este sistema tiene un multiplicador de daño para los golpes críticos.

Los golpes críticos superan automáticamente la RD de una criatura, independientemente de si el ataque podía hacer eso normalmente.

La mayor parte de las armas conserva su rango de amenaza de crítico normal. Si un arma tiene normalmente un multiplicador al daño del crítico mayor que $\times 2$, el rango de amenaza del arma aumenta en 1 punto por multiplicador adicional, tal y como se indica en la tabla siguiente:

Multiplicador	Nuevo rango de amenaza
$\times 3$	19-20
$\times 4$	18-20
$\times 5$	17-20

HERIDAS Y MUERTE

El conjunto de los puntos de vitalidad y de heridas mide lo difícil que es herir y matar a un personaje. El daño de cada ataque con éxito y de cada pelea se acumula, disminuyendo el total de puntos de vitalidad o de heridas del personaje hasta que se queda sin puntos.

Daño no letal

Este sistema no diferencia entre daño letal y no letal. Los ataques y los efectos que normalmente infligen daño no letal reducen los puntos de vitalidad, excepto con un golpe crítico, en cuyo caso reducen los puntos de heridas.

0 puntos de vitalidad

Cuando se alcanzan los 0 puntos de vitalidad, el personaje ya no puede seguir evitando sufrir daño físico real. Todo el daño adicional que sufra reducirá sus puntos de heridas.

Sufrir daño por heridas

La primera vez que un personaje sufre daño por heridas (aunque sea un solo punto), queda fatigado. Un personaje fatigado no puede correr ni cargar, y sufre un penalizador de -2 a Fuerza y Destreza hasta que descansa 8 horas (o hasta que se cure del daño por heridas, lo que ocurra primero). Las heridas adicionales no dejan al personaje exhausto.

Además, en cualquier momento en el que un ataque inflija daño por heridas a un personaje, este deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 5 + número de puntos de heridas perdidos en el ataque) o quedará aturdido durante 1d4 asaltos (durante este periodo, cualquier otro personaje puede emplear una acción estándar para ayudar al personaje aturdido a recuperarse; esto elimina la condición de aturdido).

0 puntos de heridas

Los puntos de heridas no pueden descender por debajo de 0; cualquier daño que provocaría que el total de puntos de golpe del personaje descendiera por debajo de 0 simplemente deja al personaje con 0 puntos de heridas.

Con 0 puntos de heridas, el personaje queda incapacitado y deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15). Si tiene éxito, simplemente queda incapacitado. Si falla, queda inconsciente y moribundo.

Incapacitado: un personaje incapacitado está consciente, pero sólo puede efectuar una sola acción de movimiento o acción estándar en cada turno (pero no ambas, ni tampoco puede efectuar acciones de asalto completo). Se mueve a la mitad de su velocidad. Si realiza acciones de movimiento no se arriesga a sufrir más heridas, pero efectuar cualquier acción estándar (o cualquier otra acción que el DM considere extenuante, incluidas algunas acciones gratuitas, como lanzar un conjuro apresurado) empeora el estado del personaje hasta moribundo (a menos que la acción implique curación; ver a continuación).

Moribundo: un personaje moribundo está inconsciente y cercano a la muerte. Cada asalto, en su turno, un personaje moribundo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10, +1 por turno después del primero) para estabilizarse.

Si el personaje falla la salvación, muere.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por menos de 5, no muere pero no mejora. Sigue moribundo y deberá continuar realizando salvaciones de Fortaleza cada asalto.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por más de 5 y menos de 10, se estabiliza, pero permanece inconsciente.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por más de 10, recupera la consciencia y queda incapacitado.

Otro personaje puede estabilizar a un personaje moribundo mediante una prueba de Sanar con CD 15 como acción estándar (esto provoca ataques de oportunidad).

Personajes estables y recuperación

Un personaje estable está inconsciente. Cada hora, un personaje estable debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10, +1 por hora después de la primera) para permanecer estable.

Si el personaje falla la salvación, queda moribundo.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por menos de 5, no empeora pero no mejora. Sigue estable e inconsciente, y deberá continuar realizando salvaciones de Fortaleza cada hora.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por 5 ó más, recupera la consciencia y queda incapacitado.

Un personaje estable y consciente, con 0 puntos de heridas, a quien nadie esté ayudando, tiene un 10% de posibilidades de comenzar a recuperar puntos de heridas de forma natural ese día.

Una vez que un personaje que no está siendo ayudado por nadie comienza a recuperar puntos de heridas de forma natural, ya no está en peligro de muerte.

Recuperarse con ayuda: un personaje moribundo puede ser estabilizado mediante una prueba de Sanar (CD 15), lo cual es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad. Una hora después de que un personaje moribundo que ha recibido ayuda se estabilice, tira un d%. Tiene un 10% de posibilidades de recuperar la consciencia, en cuyo

caso queda incapacitado. Si permanece inconsciente, tiene las mismas posibilidades de recuperar la consciencia cada hora. Incluso aunque esté inconsciente, recuperará puntos de heridas de forma natural, recordando la consciencia y la capacidad de emprender actividades normales cuando sus puntos de heridas alcancen 1 ó más.

SITUACIONES DE DAÑO ESPECIALES

El sistema de puntos de vitalidad cambia la forma de la que funcionan algunos efectos de daño especiales.

Golpe de gracia

El golpe de gracia funciona de la manera normal, ya que impacta automáticamente y asesta un golpe crítico (por tanto, el daño infligido se aplica a los puntos de heridas del objetivo). Si el defensor sobrevive al daño, deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + daño sufrido) o morirá.

Daño masivo

La regla de daño masivo no se aplica con este sistema.

CURACIÓN

Tras sufrir daño, un personaje puede recuperar puntos de vitalidad y de heridas mediante la curación natural (con el transcurso de horas y días) o mediante la magia. En cualquier caso, un personaje no puede recuperar puntos de vitalidad o de heridas por encima de sus totales normales.

Curación natural

Los personajes recuperan puntos de vitalidad al ritmo de 1 punto de vitalidad por hora por nivel de personaje.

Con una noche entera de descanso, el personaje recupera 1 punto de heridas por nivel de personaje (mínimo 1 por noche), o el doble de esa cantidad mediante el reposo total en cama durante 24 horas. Cualquier interrupción significativa durante el periodo de reposo impide que el personaje se cure esa noche.

Curación con ayuda

Un personaje que proporcione cuidados a largo plazo (consulta la descripción de la habilidad Sanar, en la pág. 81 del *Manual del jugador*) duplica el ritmo al que un personaje herido recupera los puntos de vitalidad y de heridas perdidos.

Curación mágica

Los conjuros que curan puntos de golpe funcionan de manera ligeramente diferente en este sistema. Los conjuros que curan una cantidad variable de pg, basados en una tirada de dados (como *curar*

TRAS EL TELÓN: VITALIDAD Y HERIDAS

Los personajes que usen este sistema deberían ser más cautelosos en el combate, que puede volverse mortal con sólo unas pocas tiradas con suerte. Pero también pueden recuperarse de una pelea mucho más deprisa. Por eso esta variante es un sistema ideal para campañas con poca magia o juegos en los que la curación es rara.

En este sistema, una criatura muy débil tiende a ser más difícil de matar que en el D&D estándar, ya que su puntuación de Constitución suele ser más alta que el número de pg que podría haber tenido. Las criaturas muy grandes también aguantan más, debido a su modificador de tamaño. Esto se refleja en los ajustes al VD que se indican en la variante.

Las criaturas capaces de infligir una gran cantidad de daño con un solo golpe se vuelven significativamente más letales con este sistema, ya que una trada de ataque con suerte puede asestar un golpe mortal a casi cualquier personaje. Para los golpes críticos, piensa en reducir el daño adicional de los dados

de daño adicionales (como los de una *espada flamígera* o el ataque furtivo de un pícaro) a sólo 1 punto por dado (estos ataques infligen daño normal con los golpes no críticos). Esto sigue siendo bastante terrible cuando combates con un pícaro de nivel alto, pero no es tan aterrador como la posibilidad de enfrentarse a los 5 ó 10 dados adicionales de daño por heridas de un ataque furtivo que aseste un golpe crítico con éxito. Puedes encontrar otros casos en los que el daño necesite ajustes con este sistema; no tengas miedo de manipular las cosas cuando haga falta para que el juego siga siendo divertido y emocionante.

Con esta variante, el daño de Constitución es especialmente letal, ya que cada punto de daño de Constitución reduce los puntos de heridas en 1, y cada 2 puntos de daño reducen la vitalidad en tantos puntos como los DG del personaje. Si la Constitución de un personaje se ve reducida a 0, el personaje muere, incluso aunque le quedarán puntos de heridas.

heridas leves) aplican el dado que se tira como puntos de vitalidad recuperados, y cualquier modificador a la tirada (como el nivel de lanzador para los conjuros de curar) como puntos de heridas recuperados.

Por ejemplo, curar heridas moderadas cura 2d8 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10). Con este sistema, un clérigo de 10.^o nivel podría lanzarlo para curar 2d8 puntos de vitalidad y 10 puntos de heridas.

Los conjuros y efectos que devuelven un número de pg que no está basado en una tirada de dado, como sanar, aplican la curación primero a los puntos de heridas perdidos, y luego a la vitalidad. Por ejemplo, un clérigo de 11.^o nivel que lance sanar tiene 110 puntos de curación para aplicar. Si el objetivo ha sufrido 12 puntos de daño por heridas y 104 puntos de daño de vitalidad, el conjuro cura todo el daño por heridas y 98 puntos de daño de vitalidad, dejando al objetivo con sólo 6 puntos de daño de vitalidad.

PNJS Y MONSTRUOS

Los puntos de vitalidad sólo se conceden a las clases "heroicas", como las clases de personaje del *Manual del jugador* y varias clases de prestigio. Las clases de PNJ de la *Guía del Dungeon Master* (adepo, aristócrata, plebeyo, experto y combatiente) no disponen de puntos de vitalidad (ni en el 1.^o nivel ni después). Estos personajes tienen tantos puntos de heridas como su puntuación de Constitución. Así, el típico combatiente orco de 1.^o nivel tiene 12 puntos de heridas y ningún punto de vitalidad. Todo el daño infligido a estas criaturas se aplica a sus puntos de heridas.

Por el contrario, la mayor parte de los monstruos tiene tanto puntos de heridas como de vitalidad. Para las criaturas Pequeñas, Medianas y Grandes, el total de puntos de heridas de un monstruo es igual a su puntuación de Constitución. Las criaturas mayores o menores que éstas multiplican ese total de puntos de heridas por un factor basado en su tamaño, tal y como se indica en la tabla a continuación.

Tamaño	Multiplicador a los puntos de heridas
Minúsculo	× 1/8
Diminuto	× 1/4
Menudo	× 1/2
Pequeño	× 1
Mediano	× 1
Grande	× 1
Enorme	× 2
Gargantuesco	× 4
Colosal	× 8

El total de puntos de vitalidad de un monstruo es igual al número de pg que tendría normalmente, basado en su tamaño y puntuación de Constitución. El DM puede optar por no asignar puntos de vitalidad a las criaturas que presentan poca o ninguna amenaza a los PJ, como los animales domésticos de un rebaño.

REGLA DE LA CASA: ESQUIVAR FUERA DE TURNO

En cualquier momento en el que vayas a ser atacado, puedes sacrificar tu siguiente turno para sumar un bonificador de esquiva de +4 a tu CA. Debes ser capaz de aplicar tu bonificador de Destreza a la CA contra el ataque para hacer esto (de modo que, por ejemplo, no puedes hacerlo estando desprevenido), y lo declaras antes de que se haga la tirada de ataque. Tu iniciativa no cambia; simplemente, no realizas ninguna acción en tu siguiente turno. Obtienes este bonificador de esquiva hasta la siguiente vez que aparezca tu iniciativa después del turno que "te saltas".

Criaturas sin puntuación de Constitución

Algunas criaturas, como los muertos vivientes y los constructos, carecen de puntuación de Constitución. Si una criatura no tiene puntuación de Constitución, tampoco tiene puntos de vitalidad. En su lugar, tiene tantos puntos de heridas como puntos de vitalidad tendría basándose en sus DG y tipo. Estas criaturas nunca quedan fatigadas ni aturdidas a causa del daño por heridas.

Puntos de golpe adicionales

Si una criatura tiene puntos de golpe adicionales basados en su tipo, se consideran puntos de heridas adicionales (por ejemplo, un constructo Mediano obtiene 20 puntos de heridas adicionales). Esto mismo se aplicará a cualquier efecto permanente que aumente el total de puntos de golpe de un personaje (como la dote Dureza, que suma 3 al total de puntos de heridas del personaje).

Reducción del daño

La RD funciona de la forma normal, reduciendo el daño infligido por los ataques. No obstante, los golpes críticos superan automáticamente la RD de una criatura, independientemente de si el ataque podía hacerlo normalmente. Por ejemplo, un golpe crítico contra un esqueleto (RD 5/contundente) supera la RD de la criatura, incluso si el golpe se asesta con un arma que no inflige daño contundente.

Curación rápida

Las criaturas con curación rápida recuperan puntos de vitalidad a un ritmo excepcionalmente rápido, normalmente 1 ó más puntos de vitalidad por asalto, tal y como se indica en la descripción de la criatura (por ejemplo, un vampiro tiene curación rápida 5).

Si una criatura con curación rápida carece de puntuación de Constitución, la curación rápida restablece puntos de heridas (en vez de puntos de vitalidad) al mismo ritmo. Esto no se aplica a las criaturas que carecen de puntos de vitalidad pero sí tienen puntuación de Constitución (como un combatiente humano o un animal doméstico). Estas criaturas no se benefician de la curación rápida.

Regeneración

Todo el daño infligido a criaturas con regeneración es daño a los puntos de vitalidad, incluso en el caso de los golpes críticos. La criatura se cura automáticamente del daño a los puntos de vitalidad al ritmo por asalto indicado en su ficha (por ejemplo, un troll tiene regeneración 5). Una criatura con regeneración que se quede sin puntos de vitalidad quedará fatigada, como si hubiera sufrido daño por heridas. No obstante, el daño adicional no reduce sus puntos de heridas.

Ciertos tipos de ataques (típicamente, el fuego y el ácido) infligen automáticamente daño por heridas a una criatura con regeneración, aunque puede realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + daño infligido) para convertirlo en daño de vitalidad, que puede regenerar normalmente. Por lo demás, la regeneración funciona tal y como se

Esta regla da al personaje una opción de defenderse, lo que proporciona un elemento adicional a las tácticas de combate. También dota a los personajes de opciones tácticas adicionales, como la táctica de "manada de lobos": cuando un grupo ataca a un solo objetivo, quien esté siendo atacado por el objetivo utiliza la esquiva fuera de turno para mejorar su CA, mientras los demás atacan al oponente en sus turnos.

—Andrew Finch

indica en el *Manual de monstruos* y en las descripciones individuales de cada monstruo.

VALORES DE DESAFÍO DE LOS MONSTRUOS

Aumenta el VD de las criaturas Gargantuescas y Colosales en +1, a menos que la criatura carezca de puntuación de Constitución.

Los monstruos con un VD fraccionario suben a la siguiente fracción. El kóbold (normalmente VD 1/4) pasa a tener VD 1/3, por ejemplo, mientras que el trago (normalmente VD 1/2) pasa a tener VD 1.

PUNTOS DE RESERVA

Esta variante proporciona a cada personaje la capacidad de recuperarse rápidamente de las heridas. Esta capacidad, medida en puntos de reserva, restablece los pg perdidos tras una pelea con rapidez. Así, los personajes pueden estar heridos y cerca de la muerte al terminar un combate, pero recuperar todas sus fuerzas (o casi todas) antes de que comience el siguiente.

Los puntos de reserva funcionan particularmente bien en las campañas con poca magia o en cualquier campaña en la que la curación sea escasa, cara, o difícil de obtener por cualquier otra razón.

USAR PUNTOS DE RESERVA

Un personaje tiene tantos puntos de reserva como su total de puntos de golpe normal.

Después de que un personaje resulte herido (perdiendo puntos de golpe), los puntos de reserva comienzan a convertirse automáticamente en pg al ritmo de 1 por minuto de actividad no extenuante (como descansar o andar, pero no escalar, nadar o combatir). Así, por cada minuto de actividad no extenuante, el personaje recupera 1 pg y pierde 1 punto de reserva.

Por ejemplo, Tordek tiene 22 pg, así que también tiene 22 puntos de reserva. En una batalla con orcos, sufre 6 puntos de daño, lo que reduce sus pg a 16. Tras la pelea, los puntos de reserva de Tordek comienzan a "convertirse" en pg. En el transcurso de los siguientes 6 minutos, su total de puntos de reserva disminuye en 6 y su total de pg aumenta en 6, hasta su máximo de 22. Durante el siguiente combate, Tordek sufre 24 puntos de daño, lo que le deja a -2, y permanece moribundo durante 5 asaltos antes de estabilizarse con -7 pg. En los siguientes 16 minutos, sus 16 puntos de reserva restantes se convierten en pg. Al cabo de 7 minutos, está consciente pero incapacitado (0 pg). Tras 8 minutos vuelve a estar en pie (1 pg), y tras 16 minutos tendrá 9 pg y 0 puntos de reserva.

Daño no letal: los puntos de reserva también pueden reducir el total de daño no letal sufrido por un personaje. Por cada punto de reserva que se convierta en un pg, el personaje también resta 1 punto de su daño no letal. Además, un personaje puede emplear una acción estándar para "gastar" un número de puntos de reserva igual o menor que sus DG para reducir el daño no letal en esa misma cantidad (si el personaje tiene la dote Agente, el DM puede optar por convertir esta acción en una acción de movimiento, para reflejar el hecho de que estos personajes pueden perseverar con mayor facilidad en situaciones agotadoras).

TRAS EL TELÓN: PUNTOS DE RESERVA

Aunque esta variante multiplique por dos los pg de un personaje, no puede seguir y seguir peleando sin agotar su capacidad de recuperación. Los puntos de reserva duplican el número de pg que un personaje puede perder en el transcurso de múltiples combates, pero no aumentan el daño que es capaz de resistir en un solo combate.

CÓMO RECUPERAR PUNTOS DE RESERVA

Los personajes recuperan de forma natural los puntos de reserva perdidos, al mismo ritmo que recuperan pg perdidos (consulta 'Curación', en la pág. 146 del *Manual del jugador*). Si un personaje recibe curación mágica, esta curación se aplica primero a los pg perdidos del personaje. Los puntos de curación que queden después de que se hayan restablecido todos los pg del personaje se aplican para aumentar el total de puntos de reserva del personaje (hasta su máximo normal).

Por ejemplo, Tordek tiene 22 pg normalmente, pero ahora mismo tiene 9 pg y 0 puntos de reserva. Bebe una *poción de curar heridas moderadas*; tira 2d8+3 y obtiene un resultado de 15. Los primeros 13 puntos le devuelven todos sus pg; los 2 que quedan van a sus puntos de reserva; ahora tiene 22 puntos de golpe y 2 puntos de reserva.

CAMBIOS A CAUSA DE LA CONSTITUCIÓN

Si el modificador de Constitución de un personaje aumenta o disminuye, sus puntos de reserva también aumentan o disminuyen, igual que sus pg. Si un descenso de Constitución redujera los puntos de reserva de un personaje por debajo de 0, cualquier exceso por debajo de 0 se restaría de sus pg actuales.

LÍMITES Y RESULTADOS DEL DAÑO MASIVO

La regla de daño masivo que aparece en el *Manual del jugador* está diseñada para campañas de fantasía heroica, y representa la posibilidad remota de que un solo golpe de un oponente poderoso pueda matar a un personaje, independientemente de los pg que éste tenga.

Alterar las reglas de daño masivo puede cambiar drásticamente la actitud de los personajes acerca del combate. Un límite (la cantidad de daño que provoca un TS de Fortaleza para evitar la muerte) más bajo hace que el combate sea más letal, convirtiendo quizás cada golpe en una herida potencialmente mortal. Por otra parte, un resultado menos mortal en caso de fallar la salvación (por ejemplo, inconsciencia en lugar de muerte) hace que el combate sea menos peligroso, de modo que el total de pg del personaje sea más importante que cualquier golpe aislado.

Por ello, aquí aparecen varios límites y resultados del daño masivo alternativos. Puedes combinar distintas variantes para crear tu propio sistema. Por ejemplo, podrías combinar la variante del límite basado en los DG con la del límite basado en el tamaño para crear un límite de daño masivo que tenga en cuenta tanto los DG como el tamaño de una criatura.

Independientemente de la variante que uses, cada jugador debería anotar su límite de daño masivo en algún lugar de la hoja de personaje (para evitar los cálculos en mitad del combate), y puede que el DM quiera añadir límites de daño masivo a las estadísticas de los monstruos y PNJs por esta misma razón.

LÍMITES DE DAÑO MASIVO ALTERNATIVOS

El límite de 50 puntos de las reglas estándar de D&D puede alterarse de varias maneras diferentes.

Límite basado en la Constitución: el límite de daño masivo de un personaje es igual a su puntuación de Constitución. Siempre que sufra daño de un solo golpe que iguale o exceda su puntuación de Constitución, deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o sufrirá los efectos del daño masivo.

Si un ataque inflige daño a los pg y también cambia la puntuación de Constitución del personaje (como un impacto con un arma envenenada), aplica todos los efectos del golpe antes de determinar si el daño es suficiente para provocar el TS. Por ejemplo, un personaje con Constitución 14 es alcanzado por un espadón cubierto de veneno de

vibora negra. El ataque inflige 12 puntos de daño, pero el personaje falla además el TS de Fortaleza contra el veneno y sufre 3 puntos de daño de Constitución. Esto reduce su Constitución (y por tanto, su límite de daño masivo) a 11. Como el daño supera el límite, ahora el personaje tiene que realizar una salvación de Fortaleza para evitar los efectos del daño masivo.

Límite basado en los DG: el límite de daño masivo de un personaje es igual a $25 + 2$ por DG. Siempre que un personaje sufra de un solo golpe un daño igual o mayor que este número, deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o sufrirá los efectos del daño masivo.

Por ejemplo, un guerrero humano de 5^o nivel tiene un límite de daño masivo de $35 (25 + [2 \times 5])$. Un gigante de fuego tiene un límite de daño masivo de $55 (25 + [2 \times 15])$.

Límite basado en el tamaño: el límite de daño masivo de una criatura es igual a 50, más o menos 10 puntos por cada categoría de tamaño por encima o por debajo de Mediana (esta variante apareció originalmente en la pág. 27 de la *Guía del Dungeon Master*). Siempre que una criatura sufra de un solo golpe un daño igual o mayor que este número, deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o sufrirá los efectos del daño masivo.

RESULTADOS ALTERNATIVOS DEL FALLO EN LA SALVACIÓN

Los resultados de fallar el TS de Fortaleza para resistir los efectos del daño masivo pueden alterarse de distintas formas.

Moribundo: en lugar de que el fallo en la salvación de fortaleza contra el daño masivo provoque una muerte instantánea, lo que ocurre es que el personaje queda reducido a -1 pg. El personaje queda moribundo e inconsciente, pero sigue pudiendo estabilizarse o ser ayudado por sus amigos, como cualquier otro personaje que se vea reducido a -1 pg.

Cercano a la muerte: alternativamente, el fallo en la salvación contra el daño masivo puede provocar que el personaje quede reducido a -8 pg, en lugar de morir instantáneamente. El personaje está muy próximo a la muerte (sólo tiene uno o dos asaltos para estabilizarse o recibir ayuda), pero no muere automáticamente.

TRAS EL TELÓN: REGLAS DE DAÑO MASIVO

Los sistemas alternativos para el daño masivo afectan al juego de diferentes maneras.

La variante del límite basado en la Constitución es más letal que el sistema de daño masivo estándar, ya que el límite es muy inferior. Es mejor para las campañas de bajo nivel y poco nivel de poder, o para campañas inclinadas al "realismo crudo" en combate. Puede que quieras permitir a los personajes la opción de aumentar sus límites sin mejorar su puntuación de Constitución. Por ejemplo, una dote llamada Límite de daño mejorado que aumentara el límite de daño del personaje en 3 permitiría a un personaje con una Constitución baja aumentar su límite de daño masivo fácil y rápidamente.

A diferencia de la mayoría de los demás límites de daño masivo, la variante de límite basado en los DG se adapta al personaje a medida que avanza de nivel. En los niveles más bajos, el límite es más bajo del normal, pero sigue siendo lo bastante alto como para que rara vez importe. En los niveles más altos, el límite de daño masivo de un personaje supera el valor indicado en el Manual del jugador, aumentando la capacidad de supervivencia en combate de estos personajes. Favorece a los monstruos cuyos DG superan con mucho su VD, como los gigantes y los dragones, ya que sus límites de daño masivo acaban siendo más altos que los de los personajes que los combaten.

La variante del límite basado en el tamaño perjudica a los PJs medianos y gnomos, así como a los familiares y algunos compañeros animales. Generalmente favorece a los monstruos, ya que éstos tienden a ser más grandes que los PJs.

Resultado variable: para añadir un poco más de aleatoriedad, un personaje que falle la salvación de Fortaleza contra el daño masivo tira 1d10 para determinar sus pg negativos. Un resultado de 1 a 9 indica que el personaje queda moribundo (con -1 pg con un resultado de 1, -2 pg con un resultado de 2, y así sucesivamente). Una tirada de 10 deja al personaje con -10 pg, lo que significa que muere.

CÓMO ADAPTAR EL TIRO DE SALVACIÓN

Otra forma de retocar el sistema de daño masivo es adaptar la CD de la salvación de Fortaleza, basándola en el daño sufrido. Por cada 10 puntos por los que el daño infligido por un ataque supere el límite de daño masivo de un personaje, aumenta la CD de la salvación de Fortaleza en 2. Esta regla funciona siempre igual, independientemente del límite que elijas usar.

Por ejemplo, si usas el límite estándar de 50 puntos, un impacto que inflija de 50 a 59 puntos de daño requiere una salvación con CD 15, uno que inflija de 60 a 69 puntos una con CD 17, uno de 70 a 79 puntos una con CD 19, y así sucesivamente. Si usas el límite basado en la Constitución, un personaje con una Constitución de 15 tendría que realizar una salvación con CD 15 cuando sufriera de 15 a 24 puntos de daño de un solo ataque, una con CD 17 cuando sufriera de 25 a 34 puntos, una con CD 19 para un golpe de 35 a 44 puntos, etc.

CÓMO COMBINAR VARIANTES DE DAÑO MASIVO

Las variantes de daño masivo indicadas anteriormente pueden combinarse de diferentes maneras.

Para combinar la variante del límite basado en la Constitución con el sistema basado en los DG, usa simplemente la puntuación de Constitución del personaje, en lugar de 25, para determinar el límite de daño masivo del personaje. Por ejemplo, un personaje de 3^{er} nivel con una Constitución de 14 tiene un límite de daño masivo de $20 (14 + [3 \times 2])$. En la mayoría de los casos, este cálculo da como resultado un límite más bajo que el límite basado en los DG, pero aun así más alto que el límite basado en la Constitución, conservando la "crueldad" del

Las variantes del resultado de moribundo tienden a crear combates menos letales, ya que una sola salvación no significa la muerte automática. Aun así, una salvación fallida puede ser tan crítica para el transcurso de la batalla como en el sistema estándar; un personaje moribundo es tan inútil como un muerto, y es probable que acapare recursos de uno o más personajes que traten de salvarlo de la muerte.

La variante de cercano a la muerte es casi tan mortal como el sistema estándar, pero le da al personaje una pequeña probabilidad de sobrevivir. Es particularmente adecuada para campañas heroicas en las que los personajes se encuentran a menudo al borde de la muerte, sólo para retirarse del límite en el último momento posible.

El sistema de resultados variables es menos mortal que las reglas estándar (ya que permite la posibilidad de que el personaje sobreviva por lo menos unos cuantos asaltos), pero elimina la previsibilidad de las variantes de moribundo y cercano a la muerte. Un personaje con suerte puede verse reducido solamente a -1 pg, mientras que un personaje desafortunado puede tener pocos segundos de supervivencia, o ninguno, antes de cruzar al más allá.

Finalmente, la opción del TS adaptado hace que los combates de nivel alto sean particularmente peligrosos para los personajes con TS de Fortaleza malos. Como estos personajes tienden también a tener pocos puntos de golpe, el combate se vuelve doblemente mortal, ya que ahora tienen que preocuparse por los ataques individuales de los oponentes poderosos, además de por el desgaste normal de sus pg.

sistema basado en la Constitución para los personajes de nivel bajo e intermedio, a la vez que permite a los personajes de nivel alto ser más audaces en combate.

Puedes combinar fácilmente el sistema basado en los DG con la variante basada en el tamaño: usa la mitad del valor base para el tamaño, en vez de 20, para determinar el límite de daño masivo. Por ejemplo, un guerrero humano de 1.º nivel (un personaje Mediano) tiene un límite de daño masivo de 27 (la mitad de 50 es 25, más 2 x1).

Probablemente no deberías combinar el sistema basado en la Constitución con la variante basada en el tamaño, porque el límite ya es tan bajo que reducirlo para los personajes Pequeños o menores les castiga excesivamente.

La variante de resultados alternativos del fallo en la salvación se puede combinar con cualquiera de los límites alternativos.

MUERTE Y MORIBUNDOS

Con las reglas estándar de D&D, la inconsciencia y la muerte son estados predecibles: cuando un personaje alcanza los pg negativos, queda inconsciente. Cuando alcanza -10 pg, muere.

Esta variante elimina parte de esta previsibilidad. Un personaje moribundo ya no tiene un número determinado de asaltos de vida. Esto eleva la tensión del combate cuando uno de tus aliados ha caído, porque no sabes exactamente cuándo se le va a terminar el tiempo.

0 PUNTOS DE GOLPE

Con esta variante, los personajes no pueden verse reducidos a pg negativos: 0 es el mínimo. No hay un nivel de pg en el que un personaje muera automáticamente, sino que un personaje que sufra daño que reduzca sus pg a 0 debe tener éxito en una salvación de Fortaleza para evitar caer inconsciente o morir.

LA SALVACIÓN DE FORTALEZA

Cuando los pg de un personaje se reducen a 0, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10, +2 por cada 10 puntos de daño infligidos por el ataque o efecto). Un éxito significa que el personaje queda incapacitado; un fallo significa que está moribundo. Fallar por 10 ó más significa que el personaje está muerto (Si el personaje saca un 1 natural en la tirada, está moribundo. Calcula el resultado numérico; si falló la CD por 10 ó más, está muerto).

Los posibles resultados de la salvación son los siguientes:

Incapacitado: un personaje incapacitado está consciente, pero sólo puede efectuar una sola acción de movimiento o acción estándar en cada turno (pero no ambas, ni tampoco puede efectuar acciones de asalto completo). Se mueve a la mitad de su velocidad. Si sólo realiza acciones de movimiento no se arriesga a sufrir más heridas, pero efectuar cualquier acción estándar (o cualquier otra acción que el DM considere extenuante, incluidas algunas acciones gatutas, como lanzar un conjuro apresurado) le obligará a realizar un TS de Fortaleza (con la misma CD que la salvación que realizó

cuando se vio reducido a 0 pg) para permanecer incapacitado; si no es así, queda moribundo después de realizar la acción. Si un personaje incapacitado sufre algún daño letal, deberá tener éxito en otra salvación de Fortaleza (CD 10, +2 por cada 10 puntos de daño infligidos por el ataque o efecto), pero cualquier otro resultado que no sea el de muerte significa que el personaje está ahora moribundo. Si un personaje incapacitado sufre (o está sufriendo) algún daño no letal queda inconsciente (ya que el daño no letal que sufre supera ahora sus pg), pero no queda moribundo.

Moribundo: un personaje moribundo está inconsciente y cercano a la muerte. Cada asalto, en su turno, un personaje moribundo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10, +1 por turno después del primero) para estabilizarse.

Si el personaje falla la salvación, muere.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por menos de 5, no muere pero no mejora. Sigue moribundo y deberá continuar realizando salvaciones de Fortaleza cada asalto.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por más de 5 y menos de 10, se estabiliza, pero permanece inconsciente.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por más de 10, recupera la consciencia y queda incapacitado.

Otro personaje puede estabilizar a un personaje moribundo mediante una prueba de Sanar con CD 15 como acción estándar (esto provoca ataques de oportunidad).

Estable: un personaje estable está inconsciente. Cada hora, un personaje estable debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10, +1 por hora después de la primera) para permanecer estable.

Si el personaje falla la salvación, queda moribundo.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por menos de 5, no empeora pero no mejora. Sigue estable e inconsciente, y deberá continuar realizando salvaciones de Fortaleza cada hora.

Si el personaje tiene éxito en la salvación por 5 ó más, recupera la consciencia y se queda con 1 pg.

Otro personaje puede proporcionar a un personaje estable un bonificador de +2 a la salvación de Fortaleza para permanecer estable, si lo atiende durante al menos 10 minutos en la hora que transcurre entre salvaciones y tiene éxito en una prueba de Sanar con CD 15.

Muerto: el alma de un personaje muerto se separa del cuerpo inmediatamente, y devolverla al cuerpo es un problema enorme. A menos que tengas acceso a magia divina poderosa, no puedes hacer gran cosa con un personaje muerto, excepto registrarle los bolsillos por si tiene piezas de oro.

CURACIÓN

Un personaje incapacitado, estable o moribundo tiene 0 pg. La curación que lo deje por encima de 0 puntos de golpe lo deja de nuevo consciente y completamente funcional, como si nunca se hubiera visto reducido a 0. Un lanzador de conjuros conserva la capacidad de lanzar conjuros que tenía antes de alcanzar los 0 pg (por supuesto, un personaje que sufra tanto o más daño no letal que pg tenga en ese momento seguirá sufriendo las consecuencias de este estado; consulta "Daño no letal", en la pág. 146 del *Manual del jugador*).

TRAS EL TELÓN: MUERTE Y MORIBUNDOS

Este sistema alternativo aumenta las posibilidades de un personaje de sobrevivir a un combate contra monstruos que infligen tremendas cantidades de daño con cada ataque, ya que cualquier personaje que llegue a 0 pg combatiendo contra una criatura así tiene una posibilidad de sobrevivir. Elimina el miedo al que se han enfrentado todos los personajes de nivel alto: sufrir daño de un ataque de una criatura que lo derribe cercano a 0 pg, sabiendo que luego viene un

segundo ataque que probablemente lo dejará muy por debajo de -10 puntos.

Esta variante también reduce parte del factor de oscilación del daño masivo, ya que una sola salvación fallida no marca la diferencia entre la vida y la muerte. En los combates contra monstruos que pueden infligir rutinariamente 50 ó más puntos de daño por golpe (lo que no es demasiado infrecuente en los niveles más altos), esto impide que el combate se convierta en el juego macabro de "¿Quién será el primero en sacar un 1 natural?".

Por ejemplo, Lidda es alcanzada por la clava de un gigante de las colinas, que le inflige 26 puntos de daño, pero sólo le quedan 14 pg. Se ve reducida a 0 pg. Inmediatamente, tiene que realizar una salvación de Fortaleza con CD 14 (CD base de 10, +4 porque el daño infligido estaba entre 20 y 30 puntos). Saca un 5, así que está inconsciente y moribunda (si la tirada hubiera sido peor, el ataque la habría matado directamente).

En su siguiente turno, deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10) para estabilizarse. Saca un 13, que es suficiente para permanecer moribunda, pero no lo bastante para estabilizarse. En el siguiente asalto, la CD sube a 11, y ella saca un 16. Como ese resultado supera la CD en 5 ó más puntos, Lidda se estabiliza, pero permanece inconsciente. Suponiendo que mientras tanto no la curen sus amigos (o que no la maten sus enemigos), deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza con CD 10 una hora más tarde para permanecer estable.

DAÑO MASIVO

Si un solo ataque inflige suficiente daño como para obligar a que se realice un TS contra el daño masivo (normalmente 50 puntos, aunque si utilizas un sistema alternativo -consulta 'Límites y resultados del daño masivo', más arriba- la cantidad puede variar drásticamente), el objetivo del ataque realiza una salvación de Fortaleza de la manera normal. Si la salvación falla, los pg del objetivo quedan reducidos a 0, y deberá tener éxito inmediatamente en una segunda salvación de Fortaleza (CD 10, +2 por cada 10 puntos de daño infligidos por el ataque o efecto) para determinar si está muerto, moribundo, o simplemente incapacitado (tal y como se explica más arriba).

Por ejemplo, Tordek se ve alcanzado por el aliento ardiente de un viejo dragón rojo. Falla la salvación de Reflejos, y sufre 88 puntos de daño por fuego. Por suerte, Tordek lleva un *anillo mayor de resistir energía (fuego)*, lo que reduce el daño en 20 puntos, hasta 68. Este número es mucho más bajo que sus pg actuales, pero es suficiente para provocar un TS de Fortaleza con CD 15 debido al daño masivo (según las reglas del *Manual del jugador*). Por desgracia, Tordek saca un 1 natural en la salvación y se ve reducido a 0 pg. Ahora debe realizar un segundo TS de Fortaleza para ver si está sólo incapacitado, moribundo, o si el ataque lo mata directamente. La CD es 22 (base 10, +12 porque el daño está entre 60 y 70 puntos). Esta vez Tordek saca un 23, que es suficiente para permanecer incapacitado. Tordek sigue consciente, pero sólo puede efectuar una acción estándar o acción de movimiento (y acciones gratuitas) en cada asalto, y si realiza una acción estándar deberá tener éxito en una

salvación de Fortaleza (CD 22) para permanecer incapacitado después de efectuarla. Si no tiene éxito en la salvación, o si sufre aunque sea un solo punto de daño letal, caerá inconsciente y moribundo (o puede que muera directamente).

PUNTOS DE ACCIÓN

Los puntos de acción proporcionan a los personajes medios para afectar al juego de diferentes formas, mejorando tiradas importantes o activando aptitudes especiales. Cada personaje dispone de un número limitado de puntos de acción, y una vez que se gasta un punto de acción, ya no puede recuperarse.

CONSEGUIR PUNTOS DE ACCIÓN

Un personaje principiante (de 1.º nivel) comienza el juego con 5 puntos de acción. Un personaje por encima de 1.º nivel comienza el juego con un número de puntos de acción igual a $5 + 1/2$ de su nivel de personaje.

Cada vez que un personaje avanza de nivel, obtiene un número de puntos de acción igual a $5 + 1/2$ de su nuevo nivel de personaje. Algunas clases de prestigio podrían permitir que se consiguieran puntos de acción a un ritmo más rápido, a elección del DM.

Puntos de acción y campañas ya existentes

Incorporar los puntos de acción a una campaña ya existente es fácil, ya que los personajes no tienen que hacer ningún cambio en especial. Cada personaje obtiene simplemente un número de puntos de acción igual a $5 + 1/2$ de su nivel de personaje.

PNJs y puntos de acción

Probablemente, la mayoría de los PNJs no deberían disponer de puntos de acción, debido al aumento de la complejidad del juego que esto supondría. Sin embargo, en el caso de villanos y otros personajes significativos, el DM podría proporcionarles un número apropiado de puntos de acción para que los usaran contra los personajes jugadores. Tantos puntos de acción como la mitad del nivel del PNJ es un buen punto de partida.

USAR PUNTOS DE ACCIÓN

Puedes gastar 1 punto de acción, o bien para sumárselo a una sola tirada de d20, o para mejorar el uso de una dote.

Puedes gastar 1 punto de acción en cada asalto. Si gastas un punto para usar una acción especial (ver a continuación), no podrás gastar otro en el mismo asalto para mejorar una tirada, y viceversa.

TRAS EL TELÓN: PUNTOS DE ACCIÓN

Los puntos de acción proporcionan a los jugadores cierto control sobre las tiradas de dados malas. Aunque esto tiene poco efecto en un encuentro medio, hace que sea un poco más probable que los personajes sobrevivan a encuentros extremadamente desafiantes, y menos probable que un solo personaje caiga a manos de un enemigo equilibrado sólo a causa de la mala suerte. Una reserva de puntos de acción permite que incluso los jugadores más cautelosos expongan a sus personajes a más riesgos, aumentando la tensión del juego y abriendo puertas a una acción todavía más heroica. Esta variante también hace que sea menos probable que un grupo completo de aventureros caiga víctima de un efecto poderoso, como un *circulo de muerte* o una *nube aniquiladora*.

Los puntos de acción también hacen que sea más probable que un personaje use sus aptitudes más potentes con éxito. Por ejemplo, aunque su efecto global en un encuentro pueda ser mínimo, pocas cosas frustran más a un paladín que fallar cuando castiga el mal; algo que ocurre menos veces cuando se usan puntos de acción.

Una vez dicho esto, los puntos de acción también pueden llevar a los personajes a jugarse el cuello de forma rutinaria (confiando en los puntos de acción para

salvarse), y a los DM a elevar inconscientemente la dificultad de los encuentros (ya que los personajes tienen más posibilidades de tener éxito contra enemigos del mismo poder). Eso está bien mientras los personajes tengan una reserva de puntos de acción que gastar, pero cuando se queden sin ellos, los encuentros que de otra forma serían solamente difíciles podrían volverse increíblemente letales. Ten presente el número de puntos de acción del que disponen tus personajes cuando diseñes encuentros para ellos.

Para los DM que estén preocupados porque los puntos de acción puedan aumentar sin contrapartidas el nivel de poder de los personajes, hay una solución fácil. Simplemente, piensa en cada punto de acción como en un objeto mágico de un solo uso con un amplio espectro de efectos posibles. Con esta analogía, es fácil justificar la reducción en la cantidad de tesoro conseguido para equilibrar la adquisición de puntos de acción. Recuerda que esto es solamente una herramienta para los DM interesados en vigilar cuidadosamente los niveles de poder de los personajes; los puntos de acción no deben ponerse nunca a la venta.

Un punto de acción equivale aproximadamente a un objeto mágico que valga 100 pp por nivel de personaje (ya que cuanto más alto sea el nivel del personaje, más potente será el efecto).

Sumar a una tirada

Cuando gastas 1 punto de acción para mejorar una tirada de d20, sumas el resultado de 1d6 a tu tirada de d20 (lo que incluye tiradas de ataque, salvaciones, pruebas, o cualquier otra tirada de d20) para ayudarte a alcanzar o superar el número objetivo. Puedes declarar que usas 1 punto de acción para alterar una tirada de d20 después de hacer la tirada, pero sólo antes de que el DM revele el resultado de la tirada. No puedes usar un punto de acción para alterar el resultado de una tirada de d20 cuando estás eligiendo 10 ó eligiendo 20.

Dependiendo del nivel del personaje (consulta la tabla a continuación), un personaje puede tirar más de 1d6 cuando gasta 1 punto de acción. Si esto ocurre, aplica el resultado más alto y descarta las demás tiradas. Por ejemplo, un personaje de 15º nivel tira 3d6 y escoge el mejor resultado de los 3, así que si saca un 1, un 2, y un 4, aplica el 4 a su tirada de d20.

Nivel del personaje	Dados tirados por cada punto de acción
1º-7º	1d6
8º-14º	2d6
15º-20º	3d6

Acciones especiales

Un personaje puede realizar ciertas tareas gastando un punto de acción. Además de las acciones que se describen a continuación, ciertas clases de prestigio o dotes (ver más adelante) podrían permitir el gasto de puntos de acción para obtener o activar aptitudes específicas, a elección del DM.

Activar una aptitud de clase: un personaje puede gastar 1 punto de acción para obtener otro uso de una aptitud de clase que tenga un número limitado de usos por día. Por ejemplo, un monje podría gastar un punto de acción para obtener otro uso de su aptitud Puñetazo aturdirador, o un paladín podría gastar un punto de acción para efectuar un ataque de castigar el mal adicional.

Impulso de defensa: un personaje puede gastar 1 punto de acción como acción gratuita cuando combate a la defensiva. Esto le proporciona el doble de los beneficios normales por combatir a la defensiva durante todo ese asalto (bonificador de esquiva de +4 a la CA; de +6 si tiene 5 ó más rangos en Piruetas).

Emular dote: al comienzo del turno de un personaje, éste puede gastar 1 punto de acción como acción gratuita para obtener el beneficio de una dote que no posee. Debe cumplir todos los prerrequisitos de la dote. Obtiene sus beneficios hasta el comienzo de su próximo turno.

Ataque adicional: durante cualquier asalto en el que un personaje efectúe una acción de asalto completo, puede gastar 1 punto de acción para efectuar un ataque adicional con su bonificador de ataque más alto. Los puntos de acción se pueden usar de esta forma tanto con ataques cuerpo a cuerpo como con ataques a distancia.

Impulso de conjuro: un personaje puede gastar 1 punto de acción como acción gratuita para aumentar el nivel de lanzador efectivo de uno de sus conjuros en 2. Debe decidir si va a gastar o no un punto de acción de esta forma antes de lanzar el conjuro.

Recordar conjuro: los lanzadores de conjuros que preparan sus conjuros por adelantado pueden gastar 1 punto de acción para recordar cualquier conjuro que acaben de lanzar. El conjuro puede volver a lanzarse más tarde, sin ningún efecto sobre otros conjuros preparados. Este uso de un punto de acción es una acción gratuita, y sólo puede llevarse a cabo en el mismo asalto en el que se lanza el conjuro. Los lanzadores de conjuros espontáneos, como los hechiceros y los bardos, pueden gastar 1 punto de acción para lanzar un conjuro sin recurrir a uno de sus espacios de conjuro diarios. Este uso de un punto de acción es una acción gratuita, y sólo puede llevarse a cabo en el momento de lanzar el conjuro.

Estabilizarse: en cualquier momento en el que un personaje esté moribundo, puede gastar 1 punto de acción para estabilizarse con sus pg actuales.

Mejorar dotes

El uso de puntos de acción abre la posibilidad de usar todo un surtido de nuevas dotes posibles. Sin embargo, para los personajes es más fácil, sencillamente, mejorar las dotes existentes para aprovechar los

puntos de acción; de esta manera, los personajes no necesitan gastar sus preciados espacios de dotes simplemente para obtener la capacidad de usar puntos de acción. A continuación aparecen algunos ejemplos de cómo pueden usarse puntos de acción con dotes existentes. A menos que se indique lo contrario, hace falta una acción gratuita para activar el efecto, que dura 1 asalto.

Lucha a ciegas: puedes gastar 1 punto de acción para negar tus posibilidades de fallo en un solo ataque.

Pericia en combate: puedes gastar 1 punto de acción para duplicar el bonificador a la CA que te proporciona esta dote. Por ejemplo, si sufres un penalizador de -3 a tu tirada de ataque, obtienes un bonificador de esquiva de +6 a la CA.

Esquiva: puedes gastar 1 punto de acción para aumentar el bonif. de esquiva que proporciona esta dote hasta +2. El efecto dura todo el encuentro.

Crítico mejorado: puedes gastar 1 punto de acción para duplicar tu rango de amenaza de crítico (como multiplicar por 2 dos veces equivalente a triplicar, este beneficio aumenta tu rango de amenaza de 19-20 a 18-20, de 17-20 a 15-20, o de 15-20 a 12-20, incluyendo el efecto de la dote Crítico mejorado). Este beneficio se

apila con el de Crítico mejorado, pero no con otros efectos que aumenten el rango de amenaza.

Iniciativa mejorada: puedes gastar 1 punto de acción para duplicar el bonificador a las pruebas de iniciativa que proporciona esta dote, de +4 a +8.



Dotes metamágicos: puedes gastar 1 punto de acción para añadir el efecto de cualquier dote metamágica que tengas a un conjuro que estés lanzando. El conjuro se lanza con su nivel normal (sin ningún ajuste de nivel debido a la dote) y no se requiere tiempo adicional para hacerlo.

Intensificar conjuro eleva automáticamente el nivel efectivo de un conjuro hasta el nivel de conjuro más alto que seas capaz de lanzar. Por ejemplo, si un mago de 7^o nivel con la dote Intensificar conjuro lanza *manos ardientes* y gasta 1 punto de acción para intensificar el conjuro, éste se considera de 4^o nivel a todos los efectos, aunque el mago lo preparara normalmente (como conjuro de 1.^{er} nivel).

Ataque poderoso: puedes gastar 1 punto de acción para duplicar el bonif. a las tiradas de daño que te proporciona esta dote. Por ejemplo, si aceptas un -3 a tu tirada de ataque, sumas +6 a la tirada de daño.

Soltura con una escuela de magia: puedes gastar 1 punto de acción para duplicar el incremento a la CD de las salvaciones proporcionado por el conjuro de +1 a +2.

Conjuros penetrantes: puedes gastar 1 punto de acción para duplicar el bonificador a las pruebas de nivel de lanzar o proporcionarado por la dote, de +2 a +4. El efecto dura todo el encuentro.

FRENTE EN COMBATE

Las reglas de combate del *Manual del jugador* ignoran intencionalmente la dirección en la que mira la criatura. Las reglas suponen que las criaturas se mueven y se desplazan constantemente en su espacio, mirando en todas las direcciones durante la pelea. En esta variante, el frente (la dirección en la que apuntan tu cabeza y tu cuerpo) marca una gran diferencia en cómo te mueves y combates.

Esta variante hace el combate más complejo, pero abre nuevas opciones estratégicas tanto para PJs como para monstruos. Es una buena elección si a tu grupo le encanta la complejidad táctica del combate en D&D y no le importa pasar mucho tiempo peleándose con los malos. No cambiará el nivel de poder de tu campaña.

Esta variante reemplaza las reglas estándar de flanco y crea nuevas condiciones para el uso de la aptitud de ataque furtivo del pícaro.

DIRECCIÓN DEL FRENTE

Todos los PJs y la mayoría de los monstruos tienen un frente: la dirección hacia la siguiente casilla hacia el que apunta el personaje o criatura. Esto significa que una criatura Pequeña o Mediana que está de pie en una casilla determinada tiene ocho frentes posibles. Las tres casillas hacia los que apunta un personaje Pequeño o Mediano son su

zona delantera. Las tres casillas tras él son su zona trasera. Las casillas a su derecha e izquierda son sus flancos. Los personajes más grandes tienen más casillas con las que vérselas, pero siguen mirando en una de las ocho direcciones. Sus zonas delanteras siguen siendo las casillas que hay ante ellos (incluidas las de las esquinas delanteras); sus zonas traseras siguen siendo las casillas que hay tras ellos (incluidas las de las esquinas traseras); y sus flancos siguen siendo las casillas que tienen directamente a cada lado.

Para algunas miniaturas, es obvio en qué dirección está su frente; sus caras miran en esa dirección, y también empuñan las armas en esa dirección. Pero algunas miniaturas miran a un lado y apuntan las armas hacia otro, o no está claro en qué dirección está su frente por algún otro motivo. Para las cosas que sigan estando claras en el tablero de batalla, es más fácil si marcas el frente de cada miniatura con un pequeño punto o flecha en la base. De este modo, todo el mundo sabe cuál es el frente del personaje representado por la miniatura.

Algunas criaturas carecen sencillamente de frente. Consulta 'Criaturas sin frente, más adelante'.

FRENTE Y MOVIMIENTO

El frente tiene algunos efectos significativos en el movimiento.

Cambiar el frente: conforme te mueves, puedes cambiar de frente libremente, girando tu miniatura antes de entrar en cada casilla nueva. Además, puedes cambiar tu frente al final de tu movimiento. Estas reglas no se aplican si tu movimiento está limitado a un paso de 5'.

Si no te mueves durante tu turno, o si tu movimiento está limitado a un paso de 5', puedes cambiar tu frente una vez, en cualquier momento durante tu turno, como acción gratuita. Puedes volverte para mirar en la dirección que quieras, pero no puedes cambiar tu frente más de una vez (no obstante, también puedes cambiar tu frente como acción de movimiento, si no estás usando tu acción de movimiento para hacer nada más).

Movimiento normal: puedes moverte a cualquier casilla de tu zona delantera con el coste de movimiento normal. Conforme te mueves, puedes cambiar tu frente cuando entras en cada casilla nueva. Deja claro cuál es tu frente conforme te mueves, si importa (como cuando hay enemigos cerca), y determina el frente de tu miniatura cuando hayas terminado de moverte (si tu miniatura tiene la base cuadrada, puede que las esquinas de la base se prolonguen más allá del espacio de la miniatura. Eso está bien, pero recuerda que independientemente de tu frente, el tamaño y forma de tu espacio nunca cambia realmente).

Moverse hacia atrás o de lado: en general, normalmente girarás a tu personaje en la dirección de movimiento antes de efectuar un movi-

REGLA DE LA CASA: PRUEBAS DE SUERTE

Normalmente, en D&D la suerte está representada por completo por la suerte del jugador, no por la del personaje. Si normalmente sacas buenas tiradas, tú, como jugador y tirador de dados, tienes suerte, y tu personaje se beneficia de ello. Si sacas malas tiradas, tienes mala suerte, y tu personaje lo sufre. Pero ¿qué pasa cuando quieres interpretar a un personaje que tiene suerte? ¿Cómo puedes hacerlo?

He creado una dote llamada "Suerte". No tiene prerequisites, y el beneficio es éste: siempre que aparezca en el juego una situación en la que el resultado debería determinarse al azar (normalmente, decidiéndolo con una tirada de porcentaje), hago que el personaje realice una prueba de suerte, que es un d20 sin modificadores. Si el resultado de la tirada es 15 ó más, el personaje tiene suerte.

Esto puede significar una de dos cosas. Si la situación que estoy tratando de resolver es un sistema de porcentajes sencillo (como apostar tirando una moneda), aumento el porcentaje de posibilidades de que el personaje "gane" en un 50%. Así, un personaje con suerte (un personaje con la dote

Suerte que tenga éxito en una prueba de suerte) gana el 75% de las veces que tira una moneda (dos oponentes con suerte se cancelan el uno al otro). Si la situación no está tan clara, uso mi sentido común.

Restrinjo el uso de la dote Suerte de algunas maneras. Para empezar, si un personaje falla una prueba de suerte, no le dejo intentar otra hasta la siguiente sesión de juego. Eso evita que la gente me dé la lata pidiéndome pruebas de suerte constantemente; les gusta guardárselas para cuando las necesitan realmente. Segundo, sólo permito que un personaje realice una sola prueba de suerte en una circunstancia determinada. Tercero, la aplicación de la dote Suerte depende tanto de la discreción del DM que rara vez la escogen más de uno o dos jugadores del grupo.

La prueba de suerte es una regla dura de adjudicar, y requiere planificación adicional. Puede ser divertido. Los jugadores con personajes con suerte parecen disfrutar de esa pequeña ventaja adicional que obtienen en situaciones inusuales, y a los que no escogen la dote no parece importarles mucho.

—Ed Stark

Frete de una criatura según el tamaño



Pequeño y Mediano



Grande



Enorme



Pequeño y Mediano Diagonal



Grande-Diagonal



Enorme-Diagonal

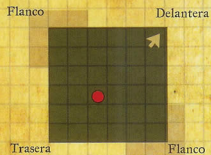
Gargantuesco



Colosal



Gargantuesco-Diagonal

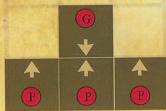


Colosal-Diagonal

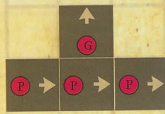




Cuando la pícara pasa junto al guerrero, provoca un ataque de oportunidad. Como el guerrero está en su flanco, él obtiene un bonificador de +2 a la tirada de ataque.



La pícara puede pasar lateralmente junto al guerrero, sin que su frente sea la dirección en la que se mueve, pero le cuesta dos casillas de movimiento entrar en cada cuadro. El guerrero sigue obteniendo un ataque de oportunidad, pero no obtiene el bonificador de +2, porque está situado en la zona delantera de la pícara.



Si la pícara se mueve por detrás del guerrero, éste sigue pudiendo efectuar un ataque de oportunidad, pero con un penalizador de -10, porque la pícara está en la zona trasera del guerrero. El guerrero también obtiene un bonificador de +2, porque está en el flanco de la pícara cuando la ataca.

Ataques de oportunidad

Una casilla = 5'

miento (tal y como se describe más arriba, puedes hacer esos cambios en tu frente libremente durante el movimiento). Sin embargo, a veces querrás moverte sin cambiar tu frente, para evitar dejar tu flanco o tu zona trasera expuestos a un ataque de oportunidad mientras te mueves. Cuesta dos casillas de movimiento entrar en una casilla en tu flanco o en tu zona trasera.

Pasos de 5': cuando des un paso de 5', puedes moverte a cualquier casilla adyacente, incluso a casillas en tu zona trasera o en tu flanco.

No cambias tu frente cuando das un paso de 5' (no obstante, puedes cambiar tu frente una vez como acción gratuita; consulta 'Cambiar el frente', más arriba).

FRENTE Y ATAQUE

En general, un personaje puede atacar a cualquier casilla de su zona delantera sin penalizadores. Esto significa que un personaje que efectúe un ataque completo debería considerar cuidadosamente cuándo emplear su acción gratuita para cambiar su frente. Por ejemplo, si Tordek (6º nivel) está siendo acosado por un osgo en la zona delantera y un trago en la zona trasera, puede atacar al osgo, emplear su acción gratuita para cambiar de frente hacia el trago, y luego atacar al trago, pero luego no puede volver a cambiar el frente. Se queda clavado con el osgo a la espalda, en su zona trasera.

Los personajes que no quieren cambiar su frente para apuntar a un enemigo pueden atacar a sus flancos con un penalizador de -5, y a su zona trasera con un penalizador de -10.

Los personajes pueden efectuar ataques a distancia en cualquier casilla más allá de su zona delantera sin penalizadores, como se indica en el diagrama adjunto. Los penalizadores por efectuar ataques a distancia por los flancos y la zona trasera son los mismos del combate cuerpo a cuerpo.

Frente del oponente

Tu frente no sólo importa cuando atacas, sino que también importa el frente de tu oponente. Si estás atacando desde el flanco de tu oponente (o desde las casillas tras el flanco, si tienes un arma con alcance o arma a distancia), obtienes un bonificador de +2 a la tirada de ataque. No necesitas a nadie frente a ti al otro lado del enemigo. Si estás atacando desde la zona trasera del enemigo (o desde las casillas tras ella), obtienes un bonificador de +4 a la tirada de ataque.

Ataques furtivos

Un pícaro puede golpear para infligir daño de ataque furtivo siempre que su enemigo esté desprevenido, o siempre que esté atacando con un arma cuerpo a cuerpo desde la zona trasera del enemigo. No necesita

Ataques furtivos



El pícaro A no puede efectuar ataques furtivos contra el gnoll, a pesar de la presencia de un guerrero al otro lado del enemigo. Pero tanto el guerrero como el pícaro A obtienen el bonificador de +2 a su ataque, porque están situados en los flancos del gnoll.

El pícaro B puede efectuar ataques furtivos contra el gnoll, siempre que esté atacando desde uno de los cuadros traseros de éste. Si el gnoll se vuelve para enfrentarse al pícaro B, éste tendrá que moverse si quiere efectuar ataques furtivos.

Una casilla = 5'

que haya nadie directamente frente a el para infligir el daño adicional. Las reglas estándar para la inmunidad de las criaturas frente a los ataques furtivos se siguen aplicando. Por ejemplo, una broza movediza tiene una zona trasera, pero es inmune al daño de los ataques furtivos, porque es una planta. A la inversa, un fasma no tiene zona delantera o trasera, pero sigues pudiendo infligirle daño adicional por ataque furtivo si lo coges desprevenido.

FRENTE Y PERCEPCIÓN

Es mucho más fácil ver lo que está ocurriendo en tu zona delantera, y mucho más fácil escabullirte tras la espalda de alguien.

Pruebas de Avistar: los personajes sufren un penalizador de -5 a las pruebas de Avistar para percibir cosas en sus flancos (o más allá de ellos), y un penalizador de -10 a las pruebas de Avistar para percibir cosas en su zona trasera (y más allá de ella). La dote Consciencia del combate (consulta la barra lateral) elimina este penalizador. Las criaturas sin frente (ver más adelante) y las criaturas con la aptitud de visión todo alrededor no sufren este penalizador.

Acciones preparadas: no puedes preparar una acción para responder a un desencadenante que ocurre en tu zona trasera si tienes que verlo ocurrir (por ejemplo, cómo se abre un picaporte), pero puedes preparar una acción con un desencadenante basado en el sonido (como el clic de un cerrojo al abrirse).

OTRAS CONSIDERACIONES

La variante de frente requiere algunos cambios más en las reglas.

Criaturas sin frente

Algunas criaturas no tienen frente real porque pueden moverse, atacar, y percibir a sus enemigos igualmente bien en todas las direcciones. Ningún elemental ni cieno tiene frente. Además, todos los monstruos siguientes carecen de frente: lamparconte, enredadera asesina, bestia del caos, mantoscuro, hongo violáceo, bocón barbotante, mimeto, fasma, fuego fatuo, xorn y pulpo (incluido el pulpo gigante).

Las criaturas sin frente pueden moverse o atacar a cualquier casilla adyacente, y no pueden ser flanqueadas ni atacadas por la zona trasera, ya que no tienen flancos ni trasera.

Criaturas Menudas y menores

Las criaturas Menudas y menores carecen de frente. Pueden moverse o atacar en cualquier dirección, y por lo demás se les trata como si carecieran de frente.

Dotes y aptitudes de clase

Algunas dotes y rasgos de clase proporcionan beneficios adicionales relacionados con los personajes que los poseen. Además, la dote Consciencia del combate (consulta la barra lateral) afecta a la consciencia de un personaje respecto a lo que sucede en sus flancos y trasera.

Hendedura y Gran hendedura: los ataques adicionales que proporcionan estas dotes pueden efectuarse por los flancos sin penalizadores, al igual que en la zona delantera.

Reflejos de combate: los personajes con esta dote pueden efectuar ataques de oportunidad por los flancos sin penalizadores.

CONSCIENCIA DEL COMBATE [general]

Eres tan perceptivo que prácticamente tienes ojos en el cogote.

Beneficio: no sufres el penalizador de -5 a las pruebas de Avistar para percibir cosas que ocurren en tus flancos o más allá de ellos. El penalizador para percibir cosas en tu zona trasera o más allá de ella es de -5.

Carencia: el penalizador a las pruebas de Avistar en tus flancos o más

Esquiva asombrosa mejorada: ningún atacante obtiene el bonificador de +2 por atacar por tu flanco, ni el bonificador de +4 por atacar desde detrás. Sólo un picaro con cuatro niveles más que tú puede infligirte daño de ataque furtivo cuando desde un cuadro trasero.

Combatir desde una montura: mientras estén sobre una montura, los personajes con esta dote pueden atacar por los flancos de la montura.

Ataque de torbellino: los personajes con esta dote pueden atacar a cualquier zona sin penalizadores.

Lanzamiento de conjuros

Los conjuros y las aptitudes sortilegas que tienen áreas de efecto como líneas y conos emergen de cualquier intersección del tablero de batalla entre el espacio del lanzador de conjuros y su zona delantera. Un lanzador de conjuros no puede designar como objetivo de un conjuro a nada que se halle en su zona trasera.

Ataques por los flancos

Algunos monstruos tienen ataques y aptitudes que alcanzan las casillas de los flancos, además de las casillas delanteros. Estas criaturas no sufren penalizadores por efectuar estos ataques por los flancos.

Aullador: pitas.

Bestia trémula: tentáculos.

Calamar gigante: tentáculos.

Contemplador/gauth: un máximo de tres rayos oculares (contemplador) o dos rayos oculares (gauth) por cada flanco.

Diablo de la sima: alas.

Dragón: alas.

Escorpión monstruoso: aguijón.

Hídra: mordiscos.

Kraken: tentáculos.

Morfórito: hebras.

Otyugh: tentáculos.

Ataques traseros

Algunos monstruos tienen ataques y aptitudes que emergen desde o atacan las casillas traseros, no las casillas delanteros. Estas criaturas no sufren penalizadores por efectuar estos ataques por las casillas traseros.

Abeja gigante: aguijón.

Araña: telaraña.

Avispa gigante: aguijón.

Ballena: coletazo.

Cachalote: coletazo.

Cocodrilo: coletazo.

Contemplador/gauth: un máximo de tres rayos oculares (contemplador) o dos rayos oculares (gauth) por la zona trasera.

Demonio, bébilith: telaraña.

Demonio, márlith: coletazo.

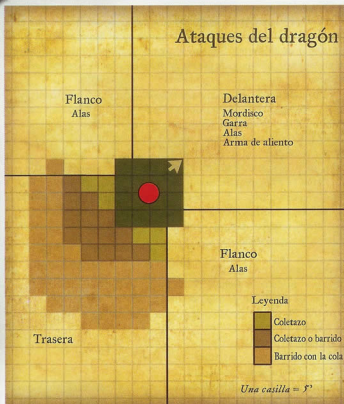
Diablo de la sima: coletazo.

Draco: aguijón.

Dragón (cualquiera): coletazo o barrido con la cola (consulta el diagrama 'Ataques del dragón', en la página siguiente).

allá de ellos es de -5; el penalizador a las pruebas de Avistar en tu zona trasera o más allá de ella es de -10.

Especial: un guerrero puede seleccionar Consciencia del combate como una de sus dotes adicionales de guerrero (consulta la pág. 41 del *Manual del jugador*).



Formidica (cualquiera): aguijón.

Gusano púrpura: aguijón.

Lilenda: coletazo.

Manticora: púas

Manto: coletazo.

Naga oscura: aguijón.

Noctumbra, noctoruga: aguijón.

Rasto: coletazo, toque de cola.

Sagifalco: rayo de electricidad.

Salamandra: coletazo.

Tarasca: coletazo.

Escudos (opcional)

Si te gusta particularmente la variante de frente, puedes añadir otra capa de realismo simulando cómo los escudos sólo protegen contra los ataques que vienen de algunas direcciones. Esta "variante de una variante" introduce una CA sin escudo para un personaje que esté siendo atacado desde una dirección en la que no puede interponer el escudo entre él y la amenaza. La CA sin escudo es fácil de calcular: resta el bonificador a la CA que proporciona el escudo (incluido el bonificador de mejora si es un escudo mágico) de la CA normal del personaje.

Un personaje que sostenga un escudo debe indicar si lo lleva a la derecha o a la izquierda. El escudo sólo se añade a la CA del personaje contra los ataques que vienen de su zona delantera y del flanco del lado del escudo, más las casillas que haya más allá de esas zonas.

REGLA DE LA CASA: CA DE TOQUE Y BONIFICADORES DE MEJORA

Para un personaje de nivel bajo, la CA de toque no suele ser mucho más baja que la CA normal, pero para un personaje de nivel alto, a menudo hay una diferencia de 5 ó incluso 10 puntos entre la CA normal y la CA de toque. Para resistir muchos conjuros y efectos, el objetivo sólo puede confiar en su CA de toque, ya que no permiten ninguna salvación ni otra forma de escapar del efecto.

Protección del escudo



Una casilla = 5'

El conjuro *escudo* sólo proporciona bonificador a la CA contra ataques que provengan de la zona delantera.

TABLERO HEXAGONAL

Los asuntos tácticos, como el movimiento y el combate, se manejan mejor en un tablero, pero el tablero no tiene por qué ser un montón de cuadrados. Esta variante reemplaza los cuadrados por hexágonos (hay papel hexagonal en muchas tiendas especializadas).

La ventaja principal de esta variante es que elimina la regla de "cuálquier otro cuadro cuenta doble" para el movimiento diagonal, porque elimina el movimiento diagonal. Los personajes se mueven sencillamente de un hexágono a otro adyacente, cambiando de dirección como quieran. Para determinar la distancia entre dos hexágonos, simplemente cuenta los hexágonos por el camino más corto (en la mayoría de los casos, habrá cierto número de caminos igualmente cortos).

Usar un tablero basado en hexágonos cambia relativamente pocas cosas del juego, pero le plantea al DM un dilema respecto a los mapas. La mayoría de los edificios y dungeons se basan en esquinas de 45° y 90°, así que superar un tablero hexagonal sobre una estructura deja al DM con muchos hexágonos parciales, de los cuales no todos son lo bastante grandes para una criatura Mediana. Usa esta variante sólo si te sientes cómodo adjudicando esos espacios parciales sobre la marcha.

Dependiendo de su tamaño, las criaturas ocupan uno o más hexágonos en el tablero, tal y como se muestra en el diagrama adjunto.

Si tus personajes (por no mencionar a tus PNJs) están frustrados por la gran diferencia entre su CA normal y de toque, considera permitir que los bonificadores de mejora eleven la CA de toque del personaje o la criatura.

No obstante, este sistema no es un arreglo perfecto; los monstruos grandes, como los dragones, siguen teniendo a tener una CA de toque abismalmente baja. Pero ayuda a los personajes que confían en su armadura mágica para defenderse: los personajes cuya CA depende de ser más baja.

—Andy Collins

Tamaño de la criatura en hexágonos



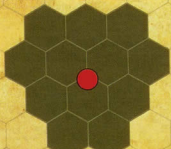
Pequeña
y
Mediana



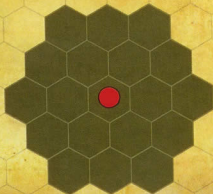
Grande



Enorme



Gargantuesca



Colosal

Un hexágono = 5'

Las áreas de efecto de los conjuros cambian para acomodarse al tablero hexagonal; consulta el diagrama de la pág. 130.

HEXÁGONOS Y FRENTE

La variante del tablero hexagonal funciona bien en conjunción con la variante del frente, proporcionando a tu campaña de D&D un tinte de wargame de escaramuzas tácticas. Si esto encaja con tu grupo de juego, usa el diagrama de la pág 131 para determinar las zonas delanteras, traseras y flancos según las reglas de frente.

MODIFICADORES VARIABLES

Si los modificadores estáticos a las tiradas de ataque, pruebas y otras tiradas de d20 han vuelto el juego demasiado predecible, puedes probar a usar modificadores variables en su lugar.

Esencialmente, el sistema de modificadores variables reemplaza cualquier modificador mayor que +1 ó menor que -1 por uno o más dados adicionales sumados o restados a la tirada básica de d20.

Por ejemplo, en el 1.º nivel Tordek tiene normalmente un ataque base de +4 cuando esgrime su hacha de guerra enana. En vez de tirar 1d20 + 4 para determinar el éxito del ataque, el jugador tiraría 1d20

+ 1d8. El modificador real que se suma a la tirada de d20 podría ser cualquier número de 1 a 8, lo que hace que el resultado final sea mucho menos predecible, aunque el resultado medio siga siendo virtualmente el mismo.

Por cada punto de bonificador o de penalizador después del primero, el "tamaño del dado" del modificador variable aumenta en una categoría, tal y como se indica en las tablas de la pág. 132.

Comenzando con un modificador de +11 ó -11, el esquema se repite cada 10 puntos. Un bonificador de +13 es igual que un bonificador de +10 (+1d20) sumado a un bonificador de +3 (+1d6), y por tanto el personaje tiraría 1d20 y le sumaría 1d20 + 1d6. De forma similar, un penalizador de -15 sería igual que un penalizador de -10 (-1d20) y un penalizador de -5 (-1d10) sumados. Cuando la tabla 'Modificadores variables' indica un penalizador como "-(1d20 + 1d10)" significa que hay que sumar los resultados de las tiradas de los dados entre paréntesis y considerar el total como el penalizador a la prueba.

Usa los modificadores variables sólo cuando ajustes una tirada de d20. No los apliques a las tiradas de daño, tiradas de puntos de golpe, tiradas de porcentaje, y cualquier otra tirada que no se haga con 1d20.

TRAS EL TELÓN: MODIFICADORES VARIABLES

De media, los modificadores variables son 1/2 punto más altos o más bajos que los modificadores estáticos; en otras palabras, el resultado medio de una prueba con un modificador variable es aproximadamente 1/2 punto más alto que el de la misma prueba con un modificador estático, mientras que el resultado medio de una prueba con un penalizador variable es aproximadamente 1/2 punto más bajo. Como la mayoría de las pruebas que realizan los personajes jugadores tienen un bonificador y no un penalizador, este sistema es ligeramente ventajoso para los personajes jugadores. No obstante, también

incrementa la aleatoriedad del resultado, y la aleatoriedad tiende a favorecer a los monstruos más que a los PJs.

Si usas esta variante, no permitas a los jugadores escoger entre el uso de modificadores variables o modificadores estáticos caso por caso. Todas las tiradas de d20 deberían usar el sistema de modificadores variables. Se puede permitir que algunos personajes usen modificadores variables mientras que otros usan modificadores estáticos, pero esto conlleva el riesgo de crear una percepción de desigualdad entre los personajes.

Áreas de efecto de conjuros
basadas en hexágonos



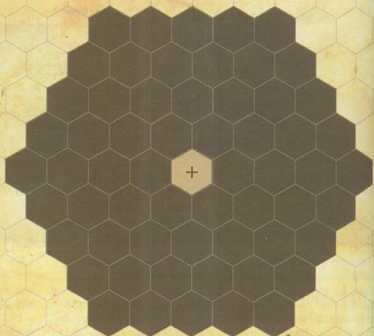
Cono de 30'



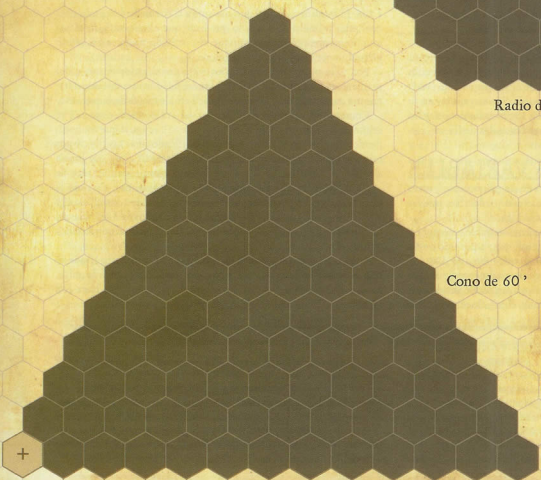
Radio de 5'



Radio de 10'



Radio de 20'



Cono de 60'

Hexágonos y frente

Pequeño
y Mediano



Flanco

Delantera

Grande

Trasera

Flanco

Flanco

Delantera

Flanco

Trasera

Delantera

Flanco

Flanco

Trasera

Enorme

Gargantuesco

Delantera

Flanco

Flanco

Trasera

Delantera

Flanco

Flanco

Trasera

Colosal

Flanco

Delantera

Trasera

Gargantuesco

Flanco

BONIFICADORES VARIABLES

Bonificador estático	Dado	Bonificador medio
+1	+1	+1
+2	+1d4	+2.5
+3	+1d6	+3.5
+4	+1d8	+4.5
+5	+1d10	+5.5
+6	+1d12	+6.5
+7	+2d6	+7
+8	+3d4	+7.5
+9	+2d8	+9
+10	+1d20	+10.5
+11	1d20+1	+11.5
+12	+1d20+1d4	+13
+13	+1d20+1d6	+14
+14	+1d20+1d8	+15
+15	+1d20+1d10	+16
+16	+1d20+1d12	+17
+17	+1d20+2d6	+17.5
+18	+1d20+3d4	+18
+19	+1d20+2d8	+19.5
+20	+2d20	+21

... y así sucesivamente.

PENALIZADORES VARIABLES

Penalizador estático	Dado	Penalizador medio
-1	-1	-1
-2	-1d4	-2.5
-3	-1d6	-3.5
-4	-1d8	-4.5
-5	-1d10	-5.5
-6	-1d12	-6.5
-7	-2d6	-7
-8	-3d4	-7.5
-9	-2d8	-9
-10	-1d20	-10.5
-11	-(1d20+1)	-11.5
-12	-(1d20+1d4)	-13
-13	-(1d20+1d6)	-14
-14	-(1d20+1d8)	-15
-15	-(1d20+1d10)	-16
-16	-(1d20+1d12)	-17
-17	-(1d20+2d6)	-17.5
-18	-(1d20+3d4)	-18
-19	-(1d20+2d8)	-19.5
-20	-2d20	-21

... y así sucesivamente.

TRAS EL TELÓN: LA CAMPANA DE GAUSS

En general, esta variante lleva a un juego de D&D más crudo, porque habrá muchas menos tiradas muy buenas o muy malas. No es sólo que ya no puedes sacar 1, 2, 19 ni 20, sino que la mayoría de las tiradas estarán agrupadas en torno a la media de 10.5. Con un d20, cada resultado tiene las mismas probabilidades de aparecer; tienes un 5% de posibilidades de sacar un 18 y un 5% de posibilidades de sacar un 10. Con 3d6, sólo hay una combinación de dados posible para sacar un 18 (obviamente, tres seises), pero hay 24 combinaciones de dados para sacar un 10. Los jugadores acostumbrados a la emoción de las tiradas altas y a la agonía del 1 natural sentirán estas emociones con menos frecuencia, pero puede que cuando esto ocurra, sea mucho más significativo. Las buenas tiradas de dados son una recompensa fundamental del juego, y cambian el carácter de éste cuando son algo mayores pero mucho más escasas.

El equilibrio del juego cambia sutilmente cuando usas la variante de la campana de Gauss. Tirar 3d6 te proporciona muchas más tiradas

ELEGIR 10 Y ELEGIR 20

Evita usar modificadores variables cuando un personaje elige 10 ó 20 en una prueba de habilidad. Como estas dos reglas confían en un cierto nivel de previsibilidad, un personaje que elija 10 ó 20 debería aplicar el modificador estático normal a su tirada, en vez de usar el modificador variable, menos predecible. De otra manera, hasta las tareas sencillas podrían volverse innecesariamente peligrosas.

TIRADAS CON CAMPANA DE GAUSS

Aquí está la que quizás es la variante más fundamental a las reglas del d20: ¡No uses un d20! En su lugar, tira 3d6 siempre que normalmente tirarías un d20, aplicando los bonificadores y penalizadores de la manera normal. Los resultados posibles cuando tiras 3d6 (o cualquier otra combinación de dados múltiples) forman una campana de Gauss; es decir, un espectro de posibilidades que favorece mucho más los resultados intermedios que los resultados extremos.

REGLAS PARA LAS TIRADAS

Este sistema requiere varios cambios en la forma de hacer las tiradas.

Éxitos y fallos automáticos: los éxitos automáticos (para las tiradas de ataque y las salvaciones) tienen lugar con un 18 natural, y los fallos automáticos, con un 3 natural. Ninguna de las dos cosas es tan frecuente como en el D&E estándar (menos de un 0.5% de las veces, frente a un 5% de las veces).

Elegir 10 y elegir 20: no puedes elegir 20 usando la variante de la campana de Gauss. En lugar de esto, tienes dos opciones nuevas: puedes elegir 16, lo que hace que la tarea sea 10 veces más larga; o puedes elegir 18, lo que hace que la tarea sea 100 veces más larga. Como con las reglas para elegir 20, sólo puedes elegir 16 y 18 cuando tienes tiempo suficiente, cuando no estás siendo distraído, y cuando el fallo en la tarea no tendría consecuencias. Para una prueba que normalmente requiere una acción estándar, elegir 16 requiere 1 minuto, y elegir 18 requiere 10 minutos.

Las reglas para elegir 10 permanecen sin cambios.

Rango de amenaza: como con la variante de la campana de Gauss ya no es posible sacar una tirada natural de 19 ó 20, los rangos de amenaza de las armas cambian. Consulta la tabla siguiente.

Rango de amenaza antiguo	Rango de amenaza nuevo
20	16-18
19-20	15-18
18-20	14-18
17-20	14-18
15-20	13-18

intermedias, lo que favorece a la parte más fuerte en un combate. Y en D&D, la parte más fuerte casi siempre es la de los PJs. Muchos monstruos (especialmente los que tienen VD bajos y aparecen en grupo) confían especialmente en los golpes de suerte para dañar a los PJs. Cuando se tiran 3d6, esos golpes con suerte son más escasos y espaciados. En una pelea justa en la que todo el mundo saque un 10, los PJs deberían ganar casi todas las veces. La variante de la campana de Gauss se adhiere más a esa media (ésta es la razón que hay tras la reducción del VD de los monstruos que aparecen en grupo).

Otro cambio sutil en el juego es que esta variante hace que los bonificadores valgan relativamente más y las tiradas de dados relativamente menos, sencillamente porque la tirada está casi siempre a pocos puntos del 10. Los rangos de habilidad, puntuaciones de característica y equipo del personaje tienen un impacto mucho mayor en su éxito o fracaso que en las reglas estándar de D&D.

Con la variante de la campana de Gauss, el rango de amenaza menor se vuelve ligeramente menor (46% en vez de 5%), y el rango nuevo (14-18) queda entre los antiguos 18-20 y 17-20. Aun así, la dote Crítico mejorado y el conjuerto *apludum* duplican estos rangos, de modo que los personajes siguen mejorando sus armas en cualquier caso, a pesar del parón de la tabla.

No hay ninguna fila en la tabla para el rango de amenaza 16-20 porque ninguna combinación de armas, dotes y magia puede obtenerlo en las reglas estándar de D&D.

VALORES DE DESAFÍO DE LOS MONSTRUOS

Siempre que haya criaturas que se encuentren en grupos de 4 ó más, reduce su VD en 1. Por ejemplo, un solo troll tiene VD 5, y dos trolls tienen VD 5 cada uno (y por tanto, constituyen un encuentro de NE 7). Pero 4 trolls sólo tienen VD 4 cada uno (lo que constituye un encuentro de NE 8).

Los monstruos con VD fraccionarios bajan a la siguiente fracción más baja cuando aparecen en grupos de 4 ó más; por ejemplo, el trasgo (normalmente VD 1/2) se convierte en VD 1/3.

EL DOMINIO DE SUERTE

El poder concedido del dominio de Suerte cambia, porque las simples repeticiones de tiradas no son tan útiles con la variante de la campana de Gauss como con las reglas estándar. Cuando escoje volver a tirar un resultado, un clérigo con acceso al dominio de Suerte tira 4d6 (en vez de 3d6), descartando el dado con el resultado más bajo. Por ejemplo, si sacas 2, 5, 6 y 6, descartarías el 2, y el resultado de la tirada repetida sería 17.

Los conjuros del dominio de Suerte también cambian: *fortuna propicia* reemplaza a *protección contra la energía* en el 3.^{er} nivel, y *fortuna propicia* en grupo reemplaza a *romper encantamiento* en el 5.^{er} nivel.

Fortuna propicia

Evocación

Nivel: Suerte 3

Componentes: V, S, M, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel; ver texto

TS: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Siempre que realice una tirada de ataque, TS, prueba de característica o prueba de habilidad, el objetivo tira 4d6 y descarta el dado con el resultado más bajo de todos, en vez de tirar 3d6. Si en una sola tirada, los resultados de los cuatro dados son cuatro 1, el conjuerto finaliza inmediatamente.

Componente material: una pieza de cobre.

Fortuna propicia en grupo

Evocación

Nivel: Suerte 5

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

Objetivo: una criatura/tres niveles; dos criaturas cualesquiera no pueden estar separadas más de 30'.

Duración: 1 asalto/nivel; ver texto

Igual que *fortuna propicia*, excepto porque este conjuerto afecta a múltiples objetivos, y su duración es menor.

Si, en una sola tirada, los resultados de los cuatro dados son cuatro 1, el conjuerto finaliza inmediatamente sólo para ese objetivo, a menos que se trate del lanzador, en cuyo caso finaliza para todos.

LOS JUGADORES TIRAN TODOS LOS DADOS

En los combates grandes, a menudo los jugadores tienen poco control sobre el desarrollo de los acontecimientos cuando no es su turno. Esto puede llevar al aburrimiento si la atención del jugador se distrae entre turnos, amenazando con distanciarle de lo que está ocurriendo.

Un método de solucionar este problema es poner más dados en las manos de tus jugadores. La página 25 de la *Guía del Dungeon Master* presenta la variante de la tirada de defensa, en la que el jugador tira la CA de su personaje contra cada ataque, en vez de usar el valor estático de CA estándar del personaje. Esta variante tiene el inconveniente de ralentizar el juego (ya que ahora hacen falta dos tiradas por cada ataque, en vez de una, para determinar si tiene éxito).

Una opción que elimina este inconveniente es poner todos los dados que haya que tirar en manos de los jugadores durante el combate.

ATACAR Y DEFENDER

Con esta variante, los PJs efectúan sus ataques de la misma forma que con las reglas estándar. Sin embargo, sus oponentes no lo hacen. Cada vez que un enemigo ataca a un PJ, el jugador de ese PJ hace una prueba de defensa. Si el resultado de la prueba de defensa iguala o supera la puntuación de ataque del enemigo, el ataque falla.

Para determinar la puntuación de ataque de una criatura, suma 11 al modificador de ataque estándar de la criatura (el número que usaría como bonificador o penalizador a su tirada de ataque, si estuviera atacando en una situación ordinaria usando las reglas estándar). Por ejemplo, un ogro tiene un modificador de ataque estándar de +8 con su gran clava. Esto significa que su puntuación de ataque es 19.

Para realizar la prueba de defensa, tira 1d20 y suma todos los modificadores que se apliquen normalmente a tu CA (armadura, tamaño, desvío y similares). Esto es lo mismo que tirar un d20, sumar tu CA total, y restarle 10.

Puntuación de ataque: 11 + bonificador de ataque del enemigo

Prueba de defensa: 1d20 + modificadores a la CA del personaje

Si un jugador saca un 1 natural en una prueba de defensa, el oponente de su personaje consigue una amenaza de crítico (como si hubiera sacado un 20 natural en la tirada de ataque). Haz otra prueba de defensa; si no consigue evitar el ataque, el oponente habrá asestado un golpe crítico.

Cuando un PJ ataca a un oponente, realiza su tirada de ataque contra la CA del oponente de la forma habitual.

TIROS DE SALVACIÓN Y PUNTUACIONES DE SALVACIÓN

Con esta variante, los PNJ y otros oponentes ya no realizan TS para evitar los ataques especiales de los PJ. En su lugar, cada criatura tiene unas puntuaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad. Estas puntuaciones son iguales a 11 más los modificadores a las salvaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad de la criatura.

Siempre que lances un conjuerto o uses un ataque especial que obligue a un oponente a realizar un TS, realiza en su lugar una prueba de magia para determinar tu éxito. Para realizar una prueba de magia, tira 1d20, suma todos los modificadores normales a cualquier CD requerida por el conjuerto o ataque especial (incluidos el





modificador de característica apropiado, el nivel del conjuro si estás lanzando uno, el ajuste por Soltura con una escuela de magia, etc.).

Si el resultado de la prueba de magia iguala o supera la puntuación de salvación adecuada (Fortaleza, Reflejos o Voluntad, dependiendo de la aptitud especial), la criatura se ve afectada por el conjuro o ataque especial como si hubiera fallado la salvación. Si el resultado es más bajo que la puntuación de Fortaleza, Reflejos o Voluntad (según sea apropiado para el conjuro o ataque especial empleado) de la criatura, ésta se ve afectada como si hubiera tenido éxito en la salvación.

Prueba de magia: $1d20 + \text{nivel del conjuro} + \text{modificador de característica} + \text{otros modificadores}$

Puntuación de Fortaleza: $11 + \text{modificador a las salvaciones de Fortaleza del enemigo}$

Puntuación de Reflejos: $11 + \text{modificador a las salvaciones de Reflejos del enemigo}$

Puntuación de Voluntad: $11 + \text{modificador a las salvaciones de Voluntad del enemigo}$

Si un jugador saca un 20 natural en una prueba de magia, el equipo de la criatura puede sufrir daño (como si hubiera sacado un

1 natural en la salvación; consulta 'Objetos supervivientes tras un TS', en la pág 177 del *Manual del jugador*).

RESISTENCIA A CONJUROS

Si un PJ tiene RC, su jugador realiza una prueba de RC contra cada conjuro dirigido contra él que permita RC. Una prueba de RC es $1d20$ más la RC del personaje, menos 10.

La CD de la prueba es igual a $11 + \text{el nivel de lanzador del atacante}$, más todos los modificadores que se apliquen normalmente a la prueba de nivel de lanzador del atacante para superar la RC (como los de la dote Conjuros penetrantes). Este valor constituye la puntuación de nivel de lanzador del atacante. Si la prueba de RC iguala o supera este número, el conjuro no logra superar la resistencia a conjuros del PJ.

Para superar la RC de una criatura, el jugador realiza una prueba de nivel de lanzador ($1d20 + \text{nivel de lanzador}$) contra su RC, igual que en las reglas estándar.

Prueba de Resistencia a conjuros: $1d20 + RC - 10$

Puntuación de nivel de lanzador: $11 + \text{nivel de lanzador del atacante} + \text{modificadores}$.

TRAS EL TELÓN: LOS JUGADORES TIRAN TODOS LOS DADOS

Esta variante libera al DM de un montón de trabajo, ya que ahora no necesita efectuar las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC, los TS ni las tiradas de ataque de sus monstruos y PNJ. Esto puede liberar su atención para cosas mucho más importantes, como las tácticas de los PNJ, los efectos de conjuro especiales, el terreno y cosas así.

A la inversa, requiere que los jugadores sean mucho más activos y conscientes de lo que está ocurriendo. Ahora los jugadores no pueden

dormitar en todos los turnos menos el suyo: estarán tirando más dados que nunca, lo que (entre otros beneficios) les dará una sensación de mayor control sobre sus éxitos y fracasos.

Una desventaja de esto es que elimina parte de la capacidad del DM para ajustar encuentros sobre la marcha. Como el DM no tira los dados, no puede arreglar un resultado para darles un respiro a los personajes (o para quitarárselo). Esto significa que el DM debe ser más preciso en sus estimaciones sobre los VD y niveles de encuentro.



Ilustración de D. Kovacs

Este capítulo presenta variantes que afectan al modo de funcionamiento de la magia en la campaña, desde sistemas alternativos de lanzamiento de conjuros hasta componentes metamágicos y nuevas reglas para los objetos mágicos. Algunas de estas variantes, como las reglas de factor de magia, afectan a casi todos los personajes a lo largo de sus carreras. Otras, como las reglas de objetos familiares, sólo afectan a los personajes que siguen determinadas sendas.

Varias de las opciones que aparecen aquí te proporcionan herramientas con las que puedes individualizar y personalizar tu mundo de campaña. Por ejemplo, las listas de convocación te permiten añadir color y personalidad a un conjuro, resaltando las diferencias entre lanzadores y haciendo que cada uno parezca único.

Las variantes de este capítulo están organizadas en orden ascendente según su posible impacto en una campaña. No es probable que las primeras variantes, como el factor de magia o los componentes metamágicos, cambien el juego en su conjunto ni de lejos tanto como pueden hacerlo las que aparecen después. Por supuesto, esto no es una medida científica, ya que cada campaña es diferente, pero proporciona al DM una idea general de la importancia de cada variante.

No todas estas variantes son compatibles. En general, cada variante afecta a una parte específica de las reglas básicas de funcionamiento de la magia, pero confía en que el resto de las reglas permanezca tal y como está escrito. Si usas múltiples variantes en la misma campaña, ten cuidado al evaluar cómo interactuarán entre sí.

FACTOR DE MAGIA

El factor de magia de un personaje mide el poder de sus conjuros y aptitudes sortilegas. Reemplaza al nivel de lanzador para de-

terminar el alcance, objetivos, efecto, área, duración, pruebas de disipación, dificultad de disipación, pruebas de nivel de lanzador para superar la RC, y todos los demás efectos de un conjuro o aptitud sortilega basados en el nivel de lanzador. No tiene efecto sobre las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales.

FACTORES DE MAGIA PARA PERSONAJES ESTANDAR

Todas las clases de personaje tienen un factor de magia, que aumenta en cada nivel de forma muy similar a como lo hace el ataque base. Para un personaje multiclase, suma los factores de magia de cada una de sus clases para obtener el factor de magia total del personaje.

Por ejemplo, un mago de 6º nivel/picaro de 4º nivel se considera un lanzador de 7º nivel para determinar el alcance, duración, y demás efectos de sus conjuros. Sus conjuros de convocar monstruo duran 7 asaltos, sus rayos relampagueantes infligen 7d6 de daño, tira 1d20+7 para las pruebas de disipación, las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC, etc. Sigue sin obtener conjuros de 4º nivel (como lo haría un mago normal de 7º nivel).

Variante opcional: si el DM quiere disuadir a los personajes de que se conviertan en multiclase entre clases con selecciones de conjuros muy diferentes, puede decidir que los factores de magia de las clases de lanzadores de conjuros arcanos (barbo, hechicero y mago) no se apilan con los de las clases de lanzadores de conjuros divinos (clérigo, druida, paladín y explorador). Los factores de magia de las clases que no son lanzadores de conjuros

(bárbaro, guerrero, monje y pícaro) se apilan con todos los demás factores de magia. Este sistema da como resultado que cada personaje tenga dos factores de magia: uno arcano y otro divino. Con esta variante, un druida se beneficiaría más de convertirse en multiclase como explorador que como bardo.

Tabla 5-1: FACTOR DE MAGIA SEGÚN LA CLASE

Nivel de clase	A ¹	B ²	C ³
1.º	1	0	0
2.º	2	1	0
3.º	3	1	0
4.º	4	2	1
5.º	5	2	1
6.º	6	3	1
7.º	7	3	1
8.º	8	4	2
9.º	9	4	2
10.º	10	5	2
11.º	11	5	2
12.º	12	6	3
13.º	13	6	3
14.º	14	7	3
15.º	15	7	3
16.º	16	8	4
17.º	17	8	4
18.º	18	9	4
19.º	19	9	4
20.º	20	10	5

1 Usa la columna A para los niveles de bardo, clérigo, druida, hechicero y mago.

2 Usa la columna B para los niveles de monje, paladín y explorador.

3 Usa la columna C para los niveles de bárbaro, guerrero y pícaro.

FACTORES DE MAGIA PARA OTRAS CLASES

Usa las siguientes directrices para determinar el factor de magia de las clases que no se mencionan aquí. Todos los ejemplos son clases de prestigio que aparecen en la *Guía del Dungeon Master*.

Usa la primera columna si la clase proporciona

- +1 al nivel de lanzador de conjuros más de la mitad de las veces que se obtiene un nivel. Ejemplos: bribón arcano, archimago, caballero arcano, hierofante, maestro del saber, teólogo místico, tabumurgo.
- Conjuros de 6.º nivel o superior.

Usa la segunda columna si la clase proporciona...

- +1 al nivel de lanzador de conjuros al menos una vez, pero menos de la mitad de las veces que se obtiene un nivel.
- Conjuros de hasta 5.º nivel. Ejemplos: asesino, guardia negro.
- Conjuros adicionales. Ejemplo: discípulo del dragón.
- Al menos tres aptitudes sobrenaturales o sortilegas. Ejemplos: arquero arcano, caminante del horizonte, danzarín sombrío.

Para todas las demás clases, usa la tercera columna. Ejemplos: enano defensor, duellista.

FACTORES DE MAGIA PARA MONSTRUOS

El mismo sistema se aplica para la capacidad de lanzamiento de conjuros de los monstruos. Todas las criaturas con una Inteligencia mínima de 1 obtienen un factor de magia basado en su tipo y DG. Como regla general, una criatura de un tipo determinado usa una columna determinada de la tabla 5-1 para determinar su factor de magia (a este efecto, se tratan los DG del monstruo como equivalente del nivel de clase):

Primera columna: fata, ajeno.

Segunda columna: aberración, dragón, elemental, muerto viviente.

Tercera columna: animal, constructo, gigante, humanoide, bestia mágica, humanoide monstruoso, cieno, planta, sabandija.

Existen dos excepciones a esta regla general. Primera: si una criatura tiene una capacidad innata para el lanzamiento de conjuros (como un lamasu), o al menos tres aptitudes sobrenaturales o sortilegas (como un yuan-ti), entonces usa la columna para su tipo de criatura o la segunda columna, la que le dé el resultado más alto.

Segunda: las criaturas que carecen de puntuación de Inteligencia (como las sabandijas, cienos, algunos muertos vivientes y la mayoría de los constructos) carecen también de factor de magia. Si una de estas criaturas obtiene de alguna manera puntuación de Inteligencia (al aplicarse una plantilla que no cambie su tipo de criatura, por ejemplo), usa la tercera columna para determinar su factor de magia.

Si un monstruo tiene o adopta niveles de clase, el factor de magia de esa clase se apila con el factor de magia que tiene el monstruo por sus DG y tipo (de la misma forma que ocurre con los personajes multiclase). Por ejemplo, tanto un canarconte (6 DG de ajeno) como un dragón tortuga (12 DG de dragón) tienen un factor de magia de 6. Si las dos criaturas adoptaran un nivel de hechicero, por ejemplo, su factor de magia aumentaría a 7 (gracias al factor de magia de 1 que tiene un hechicero de 1.º nivel), y lanzarían sus conjuros con un 7.º nivel de lanzador efectivo.

El sistema de factor de magia no tiene efectos en el nivel de lanzador de las aptitudes extraordinarias o sobrenaturales de una criatura. Para sus aptitudes sortilegas, usa como punto de partida el nivel de lanzador normal de la criatura tal y como se indica en su descripción, en vez del factor de magia derivado de este sistema.

Por ejemplo, las aptitudes sortilegas de un hezrou tienen un factor de magia de 13 (porque las utiliza como un lanzador de 13.º nivel), en vez de un factor de magia de 10 (por sus 10 DG, de la primera columna de la tabla). Sin embargo, si luego el hezrou adopta niveles de clase, el factor de magia para sus aptitudes sortilegas subiría basándose en los niveles que obtiene.

Las criaturas con niveles de lanzador diferentes para diferentes aptitudes usan el que genere mejores resultados según las reglas anteriores. Por ejemplo, una ginoesfinge tiene 14.º nivel de lanzador para la mayoría de sus aptitudes sortilegas, pero puede usar cualquier conjuro de *símbolo* como un lanzador de 18.º nivel. Por tanto, tendría un factor de magia de 18.

VARIANTES DE CONVOCACIÓN DE MONSTRUOS

Los conjuros *convocar monstruo* y *convocar aliado natural* proporcionan opciones versátiles y efectivas para los lanzadores de conjuros de cualquier nivel. Además de su obvia eficacia en combate, cada conjuro de convocación tiene el potencial de añadir más diversidad y un tono interesante a los grupos de conjuradores e incluso a los convocadores individuales. Esta variante puede ser tan sencilla como permitir a un grupo de conjuradores el acceso a monstruos de un solo alineamiento o subtipo, o tan compleja como crear listas de convocación individualizadas para cada lanzador de conjuros.

LISTAS DE CONVOCACIÓN TEMÁTICAS

Las listas de convocación temáticas proporcionan muchas posibilidades interesantes para convocadores alternativos, y pueden añadir muchísimo carácter y singularidad a los lanzadores de conjuros de tu campaña. Con esta variante, escoges los monstruos disponibles para un lanzador de conjuros (o grupo de ellos) seleccionando un tema que compartan todos los monstruos que puedan ser convocados. Escogiendo temas diferentes para distintos grupos de lanzadores de conjuros, proporcionas a las convocaciones de cada grupo un sabor único.

Para crear una lista alternativa, comienza sencillamente por la lista de monstruos del *Manual del jugador*, y añade y quita criaturas del

nivel de poder adecuado. Esto permite que un lanzador de conjuros individual acceda a un número mucho menor de monstruos en cada nivel, pero los conjuros siguen siendo versátiles y efectivos.

No obstante, si no se tiene un objetivo en mente, este proceso tiende a crear una lista muy poco sistemática. Comienza con un concepto o tema básico que guíe tu selección. Escoge un tema de los que se enumeran más adelante o crea uno propio. Una vez que tengas un tema en mente, trata de limitar tu lista solamente a criaturas que encajen en el tema.

Algunos ejemplos de temas serían el alineamiento (ley, caos, bien o mal), el tipo base de criatura (como animal, elemental, fíat o ajeno), subtipo de criatura (como fuego o cambiformas) y plantilla (como celestial o infernal).

Escoger simplemente un tema como éste no produce siempre una lista perfecta; ocasionalmente quedará un nivel sin un monstruo adecuado. Sin embargo, siempre que puedas encontrar una plantilla que encaje con el tema, podrás solucionar este problema. Elige simplemente un monstruo base y aplícale la plantilla que se adapte al tema; compara después el VD, DG, y aptitudes especiales del monstruo transformado con los de los monstruos disponibles para ese nivel de conjuro. Si parece que el monstruo se ajusta al poder y aptitudes de los monstruos del mismo nivel de conjuro del *Manual del jugador*, probablemente esté bien añadirlo a la lista temática.

Por ejemplo, cuando se elaboró la lista de ejemplo para los Defensores de la Piedra del mundo, que se describe más adelante, sólo había un monstruo de la lista de convocar aliado natural V que se adaptaba al tema (el elemental de tierra Grande). Aunque el ankhg es una bestia mágica que normalmente no se puede convocar mediante convocar aliado natural, sus aptitudes de excavación y escupir ácido lo convertían en una elección natural para la lista. Aplicarle la plantilla de criatura de tierra del *Manual de los Planos* llevaba al ankhg al nivel de poder apropiado. Además, la plantilla le proporcionaba un vínculo más fuerte con la Piedra del mundo y su conexión con el plano Elemental de la tierra.

Ejemplo de lista temática: los Defensores de la Piedra del mundo

La Piedra del mundo se asienta sobre una ancha y suave pendiente, conectando el plano Material con el plano Elemental de la tierra. La poderosa magia natural de la Piedra del mundo se alza como un emblema del estoico poder de la naturaleza. Sin embargo, este poder ha atraído desde hace tiempo a quienes lo explotarían en beneficio propio, en lugar de usarlo para la protección de la naturaleza. Un grupo de druidas resueltas y leales guarda la Piedra del mundo contra estas incursiones, y a cambio ella les concede gran poder para convocar criaturas de tierra. Si usas esta variante en tu campaña, los druidas dedicados a defender la Piedra del mundo convocan a los siguientes monstruos mediante el conjuro convocar aliado natural.

Criatura	Plantilla	Alineamiento	VD
Convocar aliado natural I			
Tejón	—	N	1/2
Perro	Tierra ¹	N	1/3
Convocar aliado natural II			
Elemental Pequeño (tierra)	—	N	1
Lobo	Tierra ¹	N	1
Convocar aliado natural III			
Tejón terrible	—	N	2
Comadreja terrible	Tierra ¹	N	2
Picapedrero ²	—	N	2
Convocar aliado natural IV			
Elemental Mediano (tierra)	—	N	3
Méfit de tierra	—	N	3
Méfit de sal	—	N	3
Xorn menor	—	N	3
Convocar aliado natural V			
Ankhg	Tierra ¹	N	4

Elemental Grande (tierra)	—	N	5
Convocar aliado natural VI			
Elemental Enorme (tierra)	—	N	7
Rinoceronte	Tierra ¹	N	6
Xorn corriente	—	N	6
Convocar aliado natural VII			
Elemental mayor (tierra)	—	N	9
Xorn anciano	—	N	8
Convocar aliado natural VIII			
Acechador de las dunas ²	—	NM	9
Galeb duhr ²	—	N	9
Convocar aliado natural IX			
Elemental anciano (tierra)	—	N	11
Corcel celestial (unicornio)	Tierra ¹	NB	14

1 Aparece en el *Manual de los Planos*.

2 Aparece en el *Manual de monstruos II*.

Ejemplo de lista temática: la Luz de los cielos

Un grupo de clérigos que seguían las enseñanzas de Heironeus y Corellon Larethian, y algunos conjuradores de alineamiento bueno, se agruparon para alcanzar sus objetivos comunes. Formada principalmente por humanos y elfos, la asociación incluye también a algunos asimilados y criaturas semicelestiales. Mediante la convocación de criaturas celestiales, este grupo trabaja para disipar el miedo que muchos sienten por los practicantes de la magia, y para llevar al plano Material más cerca del ideal de los planos Superiores. Los miembros de la Luz de los cielos convocan monstruos de la lista que aparece a continuación.

Criatura	Plantilla	Alineamiento	VD
Convocar monstruo I			
Perro	Celestial	LB	1/3
Halcón	Celestial o aire ¹	CB	1/3
Marsopa	Celestial	NB	1/2
Convocar monstruo II			
Perro de monta	Celestial	CB	1/2
Águila	Celestial o aire ¹	CB	1/2
Convocar monstruo III			
Tejón terrible	Celestial	LB	2
Elemental Pequeño (aire o fuego)	—	N	1
Hipogrifo	Celestial o aire ¹	CB	2
Convocar monstruo IV			
Lamparconte	—	LB	2
Bariau ²	—	CB	3
Águila gigante	Celestial o aire ¹	LB	4
León	Celestial	CB	4
Convocar monstruo V			
Canarconte	—	LB	4
Oso pardo	Celestial	LB	5
Elemental Mediano (aire o fuego)	—	N	3
Convocar monstruo VI			
Eladrin, bralani	—	CB	6
Elemental Grande (aire o fuego)	—	N	5
Oso polar	Celestial	LB	6
Convocar monstruo VII			
Elemental Enorme (aire o fuego)	—	N	7
Avoral (guardinal)	—	NB	7
Convocar monstruo VIII			
Elemental mayor (aire o fuego)	—	N	9
Oso terrible	Celestial	LB	9
Convocar monstruo IX			
Elemental anciano (aire o fuego)	—	N	11
Roc	Celestial o aire ¹	LB	11

1 Aparece en el *Manual de los Planos*.

2 Aparece en el *Libro de obras elevadas* y en el *Manual de los Planos*.

Ejemplo de lista temática: Los suplicantes de Yeenoghu

Una alianza poco estructurada de adeptos gnolls salvajes, conjuradores y clérigos humanos locos, y un puñado de lanzadores de conjuros desesperados de orígenes más exóticos rinde tributo a Yeenoghu, el Príncipe demoníaco de los gnolls. A cambio de su devoción, Yeenoghu les permite convocar servidores directamente de sus legiones de demonios y gnolls demoníacos imbuidos de sombras. Si usas esta lista alternativa en tu campaña, los lanzadores de conjuros devotos de Yeenoghu convocan a los siguientes monstruos con conjuros de *convocar monstruo*, independientemente de su clase.

Criatura	Plantilla	Alineamiento	VD
Convocar monstruo I			
Rata terrible	Infernal	CM	1/3
Halcón	Infernal	CM	1/3
Convocar monstruo II			
Necrófago (extraplanario)	—	CM	1
Gnoll	Infernal	CM	1
Hiena	Infernal	CM	1
Convocar monstruo III			
Gibado	—	CM	2
Elemental Pequeño (tierra o fuego)	—	N	1
Gnoll, guerrero de 1.º nivel	Infernal	CM	2
Hiena	Sombra ¹	CM	2
Convocar monstruo IV			
Hiena terrible (como el lobo terrible)	Infernal	CM	4
Hiena terrible (como el lobo terrible)	Sombra ¹	CM	4
Necrario (extraplanario)	—	CM	3
Aullador	—	CM	3
Convocar monstruo V			
Elemental Mediano (tierra o fuego)	—	N	3
Gnoll, bárbaro de 4.º nivel	Infernal	CM	5
Marrash ²	—	LM	5
Convocar monstruo VI			
Elemental Grande (tierra o fuego)	—	N	5
Bestia del caos	—	CN	7
Gnoll, explorador de 5.º nivel	Infernal	CM	6
Convocar monstruo VII			
Elemental Enorme (tierra o fuego)	—	N	7
Babau (demonio)	—	CM	5
Gnoll, picaro de 7.º nivel	Sombra ¹	CM	8
Convocar monstruo VIII			
Elemental mayor (tierra o fuego)	—	N	9
Gnoll, guerrero de 8.º nivel	Infernal	CM	9
Vroc (demonio)	—	CM	9

Convocar monstruo IX

Elemental anciano (tierra o fuego)	—	N	11
Bébilith (demonio)	—	CM	10
Hezrou (demonio)	—	CM	11

1 Aparece en el *Manual de los Planos*.

2 Aparece en el *Manual de Monstruos II*.

LISTAS DE CONVOCACIÓN INDIVIDUALIZADAS

Con esta variante, cada lanzador de conjuros tiene una lista de monstruos única que puede convocar con cualquier conjuro de *convocar monstruo* o *convocar aliado natural*. Cuando un lanzador de conjuros obtiene acceso a un conjuro de *convocar* por primera vez, elige un monstruo de la lista. Este monstruo escogido es el único que puede convocar con ese conjuro. El DM es libre de escoger los métodos por los que los personajes pueden añadir monstruos a sus listas de convocación con esta variante, pero es importante que el método sea consistente para todos los lanzadores de conjuros. Aquí hay algunas sugerencias para determinar cuándo pueden los lanzadores de conjuros añadir monstruos a sus listas de convocación.

Añade un monstruo a una lista de convocación cada vez que obtengas acceso a un nuevo nivel de conjuro. La mayoría de los personajes que usen esta opción no tendrán más que un par de monstruos disponibles para cada conjuro. Es más favorable para los personajes con acceso a varios conjuros de *convocar* (como los clérigos y druidas).

Añade un monstruo a cada lista de convocación cada vez que obtengas acceso a un nuevo nivel de conjuro. Los personajes que usen esta opción tendrán más monstruos disponibles para sus conjuros de *convocar* de nivel más bajo (o los primeros que obtuvieron), y menos para los conjuros obtenidos en niveles más altos. Es más favorable para los personajes con acceso a varios conjuros de *convocar* (como los clérigos y druidas).

Añade un monstruo a una lista de convocación a la que el lanzador tenga acceso (o conozca, para los personajes con un número limitado de conjuros conocidos) cada vez que obtengas un nuevo nivel en una clase de lanzador de conjuros. Similar a la primera opción, aunque cada lista es aproximadamente el doble de larga.

Añade un monstruo a cada lista de convocación a la que el lanzador tenga acceso (o conozca, para los personajes con un número limitado de conjuros conocidos) cada vez que obtengas un nuevo nivel en una clase de lanzador de conjuros. Similar a la segunda opción, aunque cada lista es aproximadamente el doble de larga.

Añade un monstruo a la lista de convocación apropiada cada vez que tu personaje presencie cómo otro lanzador de conjuros convoca a esa criatura. Con esta variante, puede que el DM también requiera una prueba con éxito de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro) para aprender a convocar a la nueva criatura.

Las listas individualizadas de ejemplo que aparecen a continuación se han generado usando el método de "Añade un monstruo a una lista de

TRAS EL TELÓN: LISTAS DE CONVOCACIÓN

Gran parte del potencial de esta variante para enriquecer el juego requiere que diferencias a los convocadores por líneas específicas y que les asignes una lista diferente a cada uno, dándole un toque específico a cada grupo. Aquí hay algunas formas de categorizar a los lanzadores de conjuros que usan conjuros de convocación.

Por especialización en escuela de magia (mago frente a conjurador; otros magos especialistas podrían tener también listas únicas).

Por clase (mago frente a hechicero, arcano frente a divino, clase por clase, etc.).

Por raza (los enanos convocan criaturas de tierra, los elfos convocan fatas, etc.).

Por región de origen (nación, ciudad, plano, etc.).

Por localización actual (por ejemplo, cuando están cerca de un volcán, los lanzadores de conjuros convocan criaturas de fuego).

Por alineamiento del lanzador.

Por sexo.

Por cofradía de lanzadores de conjuros.

Por individuo.

convocación cada vez que obtengas acceso a un nuevo nivel de conjuro. Ambos lanzadores de conjuros obtienen un conjuro de *convocar* de 9º nivel en el 17º nivel. Debido a esto, es mejor para ellos escoger sencillamente un monstruo de su lista más alta disponible en los niveles del 1º al 17º. Sin embargo, como el número de conjuros de 9º nivel que pueden lanzar al día está severamente limitado, normalmente les irá mejor si añaden monstruos a las listas de convocación de niveles más bajos en los niveles de clase del 18º al 20º. Esto explica el extraño orden de los niveles al final de las listas de convocación individualizadas. Por ejemplo, cuando Caldark Eberkson alcanza el 18º nivel, sólo tiene acceso a dos conjuros de 9º nivel al día. Aunque prepare el *convocar monstruo IX* casi cada día, el elemental de tierra anciano es la mejor elección que puede hacer en casi cualquier combate, y añadir un monstruo nuevo a su *convocar monstruo IX* no le ayuda mucho. En su lugar, añade el tigre terrible celestial a su lista de *convocar monstruo VIII*.

Ejemplo de lista individualizada: Caldark Eberkson

Caldark Eberkson, un clérigo enano con predilección por el combate cuerpo a cuerpo, ha tenido un éxito considerable usando el primer asalto de combate para convocar un monstruo físicamente poderoso y lanzándose luego al combate junto a él. A continuación se describe la lista de convocación individualizada de Caldark.

La siguiente lista se ha elaborado usando el procedimiento según el cual el lanzador obtiene acceso a un monstruo nuevo en una lista de convocación cada vez que obtiene un nivel. Teniendo en cuenta la personalidad y las tácticas de Caldark, el primer monstruo escogido en cada nivel es una criatura grande y físicamente poderosa. Los monstruos siguientes del mismo nivel de conjuro tienden a tener un movimiento más versátil o aptitudes sortilegas.

Nivel	Criatura	Plantilla	Alineamiento	VD
<i>Convocar monstruo I</i>				
1º	Tejón	Celestial	LB	1/2
2º	Halcón	Celestial	LB	1/2
<i>Convocar monstruo II</i>				
3º	Lobo	Celestial	LB	1
4º	Tiburón Mediano	Celestial	LB	1
<i>Convocar monstruo III</i>				
5º	Oso negro	Celestial	LB	2
6º	Elemental Pequeño (fuego)	—	N	1
<i>Convocar monstruo IV</i>				
7º	León	Celestial	LB	4
8º	Lamparconte	—	LB	2
<i>Convocar monstruo V</i>				
9º	Oso pardo	Celestial	LB	5
10º	Elemental Mediano (fuego)	—	N	3
<i>Convocar monstruo VI</i>				
11º	León terrible	Celestial	LB	7
12º	Ballena orca	Celestial	LB	7
<i>Convocar monstruo VII</i>				
13º	Elefante	Celestial	LB	9
14º	Avoral (guardinal)	—	NB	9
<i>Convocar monstruo VIII</i>				
15º	Elemental mayor (tierra)	—	N	9
16º	Lilenda	—	CB	7
18º	Tigre terrible	Celestial	LB	10
<i>Convocar monstruo IX</i>				
17º	Elemental anciano (tierra)	—	N	11
19º	Roc	Celestial	LB	11
20º	Leonal (guardinal)	—	NB	12

Ejemplo de lista individualizada: Gwenna Botellaverde

Gwenna Botellaverde, una druida mediana, prefiere combatir a distancia a lomos del perro de monta que hace tiempo que es su compañero animal. A Gwenna le gusta convocar monstruos móvi-

les, capaces de mantener la velocidad de su montura y lo bastante rápidos como para interponerse entre sus oponentes y ella en mitad de una batalla.

La siguiente lista se ha elaborado usando el procedimiento según el cual el lanzador obtiene acceso a un monstruo nuevo en una lista de convocación cada vez que obtiene un nivel. Teniendo en cuenta la personalidad y las tácticas de Gwenna, el primer monstruo escogido en cada nivel es un animal veloz, normalmente uno capaz de volar. Los monstruos siguientes del mismo nivel de conjuro tienden a ser cuadrúpedos más grandes, capaces de servir como monturas temporales.

Nivel	Criatura	Plantilla	Alineamiento	VD
<i>Convocar aliado natural I</i>				
1º	Búho	—	N	1/4
2º	Lobo	—	N	1
<i>Convocar aliado natural II</i>				
3º	Murciélago terrible	—	N	2
4º	Oso negro	—	N	2
<i>Convocar aliado natural III</i>				
5º	Águila gigante	—	NB	3
6º	Lobo terrible	—	N	3
<i>Convocar aliado natural IV</i>				
7º	Sagifalco juvenil	—	N	3
8º	Unicornio	—	CB	3
<i>Convocar aliado natural V</i>				
9º	Grifo	—	N	4
10º	Oso polar	—	N	4
<i>Convocar aliado natural VI</i>				
11º	Elefante	—	N	7
12º	Oso terrible	—	N	7
<i>Convocar aliado natural VII</i>				
13º	Sagifalco anciano	—	N	8
14º	Elemental mayor	—	N	9
16º	Tigre terrible	—	N	8
20º	Djinni (genio)	—	NB	5
<i>Convocar aliado natural VIII</i>				
15º	Roc	—	N	9
19º	Tiburón terrible	—	N	9
<i>Convocar aliado natural IX</i>				
17º	Elemental anciano (tierra)	—	N	11
18º	Corcel celestial (unicornio)	—	CB	13

COMPONENTES METAMÁGICOS

Con esta variante, los lanzadores pueden producir conjuros más potentes mediante el uso de raros y exóticos componentes metamágicos en el lanzamiento del conjuro, en lugar del componente material estándar de ese conjuro (o además de los demás componentes del conjuro, si no tiene componente material).

Un lanzador de conjuros que use un componente metamágico lanza ese conjuro como si le hubiera aplicado una dote metamágica específica. Por lo demás, el proceso de lanzamiento funciona como si el personaje estuviera lanzando la versión estándar del conjuro. Por ejemplo, Míalee puede lanzar una *bola de fuego* extendida usando un ópalo de fuego de 1.900 po (el componente metamágico) en lugar de una pequeña bola de guano de murciélago y azufre (el componente material). Un mago no necesita preparar un conjuro como éste como si fuera de nivel superior, y un hechicero no tiene que usar un espacio de conjuro de nivel superior ni emplear una acción de asalto completo para lanzarlo. Un lanzador de conjuros puede usar un componente metamágico sin necesidad de poseer la dote metamágica correspondiente; sencillamente, escoge en el momento del lanzamiento si va a emplear el componente material que se indica en el *Manual del jugador* (si lo hay) o el componente metamágico que aparece en estas reglas alternativas. En cualquier caso, el proceso de lanzamiento consume el componente usado, material o metamágico.

Un personaje no puede usar un componente metamágico para proporcionar el efecto de una dote metamágica a un conjuro o efecto creado por un objeto mágico. Si un conjuro tiene un componente material arcano o de foco divino (lo que se indica en la descripción como M/ED), entonces un lanzador de conjuros divinos debe poseer el componente metamágico correspondiente además de su símbolo sagrado. Algunos conjuros que tienen componentes materiales caros no pueden hacerse más potentes mediante el uso de componentes metamágicos, y algunos conjuros no tienen componentes metamágicos porque no hay ninguna forma útil de aplicarles el efecto de una dote metamágica.

COMPONENTES METAMÁGICOS ESPECÍFICOS

La tabla 5-2: componentes metamágicos, presenta una lista de componentes metamágicos para los conjuros del *Manual del jugador*. Hay espacio de sobra para añadir componentes metamágicos únicos a tu campaña, porque cada conjuro que aparece aquí tiene un solo componente metamágico, y por tanto, un solo efecto metamágico, asociados a él. Añadir nuevos componentes metamágicos es una buena forma de darle un estilo particular a tu mundo de campaña. Quizás todos tus componentes metamágicos sean reactivos alquímicos, o quizás los enanos de tu campaña sólo usen gemas en bruto como componentes metamágicos. Puede que los lanzadores de conjuros realmente malignos usen componentes metamágicos viles y repugnantes. Descubrir un nuevo componente metamágico es también una actividad útil para los lanzadores que tienen tiempo para la investigación de conjuros.

La tabla presenta una amplia variedad de componentes metamágicos, cada uno de los cuales pertenece a una de las categorías siguientes:

Versión cara de componentes materiales ya existentes

Visión verdadera, por ejemplo, requiere un raro ungüento como componente material. Es fácil imaginar que usando más ungüento se puede prolongar la duración del conjuro. Decir simplemente "más de lo mismo" es un buen componente metamágico para conjuros que ya tienen componentes materiales caros. También es posible diseñar un componente metamágico que sea una versión cara de un componente material gratuito. La *esfera elástica de Otiluke* tiene como componente material un fragmento semiesférico de cristal transparente. No tiene coste, y puedes encontrar ese fragmento de cristal en una bolsa de componentes de conjuro. El componente metamágico del conjuro es una esfera de cristal puro de 850 po de valor; simplemente, una versión cara del componente material que aparece en el *Manual del jugador*.

Gemas

Muchos de los conjuros del *Manual del jugador* ya requieren gemas costosas como componentes materiales, y los jugadores están acostumbrados a la idea de que los efectos mágicos poderosos requieren a veces piedras preciosas, ya sea talladas o reducidas a polvo. Las gemas son buenos componentes metamágicos (desde el punto de vista del personaje), porque son fáciles de transportar, pueden encontrarse en los tesoros, y hay un precedente establecido de piedras preciosas como fuente de poder mágico. Son una elección particularmente buena para los componentes metamágicos especialmente potentes (los que maximizan, extienden o apresuran conjuros), porque una gema puede costar fácilmente 5.000 po o más.

REGLA DE LA CASA: METAMAGIA Y HECHICEROS I

Un hechicero que quiera hacer un mejor uso de sus dotes metamágicas, incluida la posibilidad de usar *Apresurar conjuro*, puede tratar la versión metamágica de un conjuro como un conjuro conocido único. Debe poseer todas las dotes metamágicas que vaya a aplicar al conjuro, y debe conocer la

Joyas y objetos de arte

Las joyas (cualquier cosa, desde tobilleras hasta diademas) y los objetos de arte, como las estatuillas y las tallas, también son buenas opciones para componentes metamágicos. Parece apropiadamente místico usar un medallón de oro como componente metamágico para *hijmatismo*, por ejemplo. Al igual que las gemas, las joyas y los objetos de arte parecen funcionar bien como componentes metamágicos particularmente caros, porque es fácil imaginar que valgan esas cantidades, y pueden encontrarse en las pilas de tesoro.

Otros tesoros

Ocasionalmente, un arma u otro objeto de un tesoro (normalmente de naturaleza mágica) encuentra su lugar en la lista de componentes metamágicos cuando se adapta al tema del conjuro. Para los personajes que se enfrentan a muchos PNJs bien equipados, la capacidad de usar el tesoro como componentes metamágicos suele ser una alternativa útil a cargar los objetos en el carro y llevarlos a venderlos a la ciudad. Los personajes de nivel alto que normalmente desearían un arma con un simple bonificador de mejora de +1 puede que se lo piensen dos veces si saben que es el componente metamágico para una versión apresurada de *alinear arma*.

Componentes metamágicos de origen vegetal

Algunos conjuros, especialmente los conjuros de druida, tienen hongos, hierbas, y otros componentes metamágicos derivados de plantas raras cultivadas con esmero por expertos. Estos componentes metamágicos, que normalmente aparecen como objetos "cuidados por un druida" en la tabla 5-2, tienen una ventaja potencial para los PJs, porque algunos personajes pueden ser capaces de plantar y cultivar estas plantas, ahorrando así algún dinero.

Para cultivar y cosechar un componente metamágico de origen vegetal, un personaje debe, en primer lugar, plantar y cuidar las semillas, lo que requiere un mes por cada 1.000 po (o fracción) de valor del componente metamágico. Transcurrido ese tiempo, el personaje deberá tener éxito en una prueba de Oficio (herbolario) (CD 20, +1 por cada 1.000 po de valor del componente metamágico) para recolectar la planta con éxito. Un personaje puede cultivar varios componentes metamágicos a la vez, pero cada planta que se esté cuidando al mismo tiempo después de la primera suma 1 a la CD de todas las pruebas de Oficio (herbolario) que se hagan durante ese periodo.

Componentes metamágicos alquímicos

La alquimia proporciona otra fuente tradicional de componentes metamágicos; hay un sólido arquetipo de fantasía del mago que cuece poderosas sustancias en su laboratorio húmedo y oscuro. Los componentes de la tabla 5-2 que contengan alguna forma de la palabra "alquímico" son componentes metamágicos creados mediante el uso de la habilidad de Artesanía (alquimia).

Cuando un personaje se dedica a elaborar un componente metamágico alquímico, se aplican las reglas para la habilidad de Artesanía descritas en las páginas 67-68 del *Manual del jugador*, excepto porque los cálculos se hacen en piezas de oro, no de plata. Cualquier sustancia alquímica nueva (como el polvo de voluta de sueño alquímico que constituye el componente metamágico para *dormir*), y cualquier cosa tratada alquímicamente o preparada alquímicamente tiene una CD de Artesanía (alquimia) de 15. Los componentes metamágicos destilados alquímicamente (por ejemplo,

(continúa en la página 149)

versión sin modificar del conjuro. Por ejemplo, un hechicero de 10.^o nivel que conoce *proyectil mágico* y la dote *Apresurar conjuro* puede añadir "proyectil mágico apresurado" a su lista de conjuros conocidos, considerándolo uno de sus conjuros de 5.^o nivel.

—James Wyatt

TABLA 5-2: COMPONENTES METAMÁGICOS

Nombre del conjuro	Efecto metamágico	Componente metamágico	Coste mínimo
<i>Ablandar tierra y piedra</i>	Ampliar	Barro del Hades especialmente preparado	450 po
<i>Abri/cerrar</i>	Ampliar	Llave de plata	25 po
<i>Acelerar</i>	Prolongar	Granos de café raros	850 po
<i>Adivinación</i>	—	—	—
<i>Afiladura</i>	Prolongar	Piedra de afilar con vetas de pirita	650 po
<i>Agrandar persona en masa</i>	Prolongar	Bayas raras cuidadas por un druida	850 po
<i>Agrandar persona</i>	Prolongar	Judías raras cuidadas por un druida	250 po
<i>Alarido</i>	Extender	Gong de platino ornamentado	3.150 po
<i>Alarido mayor</i>	Extender	Trompeta de platino ornamentada	5.550 po
<i>Alarma</i>	Extender	Tiza rara	1.000 po
<i>Aliado de los planos</i>	—	—	—
<i>Aliado mayor de los planos</i>	—	—	—
<i>Aliado menor de los planos</i>	—	—	—
<i>Alineamiento indetectable</i>	Prolongar	Sudario de terciopelo bordado	450 po
<i>Alinear arma</i>	Apresurar	Arma con un bonificador de mejora de +1	2.300 po
<i>Alterar el propio aspecto</i>	En silencio y sin moverse	Espejo con filigrana de plata	830 po
<i>Analizar esencia mágica</i>	Ampliar	Hierbas espolvoreadas sobre ramita yesquera	940 po
<i>Ancla dimensional</i>	Prolongar	Ancla en miniatura con runas grabadas	850 po
<i>Animal mensajero</i>	Prolongar	Collar minúsculo con una campana dorada	340 po
<i>Animar las plantas</i>	En silencio	Árbol joven raro desenraizado	1.100 po
<i>Animar los objetos</i>	Ampliar	Hilos de marioneta entretreídos de oro	940 po
<i>Animar una cuerda</i>	Ampliar	Hilo de latón	190 po
<i>Antipatía</i>	Prolongar	Alumbre empapado en sangre vieja	1.200 po
<i>Apacible descanso</i>	Prolongar	Líquido de embalsamar	550 po
<i>Apagar</i>	Ampliar	Agua del río Océano (extraplanario)	650 po
<i>Apertura</i>	En silencio	Llave dorada	450 po
<i>Arma disruptora</i>	Prolongar	Piedra de afilar hecha con una lápida	1.050 po
<i>Arma espiritual</i>	Ampliar	Versión de gran calidad del arma	variable
<i>Arma mágica</i>	Prolongar	Sangre destilada alquímicamente	250 po
<i>Arma mágica mayor</i>	Prolongar	Sangre purificada alquímicamente	750 po
<i>Armadura de mago</i>	Prolongar	Eslabones de mithril	250 po
<i>Asesino fantasmal</i>	Intensificar +1	Aguafuertes espeluznantes	850 po
<i>Astucia de zorro</i>	Prolongar	Granate	450 po
<i>Astucia de zorro en masa</i>	Prolongar	Granate	1.250 po
<i>Atontar monstruo</i>	Apresurar	Mandíbula de mole sombría	3.000 po
<i>Atontar</i>	Prolongar	Lana de oveja cuidada por un sátiro	25 po
<i>Atropar el alma</i>	—	—	—
<i>Aura mágica de Nystul</i>	Intensificar +3	Collar de amatista	1.350 po
<i>Aura sacrilega</i>	Prolongar	Escudo con un bonificador de mejora de +1	1.153 po
<i>Aura sagrada</i>	Prolongar	Escudo con un bonificador de mejora de +1	1.153 po
<i>Auxilio divino</i>	Prolongar	Agua especialmente consagrada	340 po
<i>Azote sacrilego</i>	Potenciar	Polvo del Hades	1.900 po
<i>Baile irresistible de Otto</i>	En silencio	Zapatos bordados con botones de oro	1.650 po
<i>Barrera de cuchillas</i>	Potenciar	Arma cortante con un bonificador de mejora de +1	2.300 po
<i>Bastón cambiante</i>	Prolongar	Bastón +1	2.301 po
<i>Bastón de conjuro</i>	—	—	—
<i>Blasfemia</i>	Intensificar +2	Pluma del ala de un arconte especialmente preparada	3.100 po
<i>Boca mágica</i>	—	—	—
<i>Bola de fuego de explosión retardada</i>	Prolongar	Ópalo de fuego	1.450 po
<i>Bola de fuego</i>	Extender	Ópalo de fuego	1.900 po
<i>Borrar</i>	Ampliar	Retoiño de árbol del caucho	250 po
<i>Brotar de espinas</i>	Intensificar +2	Daga de basalto labrada	1.500 po
<i>Bruma ácida</i>	Prolongar	Pezuña de gorgón en polvo	940 po
<i>Bruma mental</i>	Intensificar +3	Tentáculo de azotamientos especialmente preparado	3.750 po
<i>Bruma sólida</i>	Apresurar	Diamantes empañados	4.600 po
<i>Buenas bayas</i>	Potenciar	Retoiño de ent	700 po
<i>Caida de pluma</i>	Ampliar	Plumón de ganso negro	250 po
<i>Calentar metal</i>	Prolongar	Escoria de mithril de la forja	450 po
<i>Cambiar de forma</i>	Prolongar	Ceño de aguamarina	1.850 po
<i>Caminar con el viento</i>	Prolongar	Vapor de nube de Arcadia	1.350 po
<i>Caminar por el aire</i>	Apresurar	Vial tapado de aire elemental	3.500 po
<i>Caminar por la sombra</i>	Prolongar	Turmalina negra	1.250 po
<i>Caminar sobre las aguas</i>	Prolongar	Brazales de coral	650 po
<i>Campanas fúnebres</i>	Intensificar +3	Bendiciones funerarias rúnicas	1.950 po
<i>Campo antimagia</i>	Extender	Limaduras de hierro frío	3.700 po
<i>Canción de discordia</i>	Extender	Caracola con runas grabadas	3.750 po

Capa del caos	Prolongar	Escudo con un bonificador de mejora de +1	1.153 po
Caparazón antivegetal	Prolongar	Aceites raros	640 po
Caparazón antivida	Extender	Calavera con runas grabadas	3.300 po
Castigo divino	Potenciar	Agua de manantial del Eliseo	1.900 po
Causar miedo	Potenciar	Huesos viejos molidos (polvo)	700 po
Cautivar	Intensificar +2	Figurillas doradas	1.100 po
Cautiverio	Intensificar +2	Esfera de jade tallada	3.900 po
Cerradura arcana	Apresurar	Polvo de platino	2.300 po
Cerradura dimensional	Extender	Arma de adamantita	variable
Circulo de muerte	Extender	Polvo de perla negra triturada	4.850 po
Circulo de teletransporte	Prolongar	Polvo de ámbar	2.850 po
Circulo mágico contra el bien	Extender	Símbolo sagrado especialmente preparado	2.550 po
Circulo mágico contra el caos	Extender	Símbolo sagrado especialmente preparado	2.550 po
Circulo mágico contra el mal	Extender	Símbolo sagrado especialmente preparado	2.550 po
Circulo mágico contra la ley	Extender	Símbolo sagrado especialmente preparado	2.550 po
Clariaudiencia/clarividencia	Prolongar	Cuarzo	650 po
Clonar	—	—	—
Cobijo seguro de Leomund	Prolongar	Maqueta minúscula de casita de campo	850 po
Cofre secreto de Leomund	Prolongar	Red hecha con un sólido etéreo	1.050 po
Colmillo mágico mayor	Prolongar	Diente de tiburón terrible especialmente preparado	650 po
Colmillo mágico	Prolongar	Diente de tiburón especialmente preparado	250 po
Comandar muertos vivientes	Prolongar	Símbolo sagrado de una deidad buena pintarrajeado ritualmente	450 po
Comandar plantas	Intensificar +2	Defoliante alquímico	1.900 po
Comprensión idiomática	Prolongar	Vocabulario extranjero	250 po
Comunión con la naturaleza	Extender (consulta el texto del conjuro)	Mapa rúnico de la zona	3.750 po
Comunión	—	—	—
Confusión menor	Prolongar	Cáscaras de hayuco de haya cuidada por un druida	250 po
Confusión	Extender	Cáscaras del fruto del ent	3.150 po
Conjuración sombría mayor	Intensificar +1	Perla del plano de la Sombra	1.450 po
Conjuración sombría	Intensificar +1	Perla del plano de la Sombra	850 po
Cono de frío	Intensificar +1	Cono de cuarzo tallado	1.050 po
Conocer la dirección	—	—	—
Conocimiento de leyendas	—	—	—
Consagrar	Prolongar	Agua bendita y polvo de oro	450 po
Consumir energía	Potenciar	Cráneo de un vampiro especialmente preparado	3.900 po
Contactar con otro plano	—	—	—
Contacto electrizante	Maximizar	Guantelete de electro ornamentado	1.350 po
Contacto herrumbroso	Potenciar	Guantelete de mithril ornamentado	1.900 po
Contagio	En silencio	Cráneo de un animal que haya muerto de enfermedad	750 po
Contingencia	Prolongar	Piel de rakshasa	1.250 po
Controlar el clima	Prolongar	Esfera de cristal	1.450 po
Controlar las aguas	Prolongar	Agua de las profundidades del océano o arena del desierto impenetrable	850 po
Controlar los vientos	Intensificar +2	Humo embotellado del plano Elemental del aire	2.300 po
Controlar muertos vivientes	Intensificar +2	Máscara de hueso tallada	3.100 po
Controlar plantas	Prolongar	Defoliante alquímico	1.650 po
Convocaciones instantáneas de Drawmij	—	—	—
Convocar aliado natural I	Prolongar	Muérdago cuidado por un druida	250 po
Convocar aliado natural II	Potenciar	Muérdago cuidado por un druida	1.100 po
Convocar aliado natural III	Potenciar	Muérdago cuidado por un druida	1.500 po
Convocar aliado natural IV	Potenciar	Muérdago cuidado por un druida	1.900 po
Convocar aliado natural IX	Potenciar	Muérdago cuidado por un druida	3.900 po
Convocar aliado natural V	Potenciar	Muérdago cuidado por un druida	2.300 po
Convocar aliado natural VI	Potenciar	Muérdago cuidado por un druida	2.700 po
Convocar aliado natural VII	Potenciar	Muérdago cuidado por un druida	3.100 po
Convocar aliado natural VIII	Potenciar	Muérdago cuidado por un druida	3.500 po
Convocar instrumento	—	—	—
Convocar monstruo I	Prolongar	Perla	250 po
Convocar monstruo II	Potenciar	Perla	1.100 po
Convocar monstruo III	Potenciar	Perla	1.500 po
Convocar monstruo IV	Potenciar	Perla	1.900 po
Convocar monstruo IX	Potenciar	Perla	3.900 po
Convocar monstruo V	Potenciar	Perla	2.300 po
Convocar monstruo VI	Potenciar	Perla	2.700 po
Convocar monstruo VII	Potenciar	Perla	3.100 po
Convocar monstruo VIII	Potenciar	Perla	3.500 po
Convocar plaga	Prolongar	Tela roja con runas bordadas	450 po

Corcel fantasmal	Prolongar	Herradura de platino	650 po
Creación mayor	Prolongar	Esencia de fasma	1.050 po
Creación menor	Prolongar	Reño de morfolito	850 po
Crear agua	—	—	—
Crear comida y bebida	—	—	—
Crear muertos vivientes mayores	—	—	—
Crear muertos vivientes	—	—	—
Crecimiento animal	Prolongar	Asta de ciervo albino	790 po
Crecimiento vegetal	Ampliar	Semillas alquímicamente tratadas	650 po
Cubículo de Leomund	Prolongar	Collar de cuentas de cristal	650 po
Cuchichear mensaje	Ampliar	Inscripciones caligráficas en vitela	25 po
Cuerpo férreo	Prolongar	Muñeca de hierro articulada	1.650 po
Curar heridas críticas en grupo	Potenciar	Lazo de cobre del plano de Energía positiva	3.900 po
Curar heridas críticas	Potenciar	Bálsamo alquímico	1.900 po
Curar heridas graves en grupo	Potenciar	Lazo de cobre del plano de Energía positiva	3.100 po
Curar heridas graves	Potenciar	Bálsamo alquímico	1.500 po
Curar heridas leves en grupo	Potenciar	Lazo de cobre del plano de Energía positiva	2.300 po
Curar heridas leves	Potenciar	Bálsamo alquímico	700 po
Curar heridas menores	Apresurar	Bálsamo alquímico	1.375 po
Curar heridas moderadas en grupo	Potenciar	Lazo de cobre del plano de Energía positiva	2.700 po
Curar heridas moderadas	Potenciar	Bálsamo alquímico	1.100 po
Custodia contra la muerte	Prolongar	Henna para tatuar a la criatura tocada	850 po
Dañar	Intensificar +1	Corazón labrado de ónice	1.250 po
De la carne a la piedra	Intensificar +2	Serpiente de la cabeza de una medusa	2.700 po
De la piedra a la carne	—	—	—
Debilidad mental	Intensificar +2	Esferas de obsidiana pulida	2.300 po
Dedo de la muerte	Ampliar	Dedo especialmente embalsamado	1.450 po
Deformar madera	Ampliar	Vara tallada de un roble negro cuidado por un druida	450 po
Desacralizar	Extender	Hierbas, aceites e incienso	4.750 po, más coste adicional del conjuro
Desbrozar	Potenciar	Hierbas raras	3.900 po
Descarga flammigera	Potenciar	Azufre del plano Elemental del fuego	2.300 po
Deseo limitado	—	—	—
Deseo	—	—	—
Desesperación aplastante	Extender	Lágrimas de couatl	3.150 po
Desintegrar	Potenciar	Piedra de vacío atrapada	3.100 po
Desorientar	Intensificar +2	Alambre de oro con la forma de la silueta de una criatura	1.100 po
Desplazamiento de plano	Apresurar	Manto de seda con piedras de luna	6.200 po
Desplazamiento	Prolongar	Diente de bestia trémula especialmente preparado	650 po
Destrucción	En silencio y sin moverse	Símbolo sagrado o sacrilego marcado con anatema	4.400 po
Detectar animales a plantas	Ampliar	Cinco flechas +1	235 po
Detectar el bien	En silencio y sin moverse	Lente de vidrio molido	700 po
Detectar el caos	En silencio y sin moverse	Lente de vidrio molido	700 po
Detectar el mal	En silencio y sin moverse	Lente de vidrio molido	700 po
Detectar escudriñamiento	Extender	Máscara de arlequín incrustada de joyas	3.150 po
Detectar la ley	En silencio y sin moverse	Lente de vidrio molido	700 po
Detectar magia	En silencio y sin moverse	Cetro corto de hierro frío	275 po
Detectar muertos vivientes	Prolongar	Cráneo sin mandíbula especialmente preparado	250 po
Detectar pensamientos	Intensificar +2	Disco de platino	1.100 po
Detectar puertas secretas	Prolongar	Maraña de alambres de cobre y plata	250 po
Detectar trampas y fosos	Prolongar	Cetro de adivinación de madera oscura	250 po
Detectar veneno	Ampliar	Lengua de serpiente especialmente preparada	25 po
Detener el tiempo	Potenciar	Hueso del nudillo de un titán especialmente preparado	3.900 po
Detener muertos vivientes	Intensificar +2	Azufre abisal	1.500 po
Discernir mentiras	Ampliar	Balanza de oro	850 po
Discernir ubicación	—	—	—
Disco flotante de Tenser	Prolongar	Frasco de mercurio	250 po
Disfrazarse	Prolongar	Maquillaje de gran calidad	250 po
Disipar el bien	Apresurar	Ópalo negro	5.400 po
Disipar el caos	Apresurar	Zafiro	5.400 po
Disipar el mal	Apresurar	Diamante	5.400 po
Disipar la ley	Apresurar	Corindón amarillo	5.400 po
Disipar magia mayor	Extender	Estatuilla de hierro frío	4.350 po
Disipar magia	Extender	Estatuilla de hierro frío	2.350 po
Disyunción de Mordenkainen	Ampliar y extender	Piedra de vacío atrapada	8.600 po
Doble engañoso	Intensificar +1	Marioneta rebuscada	1.250 po
Dominar animal	Ampliar	Collar de adamantita	650 po

Dominar monstruo	Ampliar	Collar de adamantita incrustado de esmeraldas	1.850 po
Dominar persona	Apresurar	Collar de adamantita incrustado de zafiros	5.400 po
Don de lenguas	Prolongar	Maqueta de latón de zigurat	750 po
Dormir	Intensificar +2	Polvo de voluta de sueño alquímico	700 po
Dotar de consciencia	Potenciar	Excrementos de otugh especialmente preparados	1.700 po
Elaborar	—	—	—
Elucubración de Mordenkainen	Apresurar	Anillo de rubí	6.200 po
Encoger objeto	Prolongar	Mica purificada alquímicamente	650 po
Encontrar la senda	Prolongar	Brazaletes de piedra imán	1.250 po
Encontrar trampas	Prolongar	Lupa dorada	450 po
Enervación	Potenciar	Cráneo de un tumulario especialmente preparado	1.900 po
Enjambre elemental	Potenciar	Incenso raro (aire), líquidos alquímicos (agua), gemas (fuego) o mineral de mithril (tierra)	3.900 po
Enmarañar	Extender	Fertilizante alquímico	1.350 po
Escondarse de los animales	Prolongar	Venda de ojos de terciopelo cosida	250 po
Escondarse de los muertos vivientes	Intensificar +3	Chal de seda bordado	1.350 po
Escritura ilusoria	Intensificar +4	Tintas raras	3.850 po
Escudar a otro	Ampliar	Dos anillos de esmeralda y platino	550 po
Escudo de entropía	Apresurar	Dados de platino delicadamente grabados	2.200 po
Escudo de fuego (cualquier versión)	Prolongar	Fósforo alquímicamente preparado	1.900 po
Escudo de la fe	Prolongar	Pergamino preparado ritualmente	250 po
Escudo de la ley	Prolongar	Escudo con un bonificador de mejora de +1	1.153 po
Escudo	Apresurar	Brazaletes enjoados	2.200 po
Escudriñamiento mayor	Intensificar +2	Ácido nítrico purificado alquímicamente	3.100 po
Escudriñamiento	Intensificar +3	Ácido nítrico purificado alquímicamente	3.150 po
Esculpir sonido	Ampliar	Arquilla rara	650 po
Esfera congelante de Otiluke	Potenciar	Esfera de cristal	2.700 po
Esfera elástica de Otiluke	Ampliar	Esfera de cristal	850 po
Esfera flamígera	Ampliar	Polvo de hierro frío	450 po
Esfera prismática	Intensificar +2	Diamantes	3.900 po
Esfera telequímica de Otiluke	Ampliar	Esfera de cristal	1.650 po
Espada sagrada	Prolongar	Velas sagradas	850 po
Espantar	Prolongar	Hueso de muerto viviente corporal preparado ritualmente	450 po
Espjismo arcano	Intensificar +3	Espejo bañado en plata en Botopía	3.750 po
Esperanza alentadora	Prolongar	Collar de latón grabado	650 po
Esplendor de águila en masa	Prolongar	Esmeralda	1.250 po
Esplendor de águila	Prolongar	Esmeralda	450 po
Estallar	Extender	Cubos de cristal tallado	1.950 po
Estasis temporal	Intensificar +2	Diamante, esmeralda, rubí y zafiro en polvo	8.500 po
Estatua	Prolongar	Figurilla de piedra caliza	1.450 po
Estereidad	Prolongar	Figurilla labrada de sólido etéreo	1.850 po
Evocación sombría mayor	Intensificar +1	Diamante del plano de la Sombra	1.650 po
Evocación sombría	Intensificar +1	Diamante del plano de la Sombra	1.050 po
Excursión etérea	Prolongar	Trozo de sólido etéreo	1.450 po
Exigencia	Intensificar +1	Alambre de oro y pequeña parte del sujeto	1.850 po
Exorcismo	Intensificar +2	Símbolo sagrado especialmente bendecido	2.100 po
Explosión de sonido	Intensificar +1	Silbato de hueso	450 po
Explosión solar	Extender	Piedra solar tallada en forma de ídolo	5.550 po
Falsa vida	Prolongar	Alcohol raro	450 po
Fatalidad	Intensificar +2	Muñeca tallada	700 po
Favor divino	Prolongar	Escritura caligráfica	250 po
Festín de los héroes	Prolongar	Especias raras	1.250 po
Filo flamígero	Prolongar	Cimitarra de gran calidad	315 po
Flamear	En silencio	Anillo tallado de sílex	250 po
Flcha ácida de Melf	Potenciar	Cuatro dardos de gran calidad	1.200 po
Flcha flamígera	Potenciar	Punta de flecha de sílex tallada	1.500 po
Forma arbórea	Prolongar	Chal tejido de hojas cuidadas por un druida	450 po
Forma gaseosa	En silencio	Humo embotellado del cráter de un volcán	650 po
Formas de animal	Prolongar	Variedad rara de muérdago	1.200 po
Fuego férico	Extender	Setas cuidadas por un druida	1.350 po
Fuerza de toro en masa	Prolongar	Polvo de adamantita	940 po
Fuerza de toro	Prolongar	Polvo de adamantita	340 po
Fundirse con la piedra	Prolongar	Figurilla de piedra labrada	650 po
Furia	Prolongar	Buen aguamiel	650 po
Garrote	Prolongar	Bastón o clava de roble cuidado por un druida	250 po
Geas/empeño	Prolongar	Brazal dorado	850 po
Geas menor	Prolongar	Brazal con joyas	1.250 po

<i>Glojo custodio mayor</i>	Intensificar +2	Incienso y diamante en polvo	3.100 po
<i>Glojo custodio</i>	Intensificar +2	Incienso y diamante en polvo	1.700 po
<i>Globo de invulnerabilidad</i>	Extender	Perlas	3.150 po
<i>Globo menor de invulnerabilidad</i>	Extender	Perlas	4.350 po
<i>Gracia felina en masa</i>	Prolongar	Vial de mercurio	940 po
<i>Gracia felina</i>	Prolongar	Vial de mercurio	340 po
<i>Grasa</i>	Ampliar	Corteza de cerdo	250 po
<i>Guardas y custodias</i>	Intensificar +1	Incienso raro	1.450 po
<i>Hablar con las plantas</i>	Prolongar	Máscara incrustada de jade	650 po
<i>Hablar con los animales</i>	Prolongar	Máscara animal	250 po
<i>Hablar con los muertos</i>	Intensificar +3	Caduceo dorado	2.550 po
<i>Hechizar animal</i>	En silencio	Látigo de gran calidad	301 po
<i>Hechizar monstruo en masa</i>	En silencio	Granates	1.600 po
<i>Hechizar monstruo</i>	Apresurar	Granates	4.600 po
<i>Hechizar persona</i>	Sin moverse	Aceites raros	250 po
<i>Helar metal</i>	Prolongar	Agua de manantial glacial	450 po
<i>Heroísmo mayor</i>	Prolongar	Buen whisky	1.250 po
<i>Heroísmo</i>	Prolongar	Buen brandy	650 po
<i>Hipnotismo</i>	En silencio y sin moverse	Medallón de oro	700 po
<i>Horrible marchitamiento</i>	Potenciar	Espanja del plano Elemental del agua	3.500 po
<i>Identificar</i>	—	—	—
<i>Imagen mayor</i>	Intensificar +2	Pigmentos raros	1.500 po
<i>Imagen menor</i>	Intensificar +2	Pigmentos raros	1.100 po
<i>Imagen múltiple</i>	Prolongar	Muñecas minúsculas del propio lanzador	450 po
<i>Imagen permanente</i>	Intensificar +2	Pigmentos raros	2.700 po
<i>Imagen persistente</i>	Intensificar +2	Pigmentos raros	2.300 po
<i>Imagen programada</i>	Intensificar +2	Pigmentos raros	2.700 po
<i>Imagen silenciosa</i>	Intensificar +2	Pigmentos raros	700 po
<i>Imbuir aptitud para los conjuros</i>	—	—	—
<i>Impacto verdadero</i>	Apresurar	Arco con un bonificador de mejora de +1	2.330 po
<i>Implosión</i>	Prolongar	Estatuilla de cristal	1.850 po
<i>Imprenta de la serpiente sepia</i>	Intensificar +2	Ámbar en polvo	2.000 po
<i>Indetectabilidad</i>	Prolongar	Celosía de ébano tallado	700 po
<i>Infligir heridas críticas en grupo</i>	Maximizar	Símbolo sagrado de obsidiana	5.550 po
<i>Infligir heridas críticas</i>	Maximizar	Símbolo sagrado de obsidiana	3.150 po
<i>Infligir heridas graves en grupo</i>	Maximizar	Símbolo sagrado de obsidiana	4.950 po
<i>Infligir heridas graves</i>	Maximizar	Símbolo sagrado de obsidiana	2.550 po
<i>Infligir heridas leves en grupo</i>	Maximizar	Símbolo sagrado de obsidiana	3.750 po
<i>Infligir heridas leves</i>	Maximizar	Símbolo sagrado de obsidiana	1.350 po
<i>Infligir heridas menores</i>	Apresurar	Símbolo sagrado de obsidiana	1.375 po
<i>Infligir heridas moderadas en grupo</i>	Maximizar	Símbolo sagrado de obsidiana	4.350 po
<i>Infligir heridas moderadas</i>	Maximizar	Símbolo sagrado de obsidiana	1.950 po
<i>Inmovilizar animal</i>	Intensificar +2	Guantelete de acero decorativo	1.100 po
<i>Inmovilizar monstruo en masa</i>	Intensificar +2	Cetro grabado de hierro frío	3.900 po
<i>Inmovilizar monstruo</i>	Intensificar +2	Cetro grabado de hierro frío	2.300 po
<i>Inmovilizar persona en masa</i>	Intensificar +2	Lingote grabado de hierro frío	3.100 po
<i>Inmovilizar persona</i>	Intensificar +2	Lingote grabado de hierro frío	1.100 po
<i>Inmunidad a conjuros mayor</i>	Prolongar	Piedra lunar	1.650 po
<i>Inmunidad a conjuros</i>	Prolongar	Piedra lunar	850 po
<i>Instante de presencia</i>	Apresurar	Buen vino del Elíseo	7.800 po
<i>Integrar</i>	Ampliar	Adhesivo alquímico	450 po
<i>Interdicción</i>	Potenciar	Agua bendita e inciensos raros más 1.500 po por cada cubo de 60'	4.200 po
<i>Invertir gravedad</i>	Apresurar	Piedra imán extraída en el Pandemónium	7.400 po
<i>Invisibilidad en masa</i>	Prolongar	Pestaña de ifriti	1.450 po
<i>Invisibilidad mayor</i>	Prolongar	Pestaña de djinni	850 po
<i>Invisibilidad</i>	Prolongar	Pestaña de janni	450 po
<i>Ira del orden</i>	Potenciar	Diente de rueda dentada de Mechanus	1.900 po
<i>Jaula de fuerza</i>	Ampliar	Polvo de rubí	3.000 po
<i>Laberinto</i>	Ampliar	Cuerno de minotauro grabado	1.650 po
<i>Labia</i>	En silencio	Licor buscado	650 po
<i>Lamento de la banshee</i>	Ampliado y extendido	Esencia de banshee atrapada	8.600 po
<i>Lanzar maldición</i>	Intensificar +1	Ojo de tritón de fuego	720 po
<i>Leer magia</i>	Prolongar	Prisma mineral	25 po
<i>Lentificar veneno</i>	Prolongar	Escamas de armadillo especialmente preparadas	450 po
<i>Levitar</i>	Ampliar	Lazo de piel de mantícora	250 po
<i>Libertad de movimiento</i>	En silencio	Bálsamo de resbalamiento	1.000 po

<i>Libertad</i>	En silencio	<i>Bálsamo de resbalamiento</i>	1.000 po
<i>Ligadura de los planos</i>	Intensificar +2	Filigrana de plata alrededor de círculo mágico	2.700 po
<i>Ligadura del alma</i>	—	—	—
<i>Ligadura mayor de los planos</i>	Intensificar +2	Filigrana de oro alrededor de círculo mágico	3.500 po
<i>Ligadura menor de los planos</i>	Intensificar +2	Agua de cobre alrededor de círculo mágico	2.300 po
<i>Llama continua</i>	Intensificar +1	Polvo de rubí	500 po
<i>Llamorada</i>	En silencio	Magnesio en polvo	25 po
<i>Localizar criatura</i>	Ampliar	Piel de can del infierno especialmente curtida	850 po
<i>Localizar objeto</i>	Ampliar	Ramita bifurcada de madera oscura	450 po
<i>Locura</i>	Intensificar +1	Agua destilada del Limbo	1.450 po
<i>Luces danzantes</i>	Prolongar	Luciernagas anárquicas del Limbo	25 po
<i>Luz abrasadora</i>	Maximizar	Topacio amarillo	2.550 po
<i>Luz del día</i>	En silencio y sin moverse	Esmalte alquímico	1.500 po
<i>Luz</i>	En silencio	Musgo fosforescente	25 po
<i>Madera férrea</i>	Prolongar	Madera oscura tallada con la forma del objeto	variable
<i>Magnífica mansión de Mordenkainen</i>	Prolongar	Portal en miniatura	1.465 po
<i>Maldecir agua</i>	—	—	—
<i>Mano aferradora de Bigby</i>	Sin moverse	Nudillos de plata adornados	1.100 po
<i>Mano aplastante de Bigby</i>	Sin moverse	Nudillos de platino adornados	1.400 po
<i>Mano auxiliadora</i>	Ampliar	Talla de marfil de una mano	650 po
<i>Mano del mago</i>	Ampliar	Pata de mono	25 po
<i>Mano espectral</i>	Ampliar	Guante revestido de fósforo	450 po
<i>Mano forzada de Bigby</i>	Sin moverse	Nudillos de bronce adornados	940 po
<i>Mano interpuesta de Bigby</i>	Sin moverse	Nudillos de latón adornados	790 po
<i>Marabunta</i>	Prolongar	Ciempíes raros de la jungla	1.450 po
<i>Marca arcana</i>	En silencio	Pinturas raras	20 po
<i>Marca de la justicia</i>	—	—	—
<i>Martillo del caos</i>	Potenciar	Protoplasma del Limbo	1.900 po
<i>Massin fiel de Mordenkainen</i>	Prolongar	Diente de perro intermitente especialmente preparado	1.050 po
<i>Matar muertos vivientes</i>	Extender	Diamante triturado	4.850 po
<i>Máxima</i>	Intensificar +2	Protoplasma de una bestia del caos especialmente preparado	3.100 po
<i>Mensoje onírico</i>	—	—	—
<i>Mente en blanco</i>	Prolongar	Diadema incrustada de malaquita	1.650 po
<i>Miedo</i>	Intensificar +2	Pluma de águila gigante	1.900 po
<i>Milagro</i>	—	—	—
<i>Mirada penetrante</i>	Prolongar	Tentáculo de contemplador especialmente preparado	1.250 po
<i>Mnemoscencia de Rary</i>	—	—	—
<i>Modificar recuerdo</i>	Intensificar +2	Sales aromáticas alquímicas	1.900 po
<i>Moniura</i>	Apresurar	Pelo de pegaso o de pesadilla especialmente preparado	2.200 po
<i>Muro de espinas</i>	Prolongar	Espinas de rosas rojas raras	1.050 po
<i>Muro de fuego</i>	Prolongar	Fósforo y magnesio molidos	950 po
<i>Muro de fuerza</i>	Prolongar	Cualquier gema transparente	1.050 po
<i>Muro de hielo</i>	Prolongar	Cuarzo grabado con runas	850 po
<i>Muro de hierro</i>	Ampliar	Polvo de oro y de hierro purificado alquímicamente	1.300 po
<i>Muro de piedra</i>	Ampliar	Granito grabado con runas	1.050 po
<i>Muro de viento</i>	Prolongar	Pluma de lileña especialmente preparada	650 po
<i>Muro ilusorio</i>	Intensificar +2	Cetro solar y lentes de vidrio molido	1.900 po
<i>Muro prismático</i>	Intensificar +2	Diamantes	3.500 po
<i>Nana</i>	Extender	Resina rebuscada	725 po
<i>Némesis inexorable</i>	Intensificar +1	Agua fuertes espeluznantes	1.850 po
<i>Neutralizar veneno</i>	Prolongar	Lengua de yuan—ti especialmente preparada	750 po
<i>Niebla de oscurecimiento</i>	Prolongar	Cáliz de plata	250 po
<i>Nube aniquiladora</i>	Intensificar +2	Cloro destilado	2.300 po
<i>Nube apesosa</i>	Potenciar	Azufe del plano Elemental del fuego	1.500 po
<i>Nube brumosa</i>	Apresurar	Diamantes empañados	3.000 po
<i>Nube incendiaria</i>	Prolongar	Azufe y bruma marina embotellados	1.650 po
<i>Obscurecer objeto</i>	Prolongar	Escamas de quimera	550 po
<i>Ofuscar videncia</i>	Extender	Polvo de jade molido	4.000 po
<i>Ojo arcano</i>	En silencio	Piel de muérdago terrible	640 po
<i>Ojos físgones mayor</i>	Ampliar	Ojo central de un contemplador especialmente preparado	1.650 po
<i>Ojos físgones</i>	Ampliar	Tentáculo de contemplador especialmente preparado	1.050 po
<i>Olas de agotamiento</i>	Extender	Diamante ocluido	4.950 po
<i>Olas de fatiga</i>	Extender	Diamante ocluido	2.550 po
<i>Orden imperiosa mayor</i>	Prolongar	Máscara de marfil tallada	1.350 po
<i>Orden imperiosa</i>	Intensificar +3	Máscara de marfil tallada	1.350 po
<i>Orientación divi+2</i>	Prolongar	Devocionario	25 po

Oscuridad profunda	En silencio	Petróleo extraído y mantenido en total oscuridad	650 po
Oscuridad	En silencio	Carbón extraído y mantenido en total oscuridad	450 po
Página secreta	—	—	—
Palabra de poder aturdiror	Ampliar	Corindón	1.650 po
Palabra de poder cegador	Ampliar	Corindón	1.450 po
Palabra de poder mortal	Ampliar	Corindón	1.850 po
Palabra de regreso	Apresurar	Símbolo sagrado de esmeralda ornamentado	7.000 po
Palabra del caos	Intensificar +2	Aguijón de una formicida myrmarca especialmente preparado	3.100 po
Palabra sagrada	Intensificar +2	Cola de infernal especialmente preparada	3.100 po
Pantalla	Intensificar +2	Bucarán con bordados de gasa	3.500 po
Partículas rutilantes	Extender	Topacio molido	1.950 po
Pasamiento	Prolongar	Pala dorada en miniatura	1.050 po
Pasar sin dejar rastro	Prolongar	Capa de plumas	250 po
Pauta centelleante	Extender	Prisma perlado	5.550 po
Pauta hipnótica	Intensificar +2	Palito de incienso	1.100 po
Pauta iridiscente	Intensificar +2	Prisma de cuarzo ahumado	1.900 po
Penumbra	Intensificar +3	Perla del plano de la Sombra	1.850 po
Perdición	En silencio	Máscara de arcilla en miniatura	190 po
Permanencia	—	—	—
Perturbar muertos vivos	Ampliar	Tierra de una tumba consagrada	25 po
Pesadilla	Intensificar +2	Espicias raras	2.300 po
Piedra mágica	Potenciar	Canicas de colores	700 po
Piedra parlante	Prolongar	Máscara de piedra	1.250 po
Piedras puntiagudas	Intensificar +2	Daga de obsidiana labrada	1.900 po
Piel pétrea	Prolongar	Polvos de diamante	1.300 po
Piel robiza	Prolongar	Madera del corazón de un roble venerable	340 po
Pirrotecnia	Intensificar +2	Origen de fuego y aceleradores alquímicos	1.100 po
Plaga de insectos	Prolongar	Bastón torcido con runas grabadas	1.050 po
Plegaria	Extender	Inscripciones bendecidas en vitela	2.550 po
Poder de la justicia	Prolongar	Símbolo sagrado preparado ritualmente	1.050 po
Poder divino	En silencio y sin moverse	Símbolo sagrado hecho de platino y gemas	1.900 po
Polimorfar cualquier cosa	Prolongar	Mercurio purificado alquímicamente	1.650 po
Polimorfar funesto	Ampliar	Jaula de plata en miniatura	790 po
Polimorfar	Prolongar	Capullo de seda cuidado por un druida	850 po
Presciencia	Prolongar	Pluma de un colibrí celestial	1.850 po
Prestidigitación	Ampliar	Gauchos blancos de seda	25 po
Profanar	Prolongar	Agua sacrilega y polvo de oro	450 po
Protección contra el bien	Prolongar	Platino en polvo	250 po
Protección contra el caos	Prolongar	Platino en polvo	250 po
Protección contra el mal	Prolongar	Platino en polvo	250 po
Protección contra la energía	Prolongar	Espinela roja (fuego), negra (ácido), verde (sonido), azul (electricidad) o blanca (frio)	650 po
Protección contra la ley	Prolongar	Platino en polvo	250 po
Protección contra las flechas	Prolongar	Trozo de piel de terrarón	450 po
Protección contra los conjuros	Prolongar	Diamante triturado	2.150 po
Proyectar imagen	Prolongar	Especio distorsionado	1.450 po
Proyectil mágico	Potenciar	Dos flechas +3	734 po
Puerta dimensional	Apresurar	Mineral de oro extraído del plano Astral	4.600 po
Puerta en fase	En silencio	Llave incrustada de jaspe	1.450 po
Puño cerrado de Bigby	Sin moverse	Nudillos de oro adornados	1.200 po
Purgar invisibilidad	Prolongar	Prisma de cristal	650 po
Purificar comida y bebida	—	—	—
Quitar ceguera/sordera	En silencio	Caño incrustado de perlas	650 po
Quitar el miedo	Prolongar	Pintura de guerra preparada alquímicamente	250 po
Quitar enfermedad	—	—	—
Quitar maldición	—	—	—
Quitar parálisis	Ampliar	Incienso de quemar	450 po
Ráfaga de viento	Extender	Abanico lacado elaborado	1.950 po
Ralentizar	Intensificar +2	Ámbar líquido	1.500 po
Rayo abrasador	Potenciar	Rubí del plano Elemental del fuego	1.100 po
Rayo agotador	Intensificar +1	Sudor destilado alquímicamente	650 po
Rayo de debilitamiento	Ampliar	Daga ceremonial de electro	250 po
Rayo de escarcha	Ampliar	Mármol blanco tallado en forma de carámbano	25 po
Rayo polar	Ampliar	Zafiro pálido	1.650 po
Rayo relampagueante	Extender	Escamas de dragón azul	2.550 po
Rayo solar	Extender	Jabalina con runas de fósforo	4.950 po
Reanimar a los muertos	En silencio	Onice de sangre	570 po

Recado	—	—	—
Rechazo	Extender	Tatuaje de tinta alquímica (temporal)	4.700 po
Recluir	Prolongar	Ungüento alquímico	1.450 po
Reducir animal	Intensificar +3	Eslabones de hierro incrustados de topacio	1.950 po
Reducir persona en masa	Intensificar +3	Eslabones de hierro incrustados de turquesa	3.150 po
Reducir persona	Intensificar +3	Eslabones de hierro incrustados de turquesa	1.350 po
Reducir plantas	Ampliar	Tijeras de podar de gran calidad	650 po
Reencarnar	—	—	—
Refugio	—	—	—
Regenerar	Potenciar	Sangre de troll especialmente preparada	3.500 po
Relámpago zigzagueante	Maximizar	Trozo del tamaño de un puño de piedra magnética	4.350 po
Reloj de la muerte	Extender	Lentes negras de cristal	1.350 po
Rematar a los vivos	Intensificar +3	Cabeza de obsidiana	3.750 po
Remendar	Ampliar	Adhesivo alquímico	25 po
Remover tierra	Ampliar	Sedimentos raros del plano Elemental de la tierra	1.250 po
Repeler madera	Extender	Linterna enjorada en miniatura	4.350 po
Repeler piedra o metal	Extender	Árbol joven cuidado por un druida	5.550 po
Repeler sabandijas	Extender	Piel de serpiente rara	3.150 po
Resistencia a conjuros	Prolongar	Garra de rakshasa	1.050 po
Resistencia a oso en masa	Prolongar	Alcohol destilado	940 po
Resistencia de oso	Prolongar	Alcohol destilado	340 po
Resistencia	Prolongar	Capa de seda	25 po
Resistir energía	Prolongar	Espinela roja (fuego), negra (ácido), verde (sonido), azul (electricidad) o blanca (frio)	450 po
Respiración acútica	Prolongar	Junco tallado ornamentado	650 po
Restablecimiento mayor	—	—	—
Restablecimiento menor	Potenciar	Bálsamo alquímico	1.100 po
Restablecimiento	—	—	—
Resurrección verdadera	—	—	—
Resurrección	—	—	—
Retirada expeditiva	Prolongar	Pimientas raras	250 po
Retorno de conjuros	Potenciar	Circonita	3.100 po
Revivir a los muertos	—	—	—
Roble guardián	Prolongar	Fertilizante alquímico	1.250 po
Rociada de color	En silencio y sin moverse	Rubies, diamantes y zafiros triturados	700 po
Rociada prismática	Intensificar +2	Diamantes	3.100 po
Runas explosivas	Intensificar +3	Pigmentos raros	2.550 po
Sabandijas gigantes	Prolongar	Partes de insectos raros	850 po
Sabiduría de búho en masa	Prolongar	Ópalo	1.250 po
Sabiduría de búho	Prolongar	Ópalo	450 po
Sacralizar	Extender	Hierbas, aceites e incienso	4.750 po, más coste adicional del conjuro
Salpicadura de ácido	Ampliar	Piel de sapo raro	20 po
Salto	Apresurar	Muelles de mithril	2.200 po
Sanar a las masas	Intensificar +1	Corazón labrado de alabastro	1.850 po
Sanar a una montura	Apresurar	Bálsamo alquímico	3.800 po
Sanar	Intensificar +1	Corazón labrado de alabastro	1.250 po
Santasactórum privado de Mordenkainen	Prolongar	Niebla atrapada del plano de la Sombra	1.050 po
Santuario	Intensificar +2	Collar de jaspe	700 po
Semillas de fuego	Potenciar	Bayas o bellotas cuidadas por un druida	2.700 po
Silencio	En silencio	Máscara de plata	450 po
Símbolo de aturdimiento	Intensificar +2	Diamante y ópalo en polvo	8.100 po
Símbolo de debilidad	Intensificar +2	Diamante y ópalo en polvo	8.100 po
Símbolo de dolor	Intensificar +2	Diamante y ópalo en polvo	3.300 po
Símbolo de locura	Intensificar +2	Diamante y ópalo en polvo	8.500 po
Símbolo de miedo	Intensificar +2	Diamante y ópalo en polvo	3.700 po
Símbolo de muerte	Intensificar +2	Diamante y ópalo en polvo	13.500 po
Símbolo de persuasión	Intensificar +2	Diamante y ópalo en polvo	7.700 po
Símbolo de sueño	Intensificar +2	Diamante y ópalo en polvo	3.300 po
Similitud	Intensificar +2	Figurillas de coral	2.300 po
Simpatía	Prolongar	Perlas trituradas	2.150 po
Simulacro	—	—	—
Serviente invisible	Prolongar	Uniforme elegante de ayuda de cámara	250 po
Situación	Prolongar	Diadema de electro	450 po
Sonido fantasma	Intensificar +2	Cera de una vela sagrada	275 po
Soportar los elementos	Prolongar	Poción de curar heridas moderadas	300 po

Sueño profundo	Intensificar +2	Polvo de voluta de sueño alquímico	1.500 po
Sugestión de masas	Intensificar +2	Miel cuidada por un druida	2.700 po
Sugestión	Intensificar +2	Miel cuidada por un druida	1.500 po
Telaraña	Intensificar +2	Tela de draña especialmente preparada	1.100 po
Telecinesia	Ampliar	Cetro de hierro con filigrana de plata	1.250 po
Teleportar mayor	Apresurar	Collar de ámbar y esmeralda	7.000 po
Teleportar objeto	Apresurar	Brazaletes de ámbar y esmeralda	7.000 po
Teleportar	Apresurar	Colgante de ámbar y esmeralda	5.400 po
Tentáculos negros de Evard	Extender	Esencia de noctoriga	3.150 po
Terremoto	Extender	Granito blanco del plano Elemental de la tierra	5.550 po
Terreno alucinatorio	Intensificar +3	Ramitas y plantas de Arbórea	3.150 po
Terribles carcajadas de Tasha	Ampliar	Maquillaje de gran calidad	450 po
Toque de estulticia	En silencio	Guantelete de bronce ornamentado	450 po
Toque de fatiga	Intensificar +2	Sudor de glotón	275 po
Toque de necrófago	Prolongar	Tierra de la guarida de un necrario	450 po
Toque gelido	Potenciar	Guantelete hecho de hueso	700 po
Toque vampírico	Maximizar	Colmillo de un vampiro especialmente preparado	2.550 po
Torbellino	Prolongar	Viento huracanado embotellado del plano Elemental del aire	1.650 po
Tormenta de aguanieve	Prolongar	Botella de marfil hueca	650 po
Tormenta de fuego	Maximizar	Lava enfriada de un volcán en erupción	7.000 po
Tormenta de hielo	Prolongar	Palito de marfil con copo de nieve grabado	850 po
Tormenta de venganza	Potenciar	Madera del corazón de un roble partido por un rayo	3.900 po
Trabar portal	Apresurar	Llave de ébano	2.200 po
Trampa de fuego	Intensificar +3	Polvo de oro	1.975 po
Trampa de lazo	—	—	—
Trampa de Leomund	—	—	—
Transformación de Tenser	Prolongar	Pociones de resistencia de oso, fuerza de toro, gracia felina y heroísmo	1.650 po
Transformar madera	—	—	—
Transformar piedra	—	—	—
Transmigración	Prolongar	Gema o cristal	1.100 po
Transmutar barro en roca	Intensificar +1	Arcilla tratada alquímicamente	1.050 po
Transmutar metal en madera	Extender	Símbolo sagrado de maderascura y perla delicadamente tallado	4.950 po
Transmutar roca en barro	Intensificar +1	Arcilla tratada alquímicamente	1.050 po
Trepar cual arácnido	Prolongar	Piel de draña	450 po
Tromba de meteoritos	Maximizar	Trozo de meteorito	8.600 po
Truco de la cuerda	Prolongar	Cuerda tejida de hilo de telaraña	450 po
Umbral	Apresurar	Perla negra	8.600 po
Velo	Intensificar +2	Velo tejido con hilo de electro	2.700 po
Veneno	Maximizar	Veneno de draco	3.000 po
Ventriloquia	Ampliar	Caligrafía en un buen pergamino, enrollado en forma de cono	250 po
Ver lo invisible	Prolongar	Turquesa en polvo	450 po
Vestidura mágica	Prolongar	Faja bordada	650 po
Viajar mediante plantas	En silencio	Hierbas raras	1.250 po
Viaje de largo recorrido	Prolongar	Piel de ala de dragón especialmente preparada	1.050 po
Vibración sintonizada	Prolongar	Juego de diapasones de gran calidad	1.250 po
Viento susurrante	Prolongar	Último aliento de un druida, embotellado	450 po
Vínculo telepático de Rary	Prolongar	Cáscara de huevo de dragón	1.050 po
Virtud	Prolongar	Medallón de latón	25 po
Visión en la oscuridad	Prolongar	Ágata	450 po
Visión verdadera	Prolongar	Ungüento para los ojos	1.500 po
Visión	—	—	—
Vista arcana mayor	Prolongar	Cuarzo molido	1.100 po
Vista arcana	Prolongar	Cuarzo molido	790 po
Volar	Prolongar	Pluma de un halcón albino	650 po
Zancada arbórea	En silencio	Hierbas raras	1.050 po
Zancada prodigiosa	Prolongar	Adoquín de hipódromo antiguo	250 po
Zona de silencio	Extender	Laúd de platino en miniatura con las cuerdas cortadas	3.150 po
Zona de verdad	Intensificar +2	Martillo de juez de oro y plata	1.100 po

consulta rayo agotador) tienen una CD de 20, y los componentes metamágicos purificados alquímicamente (consulta *polimorfar cualquier cosa*) tienen una CD de 25.

Los componentes metamágicos alquímicos pueden requerir tiempos de elaboración muy largos, así que suelen ser una mala elección (desde el punto de vista del personaje) para los componentes metamágicos particularmente caros.

Componentes metamágicos planarios

Algunos componentes metamágicos provienen de lugares más allá del plano Material, especialmente en campañas en las que es corriente el viaje entre planos. Los planos contienen sustancias exóticas, así como versiones más puras y mejoradas de sustancias corrientes, y es lógico que (por ejemplo) raros sedimentos del plano Elemental de la tierra hagan más potente tu conjuro de *remover tierra*.

La pureza es una consideración importante para los componentes metamágicos de este tipo; conseguir uno no consiste simplemente en ir al plano apropiado y recoger un puñado del material. En general, hace falta un día entero rebuscando y una prueba de Saber (los Planos) (CD 30) para encontrar suficiente material en bruto en su forma más pura, a fin de que sirva como componente metamágico. Como no hay coste por los materiales en bruto, los componentes metamágicos planarios son una mala elección (desde el punto de vista del DM) para los componentes metamágicos más caros, aunque esto se ve algo atenuado por el hecho de que hacen falta conjuros de nivel alto para alcanzar otros planos, y de que esos otros planos son lugares peligrosos.

Componentes metamágicos rituales

Algunos objetos se transforman en componentes metamágicos después de ser preparados en una serie de antiguos rituales. Llevar a cabo el ritual completo requiere un día por cada 500 po (o fracción) del valor del componente metamágico. Transcurrido este tiempo, quien lo esté preparando deberá realizar una prueba de Saber (religión) con CD 25, si el componente es para un conjuro divino, o de Saber (arcano) con CD 25, si es para un conjuro arcano, para concluir con éxito el proceso de creación.

A menos que el objeto usado para un componente ritual tenga algún valor intrínseco, los componentes metamágicos rituales pueden ser una mala elección (desde el punto de vista del DM) para la metamagia poderosa y los conjuros de nivel alto, ya que un personaje con suficientes rangos en la habilidad correspondiente sólo tendrá que gastar su tiempo para conseguir el componente.

Componentes metamágicos rebuscados

El conjuro *oscuridad* tiene como componente metamágico "carbón extraído y conservado en completa oscuridad". Aunque es evocador, un objeto como éste no tiene por qué ser muy complicado de conseguir para los PJs, aunque tiene la desventaja inherente de que el componente puede "estropearse", una consideración que no afecta a los demás tipos de componentes metamágicos. Por ejemplo, si el carbón que se necesita para el conjuro *oscuridad* (o el petróleo que se necesita para *oscuridad profunda*) se ve expuesto a la luz en cualquier momento antes de que se lance el conjuro, perderá sus propiedades especiales y se convertirá en carbón normal. Las leyendas y el folclore están repletos de ejemplos de poderes que provienen de objetos ordinarios tratados de forma rebuscada. Si usas este tipo de componentes metamágicos rebuscados (que sólo aparecen rara vez en la tabla 5-2), vigila de cerca cómo cambian la economía del juego. Si tus PJs se apartan de las aventuras para trabajar como mineros de carbón para componentes metamágicos, la situación se te ha ido de las manos.

Partes de monstruos

Algunos de los componentes metamágicos que se enumeran en la tabla 5-2 son partes de monstruos. Algunos jugadores querrán que sus personajes diseccionen a sus enemigos muertos, "recolectando" componentes metamágicos para usarlos y venderlos después.

Hay bastantes precedentes en el mundo real de la noción de que alguna porción del poder de una criatura permanece en su cuerpo después de muerta. Docenas de culturas del mundo real tienen rituales que incluyen partes de animales por esta misma razón. La literatura de fantasía tiene una rica tradición de uso de ingredientes extraños, como cuernos de unicornio y escamas de dragón, para conseguir grandes proezas mágicas.

Pero recolectar partes de monstruos también da sus problemas. Desde el punto de partida del equilibrio del juego, decir que una

TRAS EL TELÓN: COMPONENTES METAMÁGICOS

Si usas esta variante, puedes descubrir que es menos probable que los personajes adquieran dotes metamágicas porque pueden, sencillamente, pagar por el efecto metamágico ocasional usando un componente metamágico. Los lanzadores de conjuros que usen componentes metamágicos repetidamente pueden quedar por debajo de los demás PJs en cuanto a riqueza, ya que los componentes metamágicos son bastante caros. Aunque usar un componente metamágico es más caro que lanzar la versión metamágica del conjuro con un rollo de pergamino, el lanzador de conjuros consigue más por el mismo precio con un componente metamágico, ya que puede usar su propio nivel de lanzador y puntuación de característica para determinar

los parámetros del conjuro, como la CD de la salvación, el daño y el alcance. Los componentes metamágicos dotan a los lanzadores de conjuros de una mayor flexibilidad, porque pueden lanzar el conjuro de la forma normal o conseguir el beneficio adicional del componente metamágico, y no tienen que decidirlo hasta el momento en el que comiencen a lanzarlo.

Los componentes metamágicos son, en particular, una herramienta eficaz para los PNJs lanzadores de conjuros, que suelen tener sólo unos pocos asaltos para lanzar sus conjuros antes de que acabe el encuentro. No obstante, como los componentes metamágicos son caros, estos PNJs pueden gastar más tesoro de lo habitual.

piel de rakshasa vale 1.250 po es equivalente a darle a cada rakshasa del mundo de juego 1.250 po adicionales de tesoro, aunque sea tesoro que el rakshasa no puede usar (más que de la manera obvia). También es tesoro que los PJs no pueden conseguir de ninguna otra forma que matando a un rakshasa, a diferencia del tesoro normal, que los PJs podrían obtener engañando a la criatura, o expulsándola. Requerir que las partes de los monstruos estén generalizadas de forma especial atenua el problema hasta cierto punto (y generalmente, es lo que hemos hecho), ya que se supone que gran parte de ese coste reside en la preparación especial, no en hacer una carnicería en el sitio. Eso alivia el problema, pero no lo elimina, porque un jugador cuyo personaje tenga suficientes rangos en Oficio (taxidermia) podría querer saber la CD para preparar el componente metamágico él mismo. Si recolectar partes de monstruos se convierte en un ejercicio frecuente en tu campaña, vigila cuidadosamente la cantidad de otros tesoros que das; sin embargo, sacarle los dientes ocasionalmente a una bestia trémula no romperá el juego.

Un segundo problema, más espinoso, es que muchos jugadores encuentran que recolectar partes de monstruos es de mal gusto, y algunos jugadores a los que no les parece mal la idea juegan con personajes que se horrorizarían ante la mera idea de abrir a una criatura muerta. No es sólo que esta "recolección" pueda encontrar objeciones por parte de algunos, sino que crea un conflicto potencial entre los personajes que quieren capturar a los enemigos (ya sea por piedad o por información) y los que quieren matarlos y empezar a diseccionar. Considera cuidadosamente los puntos de vista de tus jugadores y sus personajes, y piensa seriamente en el tipo de campaña de D&D que quieres dirigir.

Si tus personajes están interesados en conseguir algunas partes de monstruos por sí mismos, se necesitan 10 minutos y una prueba de Oficio (taxidermia) con CD 15 para extraer con cuidado la parte necesaria, y luego 1 hora y una prueba de Oficio (taxidermia) con CD 20 para conservarla de manera que no se pudra ni se deteriore de ninguna otra forma. Los materiales de embalsamar cuestan 1/10 del precio de mercado del componente metamágico terminado. A menos que uses *apacible descanso*, el cuerpo del monstruo se deteriora lo suficiente al cabo de 15 minutos como para que no se pueda extraer el componente metamágico.

Con algunos monstruos está claro cuántas partes de un tipo en particular tienen: un contemplador sólo tiene un ojo central que se pueda usar como componente metamágico de *ojos fijos mayor*. Como regla general, un monstruo proporciona sustancia suficiente para un solo lanzamiento del conjuro correspondiente (como la piel de murciélago terrible que se necesita para *ojo arcano* o las escamas de quimeras necesarias para *obscurer objeto*). En algunos casos, el número de partes que se pueden obtener de una criatura es obvio por la naturaleza del monstruo (un minotauro puede proporcionar suficientes componentes metamágicos para dos lanzamientos de *labyrintho*, y cada una de las cuatro pezuñas del górgon se puede usar

para efectuar un lanzamiento separado de *bruma ácida*). Si el número de partes conseguidas no es obvio o no sigue necesariamente la regla general, supón que un monstruo puede proporcionar hasta 1d4 partes separadas adecuadas como componentes metamágicos (esta directriz se aplica a componentes como la pestaña de janni para *invisibilidad* o la sangre de troll para *regenerar*).

METAMAGIA ESPONTÁNEA

Uno de los conceptos más radicales que se han introducido recientemente en D&D es la dote metamágica. Estas dotes permiten a los lanzadores de conjuros jugar con el alcance, área de efecto, daño, componentes requeridos e incluso tiempo de lanzamiento de sus conjuros. Aunque estas opciones existían en las ediciones anteriores del juego, normalmente requerían que el lanzador usara otros conjuros para afectar a su magia, en vez de confiar en el talento puro.

No obstante, esta nueva opción conlleva un coste significativo, particularmente para los lanzadores que preparan los conjuros (como los clérigos, druidas y magos). Estos personajes deben planear por adelantado los conjuros con los que quieren usar las dotes metamágicas, y prepararlos en el espacio de conjuro de nivel superior apropiado. Este requisito obliga al personaje a adivinar qué conjuros necesitará en qué situaciones. Si un lanzador anticipa que va a ser apresado, un conjuro sin moverse sería extraordinariamente valioso... ¿pero cuál? Si un personaje espera estar merodeando, debería considerar usar *Conjurar* en silencio en uno o más de sus conjuros... ¿pero en cuántos? En muchos casos, estas elecciones son en balde, ya que el lanzador termina por usar su *proyectil mágico* en silencio en el combate ordinario, o su *bola de fuego* ampliada en un espacio demasiado pequeño como para beneficiarse del alcance ampliado.

Los personajes que no preparan los conjuros por adelantado (como los hechiceros y los bardos) tienen una ventaja distintiva, y es que pueden usar sus dotes metamágicas "sobre la marcha", es decir, en el momento del lanzamiento. El precio es un tiempo de lanzamiento mayor (lo que hace que *Apresurar conjuro* sea una opción inútil para estos personajes), pero este precio rara vez está equilibrado con el que pagan los demás lanzadores de conjuros.

Los dos sistemas alternativos que se describen a continuación proporcionan más variedad y opciones al lanzador de conjuros que usa metamagia. Con cualquiera de estas variantes, un lanzador de conjuros no tiene que preparar versiones metamágicas de sus conjuros por adelantado (si normalmente prepara sus conjuros), ni emplear acciones de asalto completo para lanzar conjuros metamágicos (si no los prepara). Los conjuros metamágicos tampoco ocupan espacios de conjuro de niveles más altos.

En lugar de todo esto, el "precio" de usar una dote metamágica se aplica de una de dos maneras diferentes posibles. La primera restrin-

REGLA DE LA CASA: METAMAGIA Y HECHICEROS II

Algunos jugadores de mi campaña que llevaban hechiceros creían salir perjudicados por las reglas para dotes metamágicas. No les gustaba tener que emplear una acción de asalto completo para usar las pocas dotes metamágicas que conocían, y especialmente no les gustaba no ser capaces de usar la dote *Apresurar conjuro*. Di con una solución que me funcionó.

Permito a los hechiceros que poseen dotes metamágicas "reservar" (esencialmente, preparar) espacios de conjuro para usarlos con las dotes metamágicas que poseen. Por ejemplo, un hechicero de 10.^o nivel puede lanzar tres conjuros de 5.^o nivel y cinco conjuros de 4.^o nivel por día (más un montón de conjuros de menor nivel). Le dejo marcar uno o todos esos espacios (o cualesquiera otros que tenga) como reservado para usarlo con dotes metamágicas en particular. Puede decir que uno de sus espacios de 5.^o nivel es un espacio de *Apresurar conjuro* y dos de sus espacios de 4.^o nivel están reservados para *Potenciar conjuro*. He establecido que hacen

falta 15 minutos por espacio de conjuro para que el hechicero reserve espacios.

Cuando reserva estos espacios, el hechicero no tiene que especificar exactamente qué conjuros van a ocuparlos. Por supuesto, ha designado el nivel del conjuro: sólo un conjuro de 1.^o nivel o de nivel 0 puede ocupar el espacio de *Apresurar conjuro*; podría ser *proyectil mágico*, *armadura de mago*, o cualquier otro conjuro de 1.^o nivel que conozca. Potenciar conjuro suma 2 niveles al nivel efectivo de un conjuro, así que, así que las versiones potenciadas de conjuros de 2.^o nivel ocupan los espacios de 4.^o nivel. Si el hechicero cambia de opinión más tarde ese día, puede "desocupar" los espacios empleando 15 minutos por espacio de conjuro para hacerlo. Si no es así, los espacios permanecerán reservados hasta que el hechicero lance los conjuros usando esos espacios o duerma una noche, lo que devuelve todos sus espacios de conjuro a la normalidad.

—Ed Stark

ge el número de veces diarias que puede usarse la dote. La segunda aplica el coste como espacios de conjuro adicionales.

Independientemente de la variante que uses, las dotes Magia insidiosa y Magia tenaz (ambas del *Metamario de campaña de Reinos olvidados*) no usan las reglas normales de metamagia. Como afectan automáticamente a todos los conjuros de un lanzador, nunca requieren espacios de conjuro de nivel superior ni hay límites al nivel máximo de conjuro que pueden afectar.

Para ambas variantes, los prerrequisitos para escoger una dote metamágica y los efectos de la propia dote permanecen iguales a lo indicado en las descripciones de las dotes (a menos que se diga lo contrario).

USOS DIARIOS

Con esta variante, un personaje que escoja una dote metamágica obtiene tres usos diarios de esa dote, que puede usar "sobre la marcha", sin preparación previa, nivel de conjuro aumentado ni tiempo de lanzamiento prolongado. Al lanzar el conjuro, el personaje debe decidir si desea aplicarle el efecto de una de sus dotes metamágicas.

El nivel máximo de conjuro al que un personaje puede aplicarle una dote metamágica es igual al nivel de conjuro más alto que sea capaz de lanzar (basándose en su nivel y puntuaciones de características), menos el ajuste de nivel de conjuro de la dote metamágica. Si el resultado de este cálculo es menor que 0, el personaje no puede aplicar la dote metamágica a ninguno de sus conjuros.

Por ejemplo, una maga de 5^o nivel normalmente es capaz de lanzar conjuros de hasta 3^o nivel. Si escoge aplicar la dote metamágica *Conjurar en silencio* (que utiliza un espacio de conjuro un nivel superior al real) a un conjuro, el nivel de conjuro máximo al que pueda aplicársela es igual a 3 menos 1, es decir, 2^o nivel. Esto significa que puede lanzar cualquiera de sus conjuros de nivel 0 ó de 1^o y 2^o nivel en silencio. Si tuviera la dote *Maximizar conjuro*, podría aplicarla sólo a los conjuros de nivel 0 (ya que un conjuro maximizado se lanza normalmente como si fuera tres niveles superior, y 3 menos 3 es 0). Apresurar conjuro no le serviría de nada a esta maga, ya que ni siquiera podría aplicársela a sus conjuros de nivel 0.

Un lanzador puede aplicar más de una dote metamágica a un conjuro, o incluso el mismo efecto metamágico más de una vez (si la descripción de la dote lo permite). No obstante, para determinar el nivel de conjuro máximo que puede ser afectado de esta forma, hay que sumar todos los ajustes al nivel del conjuro que se indican en las distintas dotes. Un mago de 9^o nivel podría ampliar y potenciar cualquier conjuro de 2^o nivel o inferior

(ya que su nivel de conjuro máximo es el 5^o, y el ajuste de nivel de conjuro total para Ampliar conjuro y Potenciar conjuro es 3). Si una dote se puede aplicar más de una vez al mismo conjuro (como Potenciar conjuro), cada aplicación cuenta como uno de los tres usos diarios del lanzador.

Cada vez que un personaje adquiere una dote metamágica, obtiene tres usos diarios de ésta. Adquirir la misma dote varias veces acumula este efecto. Por ejemplo, si un lanzador escoge Potenciar conjuro dos veces, podrá usar la dote seis veces diarias en lugar de tres.

Con esta variante, la dote Intensificar conjuro funciona de forma ligeramente distinta a las demás dotes metamágicas. Puedes usar la dote Intensificar conjuro para aumentar el nivel efectivo de un conjuro (a efectos de factores como la CD de las salvaciones, etc.) hasta el nivel de conjuro máximo que seas capaz de lanzar. Por ejemplo, un clérigo de 3^o nivel podría intensificar un conjuro de nivel 0 ó de 1^o nivel hasta 2^o nivel, mientras que un druida de 17^o nivel podría intensificar un conjuro de cualquier nivel, desde el nivel 0 hasta el 8^o; hasta 9^o nivel. El conjuro se considera un conjuro de ese nivel en lo que se refiere a CD de las salvaciones y efectos similares, pero no requiere un espacio de conjuro de nivel superior.

ESPACIOS DE CONJURO ADICIONALES

Con esta variante, un lanzador debe emplear espacios de conjuro adicionales para aplicar los efectos de una dote metamágica. Estos espacios de conjuro deben ser de un nivel igual o superior al del conjuro que desea modificar con la dote metamágica. En esencia, el personaje paga por el efecto metamágico "gastando" otros conjuros del mismo nivel o superior. El lanzador no tiene que preparar la versión metamágica del conjuro por adelantado, y el nivel real y el tiempo de lanzamiento del conjuro no cambian respecto de lo normal.

El número de espacios de conjuro requerido es igual al ajuste de nivel del conjuro de la dote. Por ejemplo, un mago que quiera lanzar un *proyectil mágico* apresurado gastaría el *proyectil mágico* más otros cuatro conjuros de 1^o nivel o superior.

Si el lanzador tiene niveles en más de una clase de lanzador de conjuros, todos los espacios de conjuro adicionales que gaste deben provenir de la misma clase de lanzador de conjuros que el conjuro que desea modificar. Un clérigo de 7^o nivel/mago de 4^o nivel que quiera lanzar un *curar heridas moderadas* no puede emplear ninguno de sus espacios de conjuro de mago; todos deben provenir de su aptitud de lanzamiento de conjuros como clérigo.

TRAS EL TELÓN: METAMAGIA ESPONTÁNEA

La primera variante limita el efecto inmediato de una dote metamágica en el nivel de poder de un personaje, igual que las reglas estándar. Un personaje que adquiera Apresurar conjuro no puede comenzar inmediatamente a apresurar sus conjuros más poderosos; al principio debe conformarse usando la dote sólo con sus conjuros más débiles. De nuevo, al igual que con las reglas estándar, la variante establece un "nivel de lanzador mínimo" para cada dote, ya que las dotes son inútiles hasta que el lanzador sea capaz de lanzar conjuros de un nivel suficiente como para aprovechar el efecto de esa dote metamágica.

Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre con las reglas estándar, un personaje con una dote metamágica no tiene por qué sopesar el valor de un conjuro afectado de forma metamágica frente a un conjuro de nivel superior. El lanzador no tiene que decidir si prefiere disponer de un *proyectil mágico* potenciado o de un *rayo relampagueante* normal, ya que el *proyectil mágico* potenciado no requiere un espacio de conjuro de nivel superior al normal.

Es casi seguro que un personaje que use la primera variante (particularmente si tiene que preparar sus conjuros por adelantado) usará sus dotes metamágicas mucho más asiduamente de lo que lo haría sin la variante. Al principio puede

parecer que el personaje ha obtenido un poder significativo, pero eso es lo que se espera cuando surge una nueva opción que escoger. En última instancia, el límite de usos diarios mantiene esta nueva capacidad bajo control, y el simple hecho de que el personaje tenga que comenzar por adquirir una dote para obtener esta capacidad ya es un factor de equilibrio.

La segunda variante es a la vez más y menos restrictiva que la versión estándar de la metamagia y que la primera variante. Por una parte, un personaje que confíe en las dotes metamágicas para impulsar el poder de sus conjuros se quedará sin conjuros disponibles a un ritmo dramáticamente rápido. (Un lanzador de conjuros poco cuidadoso podría ver toda su selección de conjuros consumida en un solo combate)

Por otra parte, esta variante permite que un lanzador de conjuros aplique dotes metamágicas a sus conjuros más poderosos directamente. Un lanzador de 9^o nivel que adquiera Apresurar conjuro puede apresurar hasta sus conjuros de 5^o nivel; pero eso sí, al precio de cuatro espacios de conjuro de 5^o nivel adicionales, que pocos lanzadores de conjuros de 9^o nivel poseen. Esto significa que las dotes metamágicas tienen efectos más drásticos sobre el combate, ya que los personajes le sacan el jugo a sus conjuros más poderosos desde el momento en el que adquieren la dote.

Un personaje sólo puede gastar conjuros adicionales por especialización en una escuela de magia en conjuros de esa escuela (así que un evocador podría emplear su conjuro de evocación adicional de 3.^{er} nivel para pagar por una dote metamágica aplicada a otro conjuro de evocación, pero no a un conjuro de ninguna otra escuela). No puede emplear conjuros de dominio para pagar los espacios de conjuro adicionales de la dote metamágica, ni siquiera si el conjuro al que se va a aplicar la dote es un conjuro de dominio.

En el caso de la dote Intensificar conjuro, un lanzador gasta un espacio de conjuro adicional por cada nivel efectivo que quiera añadir al conjuro. Para intensificar una *bola de fuego* hasta el equivalente de un conjuro de 5.^{er} nivel, un lanzador debe gastar dos espacios de conjuro adicionales de 3.^{er} nivel o superior.

Un lanzador puede aplicar más de una dote metamágica a un conjuro, o incluso el mismo efecto metamágico más de una vez (si la descripción de la dote lo permite). Basta con que pague el coste adicional en espacios de conjuro. Por ejemplo, un mago que lance el conjuro *invisibilidad* en silencio y *sin moverse* gastaría dos espacios de conjuro además del conjuro *invisibilidad*; uno por Conjurar en silencio y otro por Conjurar *sin moverse*. Si a un lanzador no le quedan suficientes espacios de conjuro como para lanzar el conjuro metamágico, no puede aplicar ese efecto metamágico al conjuro.

CÓMO COMBINAR LAS VARIANTES

Podrías combinar las dos variantes metamágicas que se han descrito. Usando un sistema combinado, un conjuro mejorado mediante metamagia costaría espacios adicionales (como se indica en la segunda variante), pero el lanzador tendría un nivel de conjuro máximo al que podría aplicar las dotes metamágicas (como en la primera variante). Esta aproximación combinada limita el efecto inmediato de las dotes metamágicas en el juego (debido al límite en el nivel del conjuro), a la vez que establece un coste muy real a su uso (espacios de conjuro adicionales).

PUNTOS DE CONJURO

El sistema de puntos de conjuro que presentamos aquí permite a los lanzadores escoger con mayor libertad los conjuros que van a lanzar cada día.

Todos los lanzadores de conjuros tienen una reserva de puntos de conjuro basada en su clase y nivel (consulta la tabla 5-3: puntos de conjuro diarios). Los personajes también obtienen puntos de conjuro adicionales derivados de una puntuación de característica alta (igual que un lanzador

de conjuros normal obtendría conjuros adicionales derivados de una puntuación de característica alta; consulta "Puntos de conjuro adicionales y conjuros adicionales", más adelante). Estos puntos de conjuro proporcionan el poder mágico que hay tras los conjuros del lanzador; éste gasta un número de puntos de conjuro apropiado para el nivel del conjuro al lanzarlo (consulta "Lanzamiento de conjuros", más adelante). Una vez que se gastan, los puntos de conjuro permanecen gastados hasta que el lanzador tenga tiempo suficiente para descansar y preparar nuevos conjuros (consulta "Preparación de conjuros", más adelante).

TABLA 5-3: PUNTOS DE CONJURO DIARIOS

Nivel	Bardo	Clerigo, druida, mago	Paladín, Explorador	Hechicero
1. ^{er}	0	2	0	3
2. ^{er}	0	4	0	5
3. ^{er}	1	7	0	8
4. ^{er}	5	11	0	14
5. ^{er}	6	16	0	19
6. ^{er}	9	24	1	29
7. ^{er}	14	33	1	37
8. ^{er}	17	44	1	51
9. ^{er}	22	56	1	63
10. ^{er}	29	72	4	81
11. ^{er}	34	88	4	97
12. ^{er}	41	104	9	115
13. ^{er}	50	120	9	131
14. ^{er}	57	136	10	149
15. ^{er}	67	152	17	165
16. ^{er}	81	168	20	183
17. ^{er}	95	184	25	199
18. ^{er}	113	200	26	217
19. ^{er}	133	216	41	233
20. ^{er}	144	232	48	249

PREPARACIÓN DE CONJUROS

Con esta variante, los lanzadores de conjuros siguen preparando los conjuros de la forma normal (suponiendo que normalmente los preparan). De hecho, los lanzadores que preparan conjuros están fijando su lista de "conjuros conocidos" para ese día. No tienen que preparar múltiples ejemplares del mismo conjuro, ya que pueden lanzar cualquier combinación de sus conjuros preparados para cada día (hasta el límite de sus puntos de conjuro).

REGLA DE LA CASA: LISTA DE CONJUROS DIARIOS

Este sistema alternativo de lanzamiento de conjuros espontáneo está diseñado para lanzadores de conjuros que normalmente preparan sus conjuros por adelantado (clérigos, druidas, paladines, exploradores y magos). Un lanzador de conjuros que use esta variante prepara el mismo número habitual de conjuros por nivel de conjuro. Sin embargo, en lugar de preparar la combinación exacta de conjuros que puede lanzar cada día (como dos *proyectiles mágicos* y una *armadura de mago* para un mago de 2.^{er} nivel con Int 14), el lanzador de conjuros prepara una lista de conjuros para cada nivel de conjuro, de la cual puede lanzar espontáneamente los que prefiere.

Por ejemplo, ese mago de 2.^{er} nivel con Int 14 prepararía cuatro conjuros de nivel 0 diferentes y tres conjuros de 1.^{er} nivel diferentes. Durante el día, puede lanzar cualquier combinación de esos cuatro conjuros de nivel 0 un total de cuatro veces, y cualquier combinación de esos tres conjuros de 1.^{er} nivel un total de tres veces. De hecho, la lista de conjuros preparados del personaje se trata igual que la lista de conjuros conocidos de un hechicero.

A diferencia de lo que puede hacer un hechicero, un lanzador de conjuros que use este sistema no puede lanzar un conjuro de nivel inferior en lugar de uno de nivel superior. Si usas esta variante, decide si los clérigos y los druidas conservan sus opciones de lanzamiento espontáneo (conjuros de *curar* o *infligir* para los clérigos y conjuros de *convocar aliado natural* para

los druidas). Puedes decidir que el personaje debe preparar el conjuro en cuestión para tenerlo disponible para el lanzamiento espontáneo, o bien que estos conjuros siempre están disponibles para el lanzamiento espontáneo (como si el personaje los preparara "gratis").

Obviamente, los bardos y hechiceros no pueden usar este sistema, ya que ellos ya disponen de su propio método de lanzamiento espontáneo. Para los bardos, esto no es un gran problema, ya que su aptitud para el lanzamiento de conjuros es sólo una parte de sus rasgos de clase, así que no hay ningún cambio real. Los hechiceros siguen teniendo la ventaja sobre los magos de que pueden lanzar más conjuros diarios, pero la versatilidad que gana el mago definitivamente vulnera el nivel de poder del hechicero. Para compensarlo, considera concederle al hechicero un conjuro adicional por día por cada nivel de conjuro excepto el más alto. Así, un hechicero de 1.^{er} nivel sería capaz de lanzar un conjuro de nivel 0 adicional cada día, mientras que un hechicero de 6.^{er} nivel sería capaz de lanzar un conjuro adicional de nivel 0, otro de 1.^{er} nivel y otro de 2.^{er} nivel.

En la última campaña de AD&D 2.^a edición que dirigí, incorporé esta regla alternativa de lanzamiento espontáneo para todos los lanzadores de conjuros de la campaña. En algunos aspectos, el sistema parece similar al método que usa el hechicero para lanzar su repertorio diario de conjuros, pero permite una mayor flexibilidad que la que disfruta típicamente un hechicero.

—Andy Collins

Por ejemplo, Mialee, la maga de 4º nivel, tiene una puntuación de Inteligencia de 16. Si usara el sistema de puntos de conjuro, prepararía cuatro conjuros de nivel 0, cuatro conjuros de 1º nivel (tres, más su conjuro adicional por Int alta), y tres conjuros de 2º nivel (dos, más su conjuro adicional por Int alta). Estos conjuros constituyen la lista completa de conjuros que puede lanzar durante el día, aunque puede lanzar cualquier combinación de ellos, siempre que le queden suficientes puntos de conjuro.

Puntos de conjuro adicionales y conjuros adicionales

Todo lanzador de conjuros que normalmente obtendría conjuros adicionales por una puntuación de característica alta obtiene en su lugar puntos de conjuro adicionales. En realidad, el personaje puede simplemente lanzar más conjuros cada día (NóT: el DM *debería decidir si en su campaña la puntuación de característica alta proporciona conjuros adicionales o puntos de conjuro adicionales; está claro que ambas cosas a la vez no es posible*).

Para determinar el número de puntos de conjuro adicionales derivados de una puntuación de característica alta, busca primero la fila de la puntuación de característica del personaje en la tabla 5-4: puntos de conjuro adicionales. Usa la puntuación de característica que proporcione normalmente conjuros adicionales a la clase del personaje (Sabiduría para clérigos y druidas, Inteligencia para los magos, etc.).

Después, busca la columna del nivel de conjuro más alto que sea capaz de lanzar el personaje basándose en su nivel de clase (aunque no tenga una puntuación de característica suficiente para lanzar conjuros de ese nivel). En la intersección de la fila y la columna escogidas encontrarás el número de puntos de conjuro adicionales que obtiene el personaje. Este valor puede cambiar cada vez que su puntuación de característica sufra un cambio permanente (como el de un incremento de puntuación de característica debido al nivel del personaje o el del conjuro *deseo*) y cada vez que cambie su nivel.

Por ejemplo, Mialee, la maga de 4º nivel, tiene una puntuación de Inteligencia de 16 y es capaz de lanzar conjuros de 2º nivel. El número de la tabla 5-4 en la intersección de la fila 16-17 y la columna 2º es 4, así que Mialee tiene 4 puntos de conjuro adicionales para gastar cada día (además de los 11 puntos por ser una maga de 4º nivel). Si la Inteligencia de Mialee aumentara hasta 20 debido al conjuro *astucia de zorro* o a una *diadema del intelecto +4*, no obtendría ningún punto de conjuro adicional, ya que estos efectos producen cambios temporales, no permanentes. Sin embargo, cuando alcance el 5º nivel, sus puntos de conjuro adicionales aumentarán de 4 a 9 (ya que ahora es capaz de lanzar conjuros de 3º nivel, y por tanto usa esa columna), y sus puntos de conjuro totales aumentarían de 15 a 25.

Un personaje que normalmente obtendría conjuros adicionales debidos a un rasgo de clase (como por la especialización de un mago o el acceso a un dominio de un clérigo) puede, en lugar de esto, preparar conjuros adicionales de los niveles, dominios y/o escuelas apropiados. El personaje no consigue puntos de conjuro adicionales (y por tanto no

TABLA 5-4: PUNTOS DE CONJURO ADICIONALES

—Puntos de conjuro adicionales (por nivel de conjuro máximo)—										
Punt.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
12-13	—	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14-15	—	1	4	4	4	4	4	4	4	4
16-17	—	1	4	9	9	9	9	9	9	9
18-19	—	1	4	9	16	16	16	16	16	16
20-21	—	2	5	10	17	26	26	26	26	26
22-23	—	2	8	13	20	29	40	40	40	40
24-25	—	2	8	18	25	34	45	58	58	58
26-27	—	2	8	18	32	41	52	65	80	80
28-29	—	3	9	19	33	51	62	75	90	107
30-31	—	3	12	22	36	54	76	89	104	121
32-33	—	3	12	24	38	56	78	104	119	136
34-35	—	3	12	27	48	66	88	114	144	161
36-37	—	4	13	28	49	76	98	124	154	188
38-39	—	4	16	31	52	77	110	136	166	200
40-41	—	4	16	36	57	84	117	156	186	220
42-43	—	4	16	36	64	91	124	163	208	242
44-45	—	5	17	37	65	101	134	173	218	269
46-47	—	5	20	40	68	104	148	187	232	283
48-49	—	5	20	45	73	109	153	205	250	301
50-51	—	5	20	45	80	116	160	212	272	323
etc. ...										

puede lanzar más conjuros de lo habitual), pero la flexibilidad añadida de ser capaz de usar el conjuro adicional más de una vez al día lo compensa.

Por ejemplo, un mago especialista puede preparar un conjuro adicional de su escuela elegida de cada nivel de conjuro que sea capaz de lanzar. Un clérigo puede preparar un conjuro de dominio (escogido de entre los conjuros de dominio que tenga disponibles) de cada nivel que sea capaz de lanzar.

Por ejemplo, si Mialee fuera una evocadora, podría preparar un conjuro adicional por nivel, pero ese conjuro tendría que pertenecer a la escuela de evocación. Una vez que lo prepare, puede usar ese conjuro igual que cualquier otro de sus conjuros, lanzándolo siempre que tenga puntos de conjuro.

Otro ejemplo: en el 1º nivel, Jozan el clérigo obtiene un conjuro adicional de 1º nivel, que debe escoger de uno de sus dos dominios. Una vez que lo prepare, puede usar ese conjuro igual que cualquier otro de sus conjuros, lanzándolo siempre que tenga puntos de conjuro.

Para los rasgos de clase que proporcionan conjuros adicionales sin especificar el nivel de conjuro (como los conjuros adicionales del discípulo del dragón), el personaje obtiene en su lugar un número de puntos de conjuro adicionales igual al doble del nivel de conjuro más alto que sea capaz de lanzar, menos 1 (mínimo 1 punto) cada vez que obtenga un conjuro adicional. Esto es un número fijo (no aumenta más tarde, a medida que el personaje obtiene niveles), aunque las recompensas posteriores pueden ser mayores, según sea apropiado para la aptitud de lanzamiento de conjuros del personaje.

TRAS EL TELÓN: PUNTOS DE CONJURO

El sistema de puntos de conjuro expande drásticamente la versatilidad de un lanzador de conjuros. Como ya no está obligado a usar un número específico de espacios de conjuro, puede adaptarse a las situaciones mucho más fácilmente. De hecho, los puntos de conjuro hacen que todas las clases funcionen más como el hechicero, y que el hechicero (y el bardo) funcione todavía más como el hechicero. En general, los lanzadores de conjuros se vuelven más poderosos; aunque no sean capaces de lanzar ningún conjuro que no pudieran lanzar antes, ahora son capaces de lanzar más conjuros de nivel alto por día, y más conjuros del tipo que necesitan. Si un clérigo de 15º nivel necesita lanzar *sanar* una docena de veces durante una aventura, puede hacerlo (aunque no pueda hacer mucho más).

Un factor de equilibrio es el coste que tiene para los lanzadores aumentar el daño de sus conjuros. Este coste ayuda a mantener el equilibrio entre conjuros de niveles diferentes. Si no tuvieras que pagar más por un *rayo relampagueante* de 9d6 que por un *rayo relampagueante* de 5d6 (un conjuro de 3º nivel que cuesta 5 puntos de conjuro), entonces el *rayo relampagueante* de 9d6 apenas costaría más de la mitad que un *cono de frío* de 9d6 (un conjuro de 5º nivel que cuesta 9 puntos de conjuro), aunque ambos conjuros infligían el mismo daño.

Si usas esta variante, piensa en añadir otros elementos al juego que influyan en los puntos de conjuro o se vean influidos por ellos. Estos elementos podrían incluir objetos mágicos que proporcionen (o cuesten) puntos de conjuro, dotes que proporcionen puntos de conjuro (o que hagan que cueste menos puntos de conjuro lanzar ciertos conjuros), aptitudes especiales que consuman puntos de conjuro de los lanzadores, etc.

Por ejemplo, un guerrero de 4.^o nivel/hechicero de 4.^o nivel que adopte un nivel de discípulo del dragón obtiene un conjuro adicional. Como el personaje es capaz de lanzar conjuros de 2.^o nivel, obtiene 3 puntos de conjuro adicionales ($2 \times 2 = 4$; $4 - 1 = 3$).

Lanzamiento de conjuros espontáneo

Los personajes que lanzan todos sus conjuros espontáneamente (como los bardos y hechiceros) no tienen que preparar los conjuros. Pueden lanzar cualquier conjuro que conozcan gastando el número de puntos de conjuro requerido.

Los personajes con la aptitud de lanzar un número limitado de conjuros de forma espontánea (como los druidas, que pueden lanzar espontáneamente un conjuro de *convocar aliado natural* en lugar de otro conjuro del mismo nivel) siempre se considera que tienen esos conjuros preparados, sin tener que emplear espacios de conjuro para ello. Por tanto, pueden lanzar estos conjuros siempre que tengan suficientes puntos de conjuro.

Con este sistema, el dominio de Curación se convierte en una elección relativamente mala para los clérigos de alineamiento bueno, ya que obtienen menos beneficios de ese dominio. Consulta 'Lanzadores espontáneos de conjuros divinos' en el capítulo 2: clases, para encontrar formas de resolver este dilema.

Recuperación de puntos de conjuro

Los lanzadores de conjuros recuperan puntos de conjuro siempre que normalmente recuperarían conjuros. Esto requiere el mismo tiempo de descanso y de preparación o concentración que sea normal para la clase. Sin este período de descanso y de preparación mental, la mente del lanzador no está preparada para recuperar su poder. Los puntos de conjuro no están separados del cuerpo; son parte de él. Usar puntos de conjuro es mentalmente fatigoso, y sin el período de descanso requerido no se regeneran. Todos los puntos de conjuro gastados en las últimas 8 horas cuentan para el límite diario del personaje y no se recuperan.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Lanzar cada conjuro cuesta un cierto número de puntos de conjuro. Cuanto más alto sea el nivel del conjuro, más puntos de conjuro cuesta. La tabla 5-5: coste en puntos de conjuro, describe el coste de cada conjuro.

TABLA 5-5: COSTE EN PUNTOS DE CONJURO

Nivel de conjuro	Coste en puntos de conjuro
0	0 ¹
1 ²	1
2 ³	3
3 ⁴	5
4 ⁵	7
5 ⁶	9
6 ⁷	11
7 ⁸	13
8 ⁹	15
9 ¹⁰	17

¹ Lanzar conjuros de nivel 0 no cuesta puntos de conjuro. Si un lanzador de conjuros es capaz de lanzar conjuros de nivel 0, puede lanzar tantos de estos conjuros al día como 3 + el número de puntos de conjuro que obtenga su clase en el 1.^o nivel.

En este sistema, los lanzadores de conjuros usan su nivel de lanzador normal completo para determinar los efectos de sus conjuros, con una excepción significativa. Los conjuros que infligen un número de dados de daño basado en el nivel de lanzador (como *projectil mágico*, *luz abrasadora* y *rayo relampagueante*) infligen daño como si los lanzara un personaje del nivel mínimo de esa clase capaz de lanzar el conjuro. Los conjuros cuyo daño está parcialmente basado en el nivel de lanzador, pero que no infligen un número de dados de daño basado en el nivel de lanzador (como *flamcar* o los conjuros de *infligir*) usan el nivel de lanzador normal del lanzador de conjuros para

determinar el daño. Usa el nivel de lanzador normal del personaje para todos los demás efectos, incluido el alcance y la duración.

Por ejemplo, una *bola de fuego* inflige un número de dados de daño basado en el nivel de lanzador, de modo que cuando la lanza un mago usando este sistema, inflige 5d6 puntos de daño (como si lo lanzara un mago de 5.^o nivel, que es el nivel de mago mínimo para lanzar una *bola de fuego*). Un hechicero que lance el mismo conjuro infligirá 6d6 puntos de daño, ya que el nivel de hechicero mínimo para lanzar una *bola de fuego* es el 6.^o.

Un personaje puede pagar puntos de conjuro adicionales para aumentar los dados de daño infligidos por un conjuro. Cada punto de conjuro adicional gastado en el momento del lanzamiento aumenta el nivel de lanzador efectivo en 1 a efectos de daño infligido. Un personaje no puede aumentar el nivel de lanzador de un conjuro que inflija daño por encima de su propio nivel de lanzador, ni por encima del máximo normalmente permitido por el conjuro.

Por ejemplo, incluso en el 7.^o nivel, los *rayos relampagueantes* de Mialee solo infligen 5d6 puntos de daño (como si fuera una maga de 5.^o nivel), a menos que gaste puntos de conjuro adicionales. Si gasta 1 punto de conjuro adicional (lo que hace que el *rayo relampagueante* le cueste 6 puntos en vez de 5), el conjuro inflige 6d6 puntos de daño. Un segundo punto de conjuro adicional aumentaría el daño a 7d6 puntos, pero no puede gastar más puntos, ya que solo tiene nivel 7.^o de lanzador. Si tuviera nivel 10.^o o superior, podría gastar un máximo de 5 puntos de conjuro adicionales en el conjuro, elevando el daño hasta 10d6, el máximo permitido para el conjuro *rayo relampagueante*.

De forma similar, su conjuro de *projectil mágico* solo dispara un proyectil a menos que gaste puntos de conjuro adicionales. 2 puntos de conjuro adicionales elevarían el nivel de lanzador de 1.^o a 3.^o, proporcionándole un proyectil adicional. Puede gastar un máximo de 6 puntos de conjuro adicionales de esta manera, aumentando su nivel de lanzador efectivo hasta el 7.^o a efectos de daño, y consiguiendo un total de cuatro proyectiles. Si tuviera 9.^o nivel o superior, podría gastar un máximo de 8 puntos de conjuro adicionales, obteniendo así cinco proyectiles (como un lanzador de 9.^o nivel).

METAMAGIA Y PUNTOS DE CONJURO

Con el sistema de puntos de conjuro, un DM tiene dos opciones a la hora de adjudicar los efectos metamágicos. En cualquier caso, los lanzadores no necesitan preparar especialmente versiones metamágicas de los conjuros; sencillamente, pueden escoger aplicar el efecto metamágico en el momento del lanzamiento. Esto no incrementa el tiempo de lanzamiento del conjuro.

La primera opción es aplicar un coste en puntos de conjuro adicionales a todos los conjuros lanzados con dotes metamágicas. Esta opción permite al personaje la máxima flexibilidad en su elección de lanzamiento de conjuros. En realidad, el personaje debe pagar el conjuro como si fuera un conjuro de nivel más alto, basándose en el ajuste de la dote metamágica. Si el (o los) efecto metamágico aumentaría el nivel efectivo del conjuro por encima de lo que es capaz de lanzar, el personaje no puede lanzar el conjuro de esa manera.

Por ejemplo, en el 7.^o nivel Mialee es capaz de lanzar conjuros de 4.^o nivel. Puede potenciar un conjuro de 2.^o nivel, o lanzar sin *movese* uno de 3.^o nivel, o potenciar y lanzar sin *movese* uno de 1.^o nivel. No puede potenciar un conjuro de 3.^o nivel ni lanzar sin *movese* uno de 4.^o nivel (ya que cualquiera de estas cosas aumentaría el nivel efectivo del conjuro hasta 5.^o nivel).

El nivel de lanzador del conjuro a efectos de daño infligido (ver más arriba) no cambia, ni siquiera aunque el efecto metamágico aumente el nivel de lanzador mínimo de ese conjuro. Por ejemplo, una *bola de fuego* apresurada sigue infligiendo daño como si la lanzara un lanzador de 5.^o nivel, a menos que el lanzador escoja pagar puntos de conjuro adicionales para aumentar el nivel de lanzador.

Por ejemplo, si Mialee potenciará su *projectil mágico*, le costaría 5 puntos de conjuro (como si fuera un conjuro de 3.^o nivel), pero solo dispararía un proyectil, e infligiría (1d4+1 x 15) puntos de daño.

Si gastara 6 puntos de conjuro adicionales (un total de 11), el nivel de lanzador del *proyectil mágico* aumentaría hasta el 7º, y el conjuro dispararía 4 proyectiles, infligiendo un total de $(4d4+4 \times 1'5)$ puntos de daño.

La segunda opción es más sencilla, pero menos flexible. Con esta opción, cada selección de una dote metamágica permite a un personaje aplicar los efectos de la dote tres veces al día, sin coste adicional en puntos de conjuro. El límite normal para el nivel máximo de los conjuros se sigue aplicando (un mago de 7º nivel no puede potenciar ningún conjuro de nivel superior al 2º; por ejemplo).

Puedes incluso combinar estas opciones, permitiendo a un lanzador de conjuros con una dote metamágica usarla tres veces diarias de forma gratuita, pero haciendo que los usos adicionales en el mismo día le cuesten puntos de conjuro adicionales. Escoge esta combinación sólo si te sientes cómodo con que los personajes vayan por ahí lanzando un montón de conjuros metamágicos.

LANZADORES DE CONJUROS MULTICLASE

Un personaje con aptitudes para el lanzamiento de conjuros procedentes de clases distintas y que no se apilen (como un mago/clérigo) tiene reservas de puntos de conjuro separadas para cada clase de lanzador de conjuros. Estos personajes sólo pueden gastar puntos de conjuro en los conjuros proporcionados por esa clase. Los puntos de conjuro adicionales debidos a una puntuación de característica alta se aplican a cada reserva por separado, incluso si la misma puntuación de característica está ligada a más de una clase de lanzador de conjuros. En las raras situaciones en las que un personaje haya preparado o conozca el mismo conjuro en dos espacios diferentes (como un druida/explorador que prepare *lentificar veneno* a la vez como un conjuro de druida de 2º nivel y como un conjuro de explorador de 1º nivel), puede lanzarlo usando cualquier reserva de puntos de conjuro, pero se considera que el conjuro está siendo lanzado por un lanzador del nivel que el personaje tenga en la clase de la que esté extrayendo los puntos de conjuro.

Por ejemplo, un clérigo de 5º nivel/bardo de 2º nivel tiene 15 puntos de conjuro (más los puntos de conjuro adicionales por Sabiduría alta) para sus conjuros de clérigo y 0 puntos de conjuro (más los puntos de conjuro adicionales por Carisma alto) para sus conjuros de bardo. Cuando lanza *curar heridas moderadas*, los puntos para ese conjuro debe extraerlos de su reserva de puntos de conjuro de clérigo. Si conoce *curar heridas leves* como conjuro de bardo y también lo tiene preparado como conjuro de clérigo, puede lanzarlo como clérigo o como bardo. Como conjuro de clérigo, el conjuro se lanza como de 5º nivel, y cura $1d8+5$ puntos de daño; como conjuro de bardo, se lanza como de 2º nivel, y cura $1d8+2$ puntos de daño.

REGLA DE LA CASA: PNJs LANZADORES DE CONJUROS SIMPLIFICADOS

Disfruto llevando PNJs lanzadores de conjuros de nivel alto porque tienen el potencial de desafiar y sorprender a mis jugadores. Sin embargo, a veces me parece que no estoy llevando al mago mágico o al clérigo vil al máximo de su potencial. Se supone que estos personajes son increíblemente inteligentes, o al menos atterradoramente intuitivos, pero cuando escojo sus conjuros antes de que comience la aventura, no puedo anticiparme siempre a los que mis jugadores van a hacer. Así que hago trampas... pero sólo un poco.

Cuando creo un PNJ villano que prepara conjuros, anoto los conjuros que el personaje tiene preparados, pero sólo los de los dos o tres niveles superiores. Después elijo uno o dos conjuros de cada nivel inferior a éstos, para simular los conjuros en los que a mi mago, clérigo o druida maligno le gustaría centrarse. Por último, anoto el número de espacios de conjuro por nivel que el personaje deja libres. Permiso a mi PNJ usar esos espacios para lanzar conjuros "sobre la marcha", suponiendo que mi increíblemente inteligente o sabio genio ha preparado "el conjuro justo" para cualquier situación que pudiera surgir. Por ejemplo, la selección de conjuros de un PNJ mago de 9º

MISCELÁNEA

Siempre que un personaje perdería un espacio de conjuro (como por ejemplo al obtener un nivel negativo), pierde en su lugar el número de puntos de conjuro requeridos para lanzar su conjuro de nivel más alto.

Los conjuros que permiten a un personaje recordar o volver a lanzar un conjuro no funcionan con este sistema (no tiene ningún sentido tener un conjuro que te proporciona más puntos de conjuro, ya que estás pagando más de lo que obtienes, estás obteniendo más de lo que pagas, o no estás consiguiendo nada). Los objetos que funcionan de forma similar pueden funcionar, pero de forma diferente: restablecen el número de puntos de conjuro requeridos para lanzar un conjuro de ese nivel. Por ejemplo, una *perla de poder* para conjuros de 3º nivel devolvería 5 puntos de conjuro a la reserva de puntos de un personaje cuando se activara.

VARIANTE A LOS PUNTOS DE CONJURO: VITALIDAD

Con el sistema de vitalidad, los lanzadores de conjuros tienen el potencial de lanzar un gran número de conjuros diarios, pero cada lanzamiento es una carga potencial para la salud y la vitalidad del lanzador. Alcanzar y dirigir la energía mágica es un ejercicio peligroso y exigente, al menos tan arduo como el trabajo duro o el ejercicio prolongado.

Esta variante del sistema de puntos de conjuro no cambia la forma en la que un personaje prepara y lanza sus conjuros, recupera puntos de conjuro, ni ninguna de las demás reglas del sistema. No obstante, ahora la reserva de puntos de conjuro del lanzador de conjuros representa un límite físico, no sólo mental, a su capacidad de lanzamiento de conjuros.

Cuando la reserva de puntos de conjuro del lanzador de conjuros queda reducida a la mitad del máximo o menos, el conjuro queda fatigado.

Cuando su reserva de puntos de conjuro queda reducida a la cuarta parte del máximo o menos, el lanzador queda exhausto.

Por ejemplo, en el 1º nivel Jozan el clérigo tiene 3 puntos de conjuro (2 de su nivel +1 punto adicional por Sabiduría alta). Entra en un combate lanzando *benedicir* a sus aliados, gastando 1 de sus 3 puntos de conjuro. Esto no tiene efectos perjudiciales para Jozan, ya que le sigue quedando más de la mitad de su reserva de puntos de conjuro. Si durante el combate lanza *favor divino*, gastando otro punto de conjuro, queda fatigado, ya que sólo le queda la tercera parte de sus puntos de conjuro. Tras la pelea, lanza espontáneamente *curar heridas leves* sobre Tordek, gastando su último punto de conjuro. No sólo ha agotado sus conjuros de ese día, sino que también ha dejado su cuerpo exhausto.

Un nivel podría tener el siguiente aspecto, suponiendo que tenga una puntuación de Inteligencia de 22:

Conjuros de mago preparados $(4/6/6/4/3/2)$: CD de la salvación = $16 +$ nivel del conjuro; 0: *atomar*, 3 espacios libres; 1: *trabrar portal*, *proyectil mágico*, *protección contra el bien*, 3 espacios libres; 2: *alterar el propio aspecto*, *detectar pensamientos*, *falsa vida*, 3 espacios libres; 3: *bola de fuego*, *inmovilizar persona*, 2 espacios libres; 4: *globo menor de invulnerabilidad*, *tormenta de hielo*, *polimorfar*; 5: *nube aniquiladora*, *polimorfar funesto*.

No hay conjuros duplicados. Algunos conjuros (particularmente los de niveles inferiores) pueden no ser grandes conjuros de combate, sino que más bien encajarán con el personaje o la situación. Quiero que mi PNJ sea flexible, pero no arrollador. Sigue pudiendo lanzar *proyectil mágico* cuatro veces si quiere, pero no seis.

Si le proporciono dotes metamágicas a un PNJ, no le debo dejar conjuros metamágicos "sobre la marcha". Esos conjuros requieren una preparación especial, así que si quiero que mi PNJ mago tenga un *teleportar* sin moverse o un *proyectil mágico* apesadurado, lo pongo en el espacio de conjuro apropiado.

—Ed Stark



Cómo recuperar puntos de conjuro

En el sistema de vitalidad, los lanzadores de conjuros deben descansar para recuperar sus puntos de conjuro y restablecer su bienestar físico. El total de puntos de conjuro de un personaje está directamente ligado a su nivel de fatiga. Si un personaje exhausto descansa durante 1 hora, queda fatigado, y sus puntos de conjuro totales se elevan hasta un tercio de su máximo normal (redondeando las fracciones hacia abajo). Una segunda hora de descanso aumenta sus puntos de conjuro totales hasta dos tercios del máximo. Se necesitan otras 6 horas de descanso para recuperar el último tercio de puntos de conjuro y deshacerse de los efectos físicos del lanzamiento de conjuros. Los conjuros que eliminan la condición de fatigado o exhausto (como *sanar* y *restablecimiento*) dejan el receptor con un total de puntos de conjuro igual a dos tercios de su máximo normal.

Como en las reglas estándar, un lanzador de conjuros debe descansar durante 8 horas completas antes de preparar un surtido nuevo de conjuros para ese día. Incluso si un lanzador de conjuros exhausto recupera la energía y los puntos de conjuro perdidos, no puede cambiar los conjuros que tenía preparados sin 8 horas de descanso.

Fatiga mundana: si un lanzador de conjuros se ve afectado por cualquier otro efecto que lo deje fatigado o exhausto, pierde los puntos de conjuro correspondientes. Si queda fatigado, su total de puntos de conjuro se reduce a la mitad del máximo normal (redondeando hacia abajo), y si queda exhausto, sus puntos de conjuro totales caen a la cuarta parte del máximo normal.

Variantes opcionales para vitalidad

Como una variante más para este sistema, todos los lanzadores de conjuros obtienen puntos de conjuro adicionales basándose en sus puntuaciones de Constitución, en vez de en la puntuación de característica que normalmente les proporciona conjuros adicionales. Esta variante refleja la idea de que el poder para el lanzamiento de conjuros está ligado al estado físico del lanzador. También requiere esencialmente que los lanzadores de conjuros tengan dos puntuaciones de característica altas, aunque la mayoría de los lanzadores de conjuros están contentos de tener una puntuación de Constitución alta de todas maneras.

Una segunda variante opcional sería permitir a un lanzador de conjuros rebasar su reserva normal de puntos de conjuro, pero a un gran riesgo personal. Hacer esto con éxito requiere una prueba de Constitución (CD 20 + nivel del conjuro). Cada vez que un personaje lance un conjuro para el que no tenga suficientes puntos de conjuro y falle la prueba de Constitución, sufrirá una cantidad de daño tanto letal como no letal igual al nivel del conjuro lanzado. Un lanzador de conjuros desesperado (o insensato) podría hacerse quedar inconsciente de esta manera.

CÓMO RECARGAR MAGIA

Con esta variante, los lanzadores de conjuros no tienen un límite estricto de conjuros diarios. En su lugar, hace falta tiempo para reunir las energías mágicas necesarias para lanzar un conjuro de un nivel particular, de modo que los personajes deben esperar cierto número de asaltos, minutos u horas antes de lanzar de nuevo un conjuro como ése. Los conjuros con duración instantánea o una duración medida en asaltos pueden lanzarse docenas de veces al día. Los conjuros con una duración mayor lanzados fuera del combate tienen tiempos de recarga que se miden en minutos u horas.

En esencia, la variante de recarga magia es sencilla: un lanzador de conjuros descansado puede lanzar cualquier conjuro que conozca o haya preparado, pero después o bien tira un dado para saber cuántos asaltos pasan antes de que los conjuros de ese nivel estén disponibles de nuevo (si es un conjuro de recarga general) o pierde el acceso a ese conjuro durante el tiempo especificado (si es un conjuro de recarga específica). Los espacios de conjuro nunca se gastan; sólo dejan de estar disponibles temporalmente.

Recargar no requiere ninguna acción y no provoca ataques de oportunidad. Siempre que un lanzador de conjuros esté vivo, recarga su energía de forma natural.

Con esta variante, en realidad todos los lanzadores de conjuros se convierten en lanzadores espontáneos, como los hechiceros, escogiendo un conjuro de una lista en cada asalto. Para los hechiceros y bardos, la lista es fija (igual que para los hechiceros y bardos que no usan esta variante), pero otros lanzadores de conjuros determinan su conjunto de conjuros

disponibles cuando preparan los conjuros para el día. Con la variante de recarga, no hay ninguna zona para preparar el mismo conjuro en más de un espacio. Como los hechiceros y bardos no tienen la flexibilidad de escoger un nuevo menú de conjuros cada día, sus tiempos de recarga generales son más cortos.

Algunas clases, como los clérigos y druidas, tienen una aptitud limitada para el lanzamiento espontáneo de conjuros. Estos personajes pueden convertir cualquier conjuro de su lista diaria en el conjuro apropiado (como *curar heridas* o *infligir heridas* para un clérigo o *convocar aliado natural* para un druida), pero esto reemplaza el conjuro o convierte de la lista diaria del clérigo por el conjuro lanzado en su lugar. Esto ocurre sólo una vez por nivel de conjuro, porque después de eso el conjuro correspondiente de *curar* o *infligir* aparece en la lista de conjuros como si hubiera sido preparado.

Esta variante distingue dos tipos de conjuros: los que tienen un tiempo de recarga general (normalmente no más de unos pocos asaltos) y los que tienen un tiempo de recarga específico (que varía de minutos a horas).

Tiempos de recarga para otros conjuros

La tabla 5-7: tiempos de recarga de conjuros, incluye todos los conjuros descritos en la *Manual del jugador*. Cada uno de ellos indica si tiene un tiempo de recarga general, un tiempo de recarga específico medido en minutos u horas, o una anotación de que el conjuro queda prohibido a los lanzadores cuando se usa esta variante. Para los conjuros de otras fuentes que no aparezcan aquí, usa los de la tabla como guía, teniendo en cuenta lo siguiente:

Los conjuros orientados al combate y de corta duración (los que duran hasta 1 asalto por nivel) normalmente tienen un tiempo de recarga general. A la inversa, los conjuros con duraciones mayores tienen tiempos de recarga específicos (cuanto mayor sea la duración, mayor será el tiempo de recarga).

Todos los conjuros con componentes materiales caros o componentes de PX tienen un tiempo de recarga general.

Los encantamientos suelen tener un tiempo de recarga específico que va de 30 minutos a 12 horas. Este límite impide que los personajes hechen a todo el mundo que haya en la taberna en pocos minutos.

Los conjuros que construyen cosas tienen un tiempo de recarga específico que se mide en horas.

REGLA DE LA CASA: CÓMO RECARGAR OBJETOS MÁGICOS

Si tu personaje tiene una varita o bastón favorito, lo normal es que te preocupes por el día en el que finalmente gastes la última carga. El guerrero no se preocupa de esas cosas con su espada, así que ¿por qué tienes que hacerlo tú?

Para recargar un objeto mágico con cargas, el personaje necesita un pequeño suministro de materiales (incluido el objeto en sí mismo). El creador debe, además, cumplir todos los prerrequisitos para fabricar el objeto desde cero, incluida la dote de creación de objetos apropiada. Determina el coste siguiendo este proceso:

Primero, paga el 10% del precio base del objeto (sin incluir los componentes materiales caros o el coste en PX) como precio inicial. Este gasto refleja el hecho de que recargar un objeto con cargas es más caro que sencillamente construir uno nuevo (si a tu objeto con cargas no le queda más del 10% de las cargas, es casi seguro que te salga mejor fabricar sencillamente un objeto nuevo). Este gasto no tiene efectos sobre el tiempo necesario para recargar el objeto.

Segundo, determina qué porcentaje del máximo de cargas (o usos permitidos) del objeto se ha gastado. Para las varitas y bastones, resta las cargas que quedan de 50 y luego multiplica el resultado por dos. Por ejemplo, una *varita de proyectil mágico* a la que le quedan 19 cargas ha usado el 62% (50 - 19 = 31; 31 x 2 = 62) de número máximo de cargas. Para otros objetos con

Normalmente, las adivinaciones tienen un tiempo de recarga específico, a menudo cercano a las 6 horas, para impedir que los personajes curiosos abusen de ellas.

Las ilusiones poderosas y los conjuros de tipo "trampa" permanentes tienen tiempos de recarga específicos que van de 12 horas a 1 día, a menos que sea caro lanzarlos.

CONJUROS DE RECARGA GENERAL

Los conjuros que tienen tiempos de recarga generales son los que se lanzan en combate, los que tienen tiempos de lanzamiento más largos, y los que tienen un componente material caro o de PX. Una vez que un personaje ha lanzado un conjuro de recarga general, no puede lanzar otro conjuro de ese nivel hasta que haya pasado un número de asaltos.

La tabla 5-6: tiempos de recarga generales, indica cuántos asaltos tienen que pasar tras el lanzamiento de un conjuro de recarga general antes de que se pueda disponer de otro conjuro de ese nivel.

TABLA 5-6: TIEMPOS DE RECARGA GENERALES

Nivel del conjuro	Bardo, hechicero	Clérigo, druida, paladin, explorador, mago
El más alto posible	1d4+1 asaltos	1d6+1 asaltos
El segundo más alto posible	1d4+1 asaltos	1d6+1 asaltos
El tercero más alto posible	1d4 asaltos	1d4+1 asaltos
El cuarto más alto posible	1d4 asaltos	1d4+1 asaltos
El quinto más alto posible	1d3 asaltos	1d4 asaltos
El sexto más alto posible	1d3 asaltos	1d4 asaltos
El séptimo más alto posible	1 asalto	1d3 asaltos
El octavo más alto posible	1 asalto	1d3 asaltos
El noveno más alto posible	0	1 asalto
El décimo más alto posible	0	1 asalto

Por ejemplo, Mialec es una maga de 4.^o nivel. Sus conjuros de 2.^o nivel (el nivel más alto que puede lanzar) y sus conjuros de 1.^o nivel (el segundo nivel más alto que puede lanzar) requieren 1d6+1 asaltos para recargarse, y sus conjuros de nivel 0 (el tercer nivel más alto que puede lanzar) requieren 1d4+1 asaltos para recargarse. Cuando alcance el 5.^o nivel, sus conjuros de 3.^o y 2.^o nivel tardarán 1d6+1 asaltos en recargarse, y sus conjuros de 1.^o nivel y de nivel 0 tardarán 1d4+1

cargas o límites a su uso, resta el número usado del número máximo, y luego divide por el número máximo. Un *carillón de apertura* se puede usar 10 veces cuando tiene todo su poder, así que un carillón al que le queden 3 usos ha usado el 70% (10 - 3 = 7; 7/10 = 0.70) de su máximo.

Tercero, multiplica este porcentaje por el precio base del objeto. Este gasto representa el coste de los materiales que se necesitan para recargar el objeto. Recargar un objeto mágico requiere un día por cada 1.000 po del coste de materiales determinado en este punto. Paga los costes en PX según sea apropiado para un objeto de este precio (reducido).

Es más rápido y más barato recargar un objeto parcialmente descargado (a menos que esté casi descargado del todo) que fabricar uno partiendo de cero, pero si contamos en base al coste por carga, es más caro. La ventaja de esta variante es que permite que los personajes gestionen mejor sus recursos. Por otra parte, si recargar estos objetos es más económico que comprar objetos nuevos o abastecerse de un suministro de pociones y rollos de pergamino que dupliquen el mismo conjuro, puedes encontrarte con personajes que desdén esta segunda opción. Uno de los factores de equilibrio de los objetos cargados es el alto coste inicial (en comparación con las pociones y los conjuros), y esta variante reduce este factor. Si notas que tus personajes ignoran las pociones y los rollos de pergamino y se concentran en recargar objetos mágicos, puede que quieras limitar el acceso a esta variante.

—Andy Collins

asaltos en recargarse. (Los conjuros de recarga específica tienen sus propios tiempos de recarga, que no se ajustan a estos valores).

Otro ejemplo: Henet, el hechicero de 10.^o nivel, lanza una *bola de fuego* en el primer asalto de un combate. Una vez lanzado el conjuro, tira 1d4 para determinar el tiempo de recarga. Saca un 2, así que deberá esperar 2 asaltos antes de volver a tener acceso a los conjuros de 3.^o nivel. En el asalto siguiente, lanza *teleportar*, uno de sus conjuros de nivel más alto. Henet saca un 4 con 1d4, y descubre con consternación que tendrá que esperar 5 asaltos (1d4+1) antes de poder volver a *teleportar*. En el asalto siguiente lanza *proyectil mágico*, tras lo que tira 1d3 y saca un 1: el tiempo de recarga será de 1 asalto. En el siguiente asalto, Henet vuelve a tener acceso a sus conjuros de 3.^o nivel, con lo que puede lanzar otra *bola de fuego* si quiere, o puede volver a lanzar *proyectil mágico* otra vez (porque ya ha pasado el tiempo de recarga de 1 asalto para sus conjuros de 1.^o nivel).

Metamagia y conjuros de recarga general

Los lanzadores de conjuros que preparan conjuros simplemente colocan las versiones metamágicas de los conjuros que quieren en los espacios de conjuro apropiados, y los lanzan con su nivel efectivo. Por ejemplo, lanzar un *proyectil mágico* apresurado obliga al lanzador de conjuros a recargar sus conjuros de 5.^o nivel, no los de 1.^o nivel. Los hechiceros y bardos emplean una acción de asalto completo para

aplicar la metamagia a cualquier conjuro que conozcan, y lanzar ese conjuro les obliga a recargar el nivel efectivo del conjuro metamágico. Por ejemplo, un conjuro prolongado de *acelerar* lanzado por un hechicero requeriría una tirada de recarga para los conjuros de 4.^o nivel.

CONJUROS DE RECARGA ESPECÍFICA

La mayoría de los conjuros de larga duración tiene tiempos de recarga específicos, de forma que los lanzadores de conjuros no puedan usarlos con todo el que se encuentran. Estos tiempos de recarga pueden variar desde sólo 5 minutos (para *fuerza de toro*) hasta 4 horas (*teleportar*) o un día completo, 24 horas (*aminar con el viento*). Un tiempo de recarga específico es el tiempo que debe transcurrir antes de que un personaje pueda volver a lanzar de nuevo ese conjuro en particular; puede lanzar otro conjuro del mismo nivel en el asalto siguiente, si quiere.

Metamagia y conjuros de recarga específica

Los conjuros de recarga específica no sólo usan espacios de conjuro superiores si se les aplican otros metamágicos, sino que cada +1 al nivel de conjuro efectivo duplica el tiempo de recarga. Por ejemplo, un hechizar *persona* en silencio emplea un espacio de conjuro de 2.^o nivel y tiene un tiempo de recarga específico de 2 horas.

TRAS EL TELÓN: CÓMO RECARGAR MAGIA

Esta es una variante de nivel de poder alto, porque los lanzadores de conjuros pueden lanzar sus conjuros de primera necesidad de combate y curación durante todo el día. Esto significa que los PJs afrontan casi todos los encuentros completamente curados, y los lanzadores de conjuros rara vez tienen la lista de conjuros significativamente vacía. Puede que los lanzadores de conjuros tengan algún conjuro útil y protector de recarga específica que no sean capaces de lanzar antes de cada combate, pero siempre tienen acceso a sus conjuros curativos y de combate de nivel más alto. Y esos conjuros son los que constituyen la mayor parte de la contribución de un lanzador de conjuros a la victoria en un encuentro dado.

Como ocurre con la mayoría de las variantes de nivel de poder alto, la recarga de magia sólo funciona si todos los lanzadores de conjuros de la campaña la usan, incluidos los lanzadores de conjuros PNs poderosos. Por ejemplo, un liche con la variante de recargar magia es el terror de los PJs de nivel alto.

Como DM, tienes que hacer planes para un grupo de PJs que puede ir de aventuras durante todo el día, comenzando cada combate en un estado más o menos descansado. Esta perspectiva puede ser emocionante para los jugadores, que ya no tienen que afrontar la decepción de una retirada hacia la ciudad justo cuando están en el climax de la aventura. Pero cuando los PJs no tienen que retirarse para curarse y preparar conjuros nuevos, el DM acaba por llevar más encuentros por sesión de juego, lo que significa cierta preparación adicional.

Como regla de referencia, un grupo de 4 PJs que incluya dos lanzadores de conjuros con la variante de recargar magia puede manejar encuentros con un NE igual al nivel medio de los personajes +2. Las peleas serán emocionantes; cada habitación de un dungeon se vuelve tan peligrosa como el climax típico de una aventura. Pero los PJs se enfrentan a cada una con todos sus recursos, de modo que los habitantes del dungeon no pueden vencerlos mediante el agotamiento y el desgaste. Si a tu grupo le gustan las batallas campales, prolongadas y sin cuartel, la variante de recargar magia les permite tomar parte en más combates de este tipo.

Los personajes consiguen nuevos niveles más deprisa, tanto en términos de tiempo pasado por el jugador en la mesa de juego como de tiempo pasado por el personaje en el mundo de juego. Puedes considerar esto un beneficio adicional, o puedes reducir las recompensas de PX para compensar.

La variante de recargar magia vuelve a los lanzadores de conjuros más fuertes en general, y vuelve a los no lanzadores de conjuros más fuertes si supones que van a estar completamente curados tras cada encuentro. Pero

en ciertos aspectos, también los hace más débiles. Ni siquiera el mago más poderoso puede lanzar dos *bolos de fuego* en dos asaltos consecutivos con esta variante. El conjuro *teleportar* tiene un tiempo de recarga específico de 4 horas, así que un personaje no puede teleportarse a un sitio, lanzar un conjuro y teleportarse otra vez (a menos que use *palabra de regreso* o *teleportar mayor* para uno de los trayectos del viaje). Las estrategias que confían en el uso repetido del mismo conjuro no son viables si el conjuro en cuestión tiene un tiempo de recarga específico. Dependiendo de la estrategia, la probabilidad de éxito puede mejorar o empeorar si un personaje está confiando en un conjuro de recarga general. En resumen, la variante de recarga proporciona a los lanzadores mucho más poder a cambio de un poco menos de flexibilidad respecto a los conjuros de recarga general y significativamente menos flexibilidad respecto a los conjuros de recarga específica.

Hay una forma obvia de que los personajes compensen esta flexibilidad disminuida: los rollos de pergamino. En general, los rollos de pergamino se vuelven más útiles en un mundo de juego que use la variante de recarga, así que pueden estar más extendidos. Por el contrario, las varitas son algo menos útiles, porque todos los lanzadores de conjuros pueden lanzar sus conjuros de primera necesidad docenas de veces. Cuando un personaje puede lanzar *rayo relampagueante* cincuenta veces en el transcurso de una hora, esa varita de *rayo relampagueante* completamente cargada es mucho menos impresionante. Si usas la variante de recargar magia, piensa en reducir los porcentajes de las varitas menores e intermedias de la tabla 7-1 de la *Guía del Dungeon Master* en un 5%, y en aumentar los porcentajes de rollo de pergamino menores e intermedios en la misma medida.

Un cambio menos obvio que presenta esta variante es que los conjuros de niveles inferiores conservan más importancia para los lanzadores de conjuros de nivel alto. Con las reglas de recarga generales, ni siquiera el lanzador de conjuros más poderoso puede usar sus mejores conjuros más de dos o tres veces en un gran combate. Los conjuros dos, tres o cuatro niveles bajo el máximo se lanzan mientras que el lanzador de conjuros espera a que la artillería pesada vuelva a estar cargada.

Como DM, tienes que lidiar con otros cambios sutiles que conlleva esta variante. Los monstruos con aptitudes sortilegas que pueden usar a voluntad se ven algo limitados, porque los verdaderos lanzadores de conjuros pueden lanzar conjuros con la misma frecuencia. Los monstruos con aptitudes sortilegas no son realmente más débiles (y por tanto, sus VD no tienen por qué bajar) pero parecen menos especiales, y más parecidos a lanzadores de conjuros con una lista de conjuros estática.

TABLA 5-7: TIEMPOS DE RECARGA DE CONJUROS

Nombre del conjuro	Tiempo de recarga	Caminar por el aire	1 hora	Convocar monstruo IV	General
Ablandar tierra y piedra	6 horas	Caminar por la sombra	24 horas	Convocar monstruo V	General
Acelerar	General	Caminar sobre las aguas	4 horas	Convocar monstruo VI	General
Adivinación	6 horas	Campañas fúnebres	General	Convocar monstruo VII	General
Afiladura	1 hora	Campo antimagia	General	Convocar monstruo VIII	General
Agrandar persona en masa	30 minutos	Canción de discordia	General	Convocar monstruo IX	General
Agrandar persona	5 minutos	Capa del caos	General	Convocar plaga	General
Alarido mayor	General	Caparazón antivegetal	General	Corcel fantasmal	6 horas
Alarido	General	Caparazón animal	General	Creación mayor	12 horas
Alarma	4 horas	Castigo divino	General	Creación menor	6 horas
Aliado de los planos	24 horas	Causar miedo	General	Crear agua	30 minutos
Aliado mayor de los planos	24 horas	Cautivar	General	Crear comida y bebida	24 horas
Aliado menor de los planos	24 horas	Cautiverio	General	Crear muertos vivientes mayores	General
Alineamiento indetectable	24 horas	ceguera/sordera	General	Crear muertos vivientes	General
Alinear arma	5 minutos	Cerradura arcana	1 hora	Crecimiento animal	General
Alisar el propio aspecto	4 horas	Cerradura dimensional	24 horas	Crecimiento vegetal	24 horas
Analizar esencia mágica	General	Circo de muerte	General	Cubiculo de Leomund	12 horas
Ancla dimensional	General	Circolo de teletransporte	General	Cuchichear mensaje	General
Animal mensajero	6 horas	Circolo mágico contra el bien	4 horas	Cuerpo fítreo	30 minutos
Animar las plantas	General	Circolo mágico contra el caos	4 horas	Curar heridas críticas en grupo	General
Animar los objetos	General	Circolo mágico contra el mal	4 horas	Curar heridas críticas	General
Animar una cuerda	General	Circolo mágico contra la ley	4 horas	Curar heridas graves en grupo	General
Antipatía	General	Clarividencia/clarividencia	General	Curar heridas graves	General
Apacible descanso	General	Clonar	General	Curar heridas leves en grupo	General
Apagar	General	Cobijo seguro de Leomund	12 horas	Curar heridas leves	General
Apertura	5 minutos	Cofre secreto de Leomund	General	Curar heridas menores	General
Arma disruptora	5 minutos	Colmillo mágico mayor	6 horas	Curar heridas moderadas en grupo	General
Arma espiritual	General	Colmillo mágico	5 minutos	Curar heridas moderadas	General
Arma mágica mayor	6 horas	Comandar muertos vivientes	1 hora	Custodia contra la muerte	5 minutos
Arma mágica	5 minutos	Comandar plantas	1 hora	Dañar	General
Armadura de mago	6 horas	Comprensión idiomática	4 horas	De la carne a la piedra	General
Asesino fantasmal	General	Comunión con la naturaleza	6 horas	De la piedra a la carne	General
Asolar	General	Comunión	6 horas	Debilidad mental	General
Astucia de zorro en masa	30 minutos	Confusión menor	General	Dedo de la muerte	General
Astucia de zorro	5 minutos	Confusión	General	Deformar madera	5 minutos
Atontar monstruo	General	Conjuración sombría mayor	General	Desacralizar	General
Atontar	General	Conjuración sombría	General	Desbrozar	24 horas
Atrapar el alma	General	Cono de frío	General	Descarga flamígera	General
Aurugio	6 horas	Conocer la dirección	General	Deseo limitado	General
Aura mágica de Nystul	24 horas	Conocimiento de leyendas	General	Deseo	General
Aura sacrílega	General	Consagrar	30 minutos	Desperación aplastante	General
Aura sagrada	General	Consumir energía	General	Desintegrar	General
Auxilio divino	5 minutos	Contactar con otro plano	6 horas	Desorientar	6 horas
Azote sacrílego	General	Contacto electrizante	General	Desplazamiento de plano	General
Baile irresistible de Otto	General	Contacto herrumbroso	5 minutos	Desplazamiento	General
Barrera de cuchillas	General	Contagio	General	Destierro	General
Bastón cambiante	6 horas	Contingencia	General	Destrucción	General
Bastón de conjuro	24 horas	Contorno borroso	5 minutos	Detectar animales o plantas	General
Bendecir agua	General	Controlar el clima	General	Detectar el bien	General
Bendecir arma	5 minutos	Controlar las aguas	1 hora	Detectar el caos	General
Bendecir	30 minutos	Controlar los vientos	4 horas	Detectar el mal	General
Blasfemia	General	Controlar muertos vivientes	30 minutos	Detectar escudriñamiento	General
Boca mágica	24 horas	Controlar plantas	30 minutos	Detectar la ley	General
Bola de fuego de explosión retardado	General	Convocaciones instantáneas	General	Detectar magia	General
Bola de fuego	General	de Drawmij	General	Detectar muertos vivientes	General
Borrar	General	Convocar aliado natural I	General	Detectar pensamientos	General
Brotar de espigas	6 horas	Convocar aliado natural II	General	Detectar puertas secretas	General
Bruma ácida	General	Convocar aliado natural III	General	Detectar trampas y fosos	General
Bruma mental	6 horas	Convocar aliado natural IV	General	Detectar veneno	5 minutos
Bruma sólida	General	Convocar aliado natural V	General	Detener el tiempo	4 horas
Buenos bayas	6 horas	Convocar aliado natural VI	General	Detener muertos vivientes	General
Cáida de pluma	General	Convocar aliado natural VII	General	Discernir mentiras	6 horas
Calentar metal	General	Convocar aliado natural VIII	General	Discernir ubicación	6 horas
Calmar animales	General	Convocar aliado natural IX	General	Disco flotante de Tenser	6 horas
Calmar emociones	General	Convocar instrumento	General	Disfrazarse	4 horas
Cambiar de forma	4 horas	Convocar monstruo I	General	Disparar el bien	General
Caminar con el viento	24 horas	Convocar monstruo II	General	Disparar el caos	General
		Convocar monstruo III	General	Disparar el mal	General

Disipar la ley	General	Fuerza de toro	5 minutos	Laberinto	General
Disipar magia mayor	General	Fundirse con la piedra	4 horas	Labia	4 horas
Disipar magia	General	Furia	5 minutos	Lamento de la banshee	General
Disyunción de Mordenkainen	General	Garrote	30 minutos	Lanzar maldición	General
Doble engañoso	General	Gas menor	General	Leer magia	General
Dominar animal	General	Gas/empeño	General	Letificar veneno	6 horas
Dominar monstruo	12 horas	Glofo custodio mayor	General	Levitar	5 minutos
Dominar persona	12 horas	Glofo custodio	General	Libertad de movimiento	1 hora
Don de lenguas	1 hora	Globo de invulnerabilidad	General	Libertad	General
Dormir	General	Globo menor de invulnerabilidad	General	Ligadura de los planos	24 horas
Dotar de consciencia	General	Gracia felina en masa	30 minutos	Ligadura del alma	General
Elaborar	4 horas	Gracia felina	5 minutos	Ligadura mayor de los planos	24 horas
Elucubración de Mordenkainen	Este conjuro está prohibido	Grasa	General	Ligadura menor de los planos	24 horas
Encoger objeto	24 horas	Guardas y custodias	24 horas	Ligadura	General
Encontrar la senda	4 horas	Hablar con las plantas	30 minutos	Llama continua	General
Encontrar trampas	30 minutos	Hablar con los animales	30 minutos	Llamar a la tormenta de relámpagos	General
Enerveción	General	Hablar con los muertos	30 minutos	Llamar al relámpago	General
Enjambre elemental	1 hora	Hechizar animal	1 hora	Llamarada	General
Enmarañar	General	Hechizar monstruo en masa	1 hora	Localizar criatura	4 horas
Esconderse de los animales	4 horas	Hechizar persona	1 hora	Localizar objeto	30 minutos
Esconderse de los muertos vivientes	4 horas	Helar metal	General	Locura	General
Escritura ilusoria	General	Heroísmo mayor	30 minutos	Luces danzantes	General
Escudar a otro	24 horas	Heroísmo	1 hora	Luz abrasadora	General
Escudo de entropía	30 minutos	Hipnotismo	General	Luz del día	4 horas
Escudo de fuego	General	Horrible marchitamiento	General	Luz	1 hora
Escudo de la fe	30 minutos	Identificar	General	Madera férrea	12 horas
Escudo de la ley	General	Imagen mayor	General	Magnífica mansión de Mordenkainen	6 horas
Escudo	30 minutos	Imagen menor	General	Maldecir agua	General
Escudriñamiento mayor	6 horas	Imagen múltiple	30 minutos	Mano aferradora de Bigby	General
Escudriñamiento	General	Imagen permanente	24 horas	Mano aplastante de Bigby	General
Esculpir sonido	6 horas	Imagen persistente	30 minutos	Mano auxiliadora	6 horas
Esfera congelante de Otiluke	General	Imagen programada	12 horas	Mano del mago	General
Esfera elástica de Otiluke	General	Imagen silenciosa	General	Mano espectral	30 minutos
Esfera flamígera	General	Imbuir aptitud para los conjuros	General	Mano forzada de Bigby	General
Esfera prismática	General	(Nota: no puedes volver a lanzar este conjuro ni preparar otro conjuro en este espacio hasta que el sujeto use el conjuro imbuído).		Mano interpuesta de Bigby	General
Esfera telequínica de Otiluke	General	Impacto verdadero	5 minutos	Manos ardientes	General
Espada sagrada	General	Implosión	General	Marabunta	General
Esparantar	General	Impronta de la serpiente sepia	24 horas	Marca arcana	General
Espejismo arcano	General	Indetectabilidad	6 horas	Marca de la justicia	General
Esperanza alentadora	30 minutos	Infligir heridas críticas en grupo	General	Martillo de caos	General
Esplendor de águila en masa	30 minutos	Infligir heridas críticas	General	Massín fiel de Mordenkainen	6 horas
Esplendor de águila	5 minutos	Infligir heridas graves en grupo	General	Matar muertos vivientes	General
Estallar	General	Infligir heridas graves	General	Máxima	General
Estosis temporal	General	Infligir heridas leves en grupo	General	Mensaje onírico	General
Estatua	6 horas	Infligir heridas leves	General	Mente en blanco	12 horas
Eternidad	30 minutos	Infligir heridas menores	General	Miedo	General
Evocación sombría mayor	General	Infligir heridas moderadas en grupo	General	Milagro	12 horas
Evocación sombría	General	Infligir heridas moderadas	General	Mirada penetrante	General
Evocación etérea	30 minutos	Inmovilizar animal	General	Mnemonotecnia de Rary	Este conjuro está prohibido
Exigencia	30 minutos	Inmovilizar monstruo en masa	General	Modificar recuerdo	General
Exorcismo	General	Inmovilizar monstruo	General	Montura	6 horas
Expiación	General	Inmovilizar persona en masa	General	Muro de espinas	General
Explosión de sonido	General	Inmovilizar persona	General	Muro de fuego	General
Explosión solar	General	Inmortalidad a conjuros mayor	1 hora	Muro de fuerza	General
Falsa vida	30 minutos	Inmortalidad a conjuros	1 hora	Muro de hielo	General
Fatalidad	General	Instante de presciencia	6 horas	Muro de hierro	12 horas
Favor divino	5 minutos	Integrar	6 horas	Muro de piedra	12 horas
Festín de los héroes	24 horas	Interdicción	General	Muro de viento	General
Filo flamígero	General	Intermitencia	General	Muro ilusorio	24 horas
Flamear	General	Invertir gravedad	General	Muro prismático	General
Flecha ácida de Melf	General	Invisibilidad en masa	30 minutos	Nana	General
Flecha flamígera	General	Invisibilidad mayor	General	Némesis inexorable	General
Forma arbórea	24 horas	Invisibilidad	5 minutos	Neutralizar veneno	1 hora
Forma gaseosa	5 minutos	Ira del orden	General	Niebla de oscurecimiento	General
Formas de animal	24 horas	Jaula de fuerza	General	Nube aniquiladora	General
Fuego férreo	General				
Fuerza de toro en masa	30 minutos				

Nube apesosa	General	Piedra mágica	5 minutos	Quitar maldición	General
Nube brumosa	General	Piedra parlante	30 minutos	Quitar parálisis	General
Nube incendiaria	General	Piedras puntiagudas	6 horas	Ráfaga de viento	General
Obscurecer objeto	24 horas	Piel pétrea	General	Ralentizar	General
Olfuscar violencia	24 horas	Piel robiliza	1 hora	Rayo abrasador	General
Ojo arcano	General	Pirotecnia	General	Rayo agotador	General
Ojos fisgones mayor	General	Plaga de insectos	5 minutos	Rayo de debilitamiento	General
Ojos fisgones	General	Plegaria	5 minutos	Rayo de escarcha	General
Olas de agotamiento	General	Poder de la justicia	5 minutos	Rayo polar	General
Olas de fatiga	General	Poder divino	5 minutos	Rayo relampagueante	General
Orden imperiosa mayor	General	Polimorfar cualquier cosa	12 horas	Rayo solar	General
Orden imperiosa	General	Polimorfar funesto	General	Reanimar a los muertos	General
Orientación divina	5 minutos	Polimorfar	30 minutos	Recado	General
Oscuridad profunda	24 horas	Prescencia	1 hora	Rechazo	General
Oscuridad	4 horas	Prestidigitación	General	Recluir	24 horas
Página secreta	12 horas	Profanar	30 minutos	Reducir animal	6 horas
Palabra de poder aturdiror	General	Protección contra el bien	5 minutos	Reducir persona en masa	30 minutos
Palabra de poder cegador	General	Protección contra el caos	5 minutos	Reducir persona	30 minutos
Palabra de poder mortal	General	Protección contra el mal	5 minutos	Reducir plantas	4 horas
Palabra de regreso	General	Protección contra la energía	1 hora	Reencarnar	General
Palabra del caos	General	Protección contra la ley	5 minutos	Refugio	General
Palabra sagrada	General	Protección contra las flechas	6 horas	Regenerar	General
Pantalla	24 horas	Protección contra los conjuros	4 horas	Relampago zigzagueante	General
Partículas rutilantes	General	Proyección astral	General	Reloj de la muerte	4 horas
Posamiento	6 horas	Proyectar imagen	General	Rematar a los vivos	General
Pasos sin dejar rastro	6 horas	Proyectil mágico	General	Remendar	6 horas
Pauta centelleante	General	Puerta dimensional	General	Remover tierra	1 hora
Pauta hipnótica	General	Puerta en fase	12 horas	Repeler madera	General
Pauta iridiscente	General	Puño cerrado de Bigby	General	Repeler piedra o metal	General
Penumbras	General	Purgar invisibilidad	30 minutos	Repeler sabandijas	4 horas
Perdición	General	Purificar comida y bebida	5 minutos	Resistencia a conjuros	30 minutos
Permanencia	General	Quitar ceguera/sordera	General	Resistencia de oso en masa	30 minutos
Perturbar muertos vivos	General	Quitar el miedo	General	Resistencia de oso	5 minutos
Pesadilla	General	Quitar enfermedad	General	Resistencia	5 minutos

Contraconjuros y disipación

Si un conjuro con un tiempo de recarga específico se usa para contrarrestar o disipar otro conjuro, el tiempo de recarga específico no se aplica. En lugar de esto, trata el conjuro como un conjuro de recarga general de ese nivel.

Por ejemplo, si un clérigo de 5.º nivel lanza *oscuridad profunda* para disipar el conjuro *luz del día*, puede lanzar otro conjuro de 3.º nivel (incluido *oscuridad profunda*) 1d6+1 asaltos después. Si en vez de eso lanza *oscuridad profunda* para oscurecer un corredor, no podrá volver a usar *oscuridad profunda* durante 24 horas, aunque sus demás conjuros de 3.º nivel estarán disponibles.

ARMAS LEGENDARIAS

Esta variante es un sencillo sistema de reglas que permite que las aptitudes de las armas mejoren junto con las de sus portadores. Un personaje que empuñe un arma legendaria (no importa si esa arma es una espada, un hacha, un arco, o incluso un bastón mágico) puede aspirar a una de las clases de prestigio de vástago que aparecen a continuación. Mientras que el portador no adopte la clase de prestigio, el arma legendaria será simplemente un objeto mágico con un pequeño bonificador de mejora (normalmente +1 ó +2, o a veces +3, para armas legendarias realmente poderosas). Pero al adoptar niveles en la clase de prestigio, un personaje puede desbloquear y utilizar los poderes más avanzados del arma. Habitualmente, el portador obtiene acceso a un conjunto de dotes apropiadas para su arma, aptitudes especiales relacionadas con la finalidad del arma, o incluso mejoras mágicas a las habilidades y características del personaje.

En todos los casos, la clase de prestigio de vástago asociada a un arma particular determina de qué cualidades de ésta puede llegar a beneficiarse su portador. Las descripciones de ejemplos de armas

legendarias que aparecen en esta sección detallan las aptitudes específicas de cada arma. Por eso cada vástago es diferente, incluso aunque sólo haya cuatro variaciones de la clase de prestigio para escoger.

VÁSTAGOS

Hay tantos vástagos como objetos legendarios diferentes, pero todos ellos se pueden agrupar en cuatro clases diferentes, basadas en quién se pretende que sea el portador del objeto. Cada ejemplo de arma descrita en esta sección está unido a una de las siguientes clases de prestigio (y la descripción del arma sigue inmediatamente a la descripción de la clase de prestigio).

Vástago de la batalla: esta clase de prestigio es para los portadores de armas legendarias hechas para las manos de guerreros, bárbaros, exploradores, monjes y algún paladín ocasional.

Vástago de la fe: esta clase de prestigio es para los personajes que empuñan armas legendarias de poder divino, pensadas para clérigos, druidas y paladines.

Vástago de la magia: esta clase es para los personajes que esgrimen armas legendarias diseñadas para ser usadas por lanzadores de conjuros arcanos, como los magos, hechiceros, y a veces los bardos.

Vástago de la rapidez: esta clase es para quienes empuñan armas legendarias que aprovechan o mejoran el sigilo, la velocidad o la destreza (en un sentido general) de sus portadores. Los pícaros son excelentes candidatos para esta clase, así como los bardos, exploradores y algún monje ocasional.

Reglas y restricciones

Ninguna clase de prestigio de vástago proporciona al personaje ninguna competencia nueva con armas o armaduras. Por tanto, es completamente posible que un vástago no sea competente con su

Resistir energía	1 hora	Símbolo de persuasión	General	Trance animal	General
Respiración acústica	4 horas	Símbolo de sueño	General	Transformación de Tenser	General
Restablecimiento mayor	General	Similitud	24 horas	Transformar madera	6 horas
Restablecimiento menor	General	Simpatía	General	Transformar piedra	6 horas
Restablecimiento	General	Simulacro	General	Transmigración	General
Resurrección verdadera	General	Sirviente invisible	6 horas	Transmutar barro en roca	6 horas
Resurrección	General	Situación	24 horas	Transmutar metal en madera	6 horas
Retirada expeditiva	30 minutos	Sonido fantasma	General	Transmutar roca en barro	6 horas
Retorno de conjuros	4 horas	Soportar los elementos	6 horas	Tregar cual ácido	1 hora
Revivir a los muertos	General	Sueño profundo	General	Tromba de meteoritos	General
Roble guardián	12 horas	Sugestión de masas	30 minutos	Truco de la cuerda	6 horas
Rociada de color	General	Sugestión	30 minutos	Umbral	General
Rociada prismática	General	Telaraña	5 minutos	Velo	12 horas
Romper encantamiento	1 hora	Teleportar mayor	4 horas	Veneno	General
Runas explosivas	24 horas	Teleportar objeto	4 horas	Ventriloquia	5 minutos
Sabandijas gigantes	30 minutos	Teleportar	4 horas	Ver lo invisible	4 horas
Sabiduría de búho en masa	30 minutos	Telecinesia	General	Vestidura mágica	6 horas
Sabiduría de búho	5 minutos	Tentáculos negros de Evard	General	Viajar mediante plantas	4 horas
Sacralizar	General	Terremoto	12 horas	Viaje de largo recorrido	6 horas
Salpicadura de ácido	General	Terreno alucinatorio	6 horas	Vibración sintonizada	12 horas
Salto	5 minutos	Terribles carcajadas de Tasha	General	Viento susurrante	30 minutos
Sonar a las masas	General	Toque de estulticia	General	Vinculo telepático de Rary	4 horas
Sonar a una montura	General	Toque de fatiga	General	Virtud	5 minutos
Sonar	General	Toque de necrófago	General	Visión en la oscuridad	6 horas
Sanctasanctórum privado de Mordenkainen	24 horas	Toque gélido	General	Visión verdadera	General
Santuario	5 minutos	Toque vampírico	General	Visión	6 horas
Semillas de fuego	1 hora	Torbello	General	Vista arcana mayor	30 minutos
Silencio	30 minutos	Tormenta de aguanieve	General	Vista arcana	30 minutos
Símbolo de aturdimiento	General	Tormenta de fuego	General	Volar	5 minutos
Símbolo de debilidad	General	Tormenta de hielo	General	Zancada arbórea	24 horas
Símbolo de dolor	General	Tormenta de venganza	General	Zancada prodigiosa	24 horas
Símbolo de locura	General	Trabar portal	5 minutos	Zona de silencio	24 horas
Símbolo de miedo	General	Trampa de fuego	24 horas	Zona de verdad	30 minutos
Símbolo de muerte	General	Trampa de lazo	12 horas		
		Trampa de Leomund	24 horas		

arma legendaria a menos que adquiera de forma independiente la dote de competencia con armas necesaria.

Además de cumplir los prerrequisitos para la clase de prestigio apropiada (determinados por la propia arma), un personaje que desee adoptar una clase de vástago deberá atenderse también a otras reglas y restricciones.

Especialización en armas: un vástago que no cumpla el prerrequisito del nivel de guerrero necesario para adquirir la dote Especialización en armas puede escoger esta dote de todas formas, pero sólo para el tipo de arma (como marcial o exótica) que sea su arma legendaria.

Un vástago que sí cumpla todos los prerrequisitos normales para adquirir la dote de Especialización en armas puede escogerla y aplicarla a cualquier tipo de arma.

Qué pasa si se pierde un arma legendaria: las armas legendarias nunca deberían perderse permanentemente, ya que el destino tiene una manera de traerlas de vuelta a sus legítimos portadores. A un nivel más práctico, la pérdida de un arma legendaria significa que el personaje que ha adoptado niveles en la clase de prestigio asociada a ésta pierde la mayoría de las aptitudes especiales de la clase hasta que la recupera, porque las aptitudes están ligadas específicamente al arma. Por tanto, como DM, debes tratar de asegurarte de que el arma y su portador no permanecen separados durante mucho tiempo; a menos, por supuesto, que el propósito de la aventura sea recuperar el arma. En la mayoría de los casos, el arma debería aparecer al final de un encuentro, o debería estar lo bastante cerca que el portador sólo tenga que hacer un esfuerzo razonable para reclamarla.

Cómo destruir un arma legendaria: cada arma legendaria tiene su propia dureza y pg. Trata al objeto como si tuviera una dureza mayor y más puntos de golpe basados en su máximo bonificador

de mejora posible, incluso aunque el portador aún no cumpla los requisitos para beneficiarse de un bonificador tan alto.

Dicho esto, en circunstancias ordinarias las armas legendarias no se rompen: cualquier intento de romper uno de estos objetos falla automáticamente, y se considera que el arma tiene inmunidad a todos los efectos que pudieran destruirla de otras formas (como el conjuro *desintegrar*, el arma de aliento de un dragón, etc.).

No obstante, si un atacante es lo bastante insensato como para tratar de romper un arma legendaria, los combatientes deberían efectuar las tiradas de ataque enfrentadas de todas maneras. Si el vástago gana, puede infligir inmediatamente daño al arma del atacante, como si fuera el vástago quien inició el ataque.

Una única excepción a esta regla es que la persona que ataque al arma legendaria esgrima también un arma legendaria. En este caso, el atacante puede infligir daño al arma del defensor si gana la tirada de ataque enfrentada. No obstante, el defensor efectúa inmediatamente su propio intento de romper una arma contra el arma legendaria del atacante. Si el defensor gana esta segunda tirada enfrentada, puede infligir daño al arma del atacante, aunque su propia arma haya sido dañada o destruida por el atacante.

Reparar un arma legendaria rota nunca debería ser fácil. Debería ser el resultado de una búsqueda épica, que quizás implique ayuda de otros planos, trabajos rituales y peligrosos viajes.

Cómo conseguir armas legendarias adicionales: si el portador de un arma legendaria consigue de alguna forma otra arma legendaria vinculada a la misma clase de prestigio de vástago, sólo podrá usar el arma como lo haría un personaje que no tuviera niveles en la clase de prestigio asociada al arma, y no podrá transferir los beneficios de sus niveles de vástago a la nueva arma. Si adquiriera un arma vinculada a una clase de prestigio de

vástago diferente, podría comenzar a adoptar niveles en la clase de prestigio de vástago de esa arma, siempre que cumpla los prerrequisitos.

El nivel de compromiso que un arma legendaria exige de su portador no le permite dividir su atención entre dos o más de estas armas a la vez. Por tanto, el propietario de dos armas legendarias deberá escoger el compromiso en el que desea centrarse con cada nuevo nivel de personaje, al escoger su clase de prestigio.

Ex vástagos: un portador que ya no cumpla los prerrequisitos de su clase de prestigio de vástago pierde la capacidad de acceder a las aptitudes especiales de su arma legendaria (tal y como se indica en los ejemplos de armas, más adelante) que corresponden a niveles reales de vástago. Conserva los rasgos básicos de la clase de prestigio tal y como se indican en la descripción (ataque base, bonificadores a las salvaciones base, e incluso niveles de lanzador de conjuros, cuando sea apropiado), pero el arma sólo proporciona las aptitudes mágicas que prestaría a cualquier portador. De la misma manera, un vástago que ya no posea su arma legendaria (debido a la pérdida, la destrucción, el robo, o cualquier otra razón) pierde todos los beneficios que le concedía el arma (aunque conserva los rasgos básicos de la clase). Un ex vástago no puede avanzar en la clase de prestigio hasta que solucione el problema, ya sea cumpliendo de nuevo los prerrequisitos de la clase o recuperando el arma.

Esta restricción no impide al vástago adoptar niveles en otra clase, o usar las aptitudes obtenidas como vástago al hacerlo. A menos que la nueva clase viole los prerrequisitos del vástago de alguna forma (como requiriendo un alineamiento diferente) o que la descripción del arma especifique penalizadores por avanzar en otra clase, la única desventaja de avanzar en una clase diferente es que el vástago no está obteniendo nuevos poderes del arma.

VÁSTAGO DE LA BATALLA

El vástago de la batalla se ha ganado el derecho a combatir con un arma legendaria en particular, ya sea porque el arma es una herencia ancestral o porque defiende los principios para los que el arma fue creada originalmente. Aunque los personajes de cualquier clase pueden llegar a ser vástagos de la batalla, los que empuñan las armas de manera profesional (guerreros, bárbaros, exploradores y paladines) son los candidatos ideales.

No hay dos vástagos de la batalla idénticos, debido a las armas que les conceden el acceso a esta clase de prestigio. Un vástago podría empuñar un arma heredada que le proporcione las aptitudes necesarias para defender el honor de la familia. Otro podría ser el azote de un templo maligno, usando su espada legendaria para demostrar que la fuerza hace la razón. Otro más podría portar un hacha, martillo o bastón dedicado a su profesión o a su raza, con aptitudes que se nutren de la fuerza de éstas.

Por todos los poderes que su espada le proporciona, el vástago de la batalla no es terriblemente diferente de cualquier otro guerrero, bárbaro, explorador o paladín que use su parte del tesoro para mejorar su arma favorita frecuentemente. Lo que realmente le diferencia de los demás es el hecho de que su arma le conduce hacia un destino concreto, aunque sólo sea dando forma a sus futuras elecciones de avance.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un vástago de la batalla, el personaje debe cumplir todos los requisitos que se indiquen en el apartado de su arma en particular (por ejemplo, consulta *Hoja de dragón*, más adelante).

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del vástago de la batalla (y su característica clave) son Artesanía (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Trato con animales (Car) y Trepár (Fue).

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

TABLA 5-8: EL VÁSTAGO DE LA BATALLA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1. ^o	+1	+2	+0	+0	Dote adicional
2. ^o	+2	+3	+0	+0	—
3. ^o	+3	+3	+1	+1	—
4. ^o	+4	+4	+1	+1	Dote adicional
5. ^o	+5	+4	+1	+1	—
6. ^o	+6	+5	+2	+2	—
7. ^o	+7	+5	+2	+2	Dote adicional
8. ^o	+8	+6	+2	+2	—
9. ^o	+9	+6	+3	+3	—
10. ^o	+10	+7	+3	+3	Dote adicional

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase para la clase de prestigio de vástago de la batalla. Un arma legendaria asociada con la clase proporciona un conjunto único de aptitudes especiales adicionales, que se detallan en la descripción del arma (para ver un ejemplo, consulta *Hoja de dragón*, más adelante). Estas aptitudes se acumulan con las que se indican en la columna 'Especial' de la tabla 5-8. Sin embargo, como estas aptitudes son funciones del arma, más que del portador, se pierden si el arma que las proporciona se pierde. Los rasgos que se indican en la tabla 5-8 se conservan incluso aunque se pierda el arma.

Dotes adicionales: en el 1.^o nivel, un vástago de la batalla obtiene una dote adicional. A partir de entonces, obtiene otra dote adicional en los niveles 4.^o, 7.^o y 10.^o. Estas dotes adicionales deben escogerse de la lista de dotes señaladas como dotes de guerrero en la tabla 5-1; dotes, de la pág. 90 del *Manual del jugador*. El vástago de la batalla sigue teniendo que cumplir todos los prerrequisitos para poder adquirir una dote adicional.

Hoja de dragón

Tallada, según se cuenta, del colmillo de un dragón rojo gran sierpe, la espada bastarda conocida como *Hoja de dragón* ha servido a muchos amos con el paso de los siglos, desde señores de la guerra sedientos de sangre hasta aventureros en busca de tesoros. Es un arma legendaria que proporciona muchos beneficios a su portador, pero la mayor parte de ellos sólo se aplican si el portador posee niveles en la clase de prestigio de vástago de la batalla.

Prerrequisitos: cualquier personaje puede esgrimir la *Hoja de dragón* como una espada bastarda +2, y obtener también el beneficio de la aptitud especial de valentía, descrita más adelante. Un vástago de la batalla que empuñe la *Hoja de dragón* obtiene aptitudes especiales adicionales si el personaje cumple los prerrequisitos siguientes.

Ataque base: +9.

Habilidades: Saber (arcano) 6 rangos.

Dotes: Crítico mejorado (espada bastarda), Voluntad de hierro.

Atributos: *Hoja de dragón* tiene los siguientes atributos.

Dureza/puntos de golpe: 20/55.

Nivel de lanzador: 15.^o.

Valor: para cualquier personaje que no sea un vástago de la batalla que cumpla los prerrequisitos anteriores, la *Hoja de dragón* parece valer tanto como una espada bastarda +2 Mediana que proporcione la aptitud especial de valentía (precio de mercado 14.335 po).

Aptitudes especiales: la *Hoja de dragón* proporciona un cierto número de aptitudes especiales a su portador, dependiendo del nivel

de clase que tenga el personaje en la clase de prestigio de vástago de la batalla (consulta la tabla siguiente).

Aptitudes iniciales: cuando se consigue por primera vez, la *Hoja de dragón* funciona como una *espada bastarda* +2. Todo el que la empuñe, sea o no un vástago de la batalla, se beneficia también de la aptitud de *valentía* (ver más adelante).

APTITUDES PROPORCIONADAS POR LA HOJA DE DRAGÓN

Nivel de vástago de la batalla	Aptitud obtenida
—	Valentía
1. ^o	Azote (dragones)
2. ^o	Resistencia a la energía 10
3. ^o	Bonificador de mejora +3 (+5 contra dragones)
4. ^o	Presencia intimidatoria
5. ^o	Resistencia a la energía 20
6. ^o	Bonificador de mejora +4 (+6 contra dragones)
7. ^o	Bonificador de esquiva
8. ^o	Resistencia a la energía 30
9. ^o	Presencia pavorosa
10. ^o	Bonificador de mejora +5 (+7 contra dragones)

Valentía (Ex): el portador de la *Hoja de dragón* es inmune a la aptitud de presencia pavorosa de los dragones. Todos los aliados que se encuentren hasta a 30' del portador obtienen un bonificador de moral de +4 a las salvaciones contra la presencia pavorosa de los dragones.

Azote (dragones) (Sb): cuando esté siendo empuñada por un vástago de la batalla, la *Hoja de dragón* obtiene la aptitud especial de azote (dragones). Su bonificador de mejora se considera 2 puntos más alto cuando ataca a un dragón, e inflige 2d6 puntos de daño adicional con un impacto con éxito contra un dragón.

Resistencia a la energía (Sb): una vez al día, cuando un vástago de la batalla de 2.^o nivel o superior que empuñe la *Hoja de dragón* sufra

al menos 1 punto de daño de cualquier tipo de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido), el vástago obtiene RE 10 a esa forma de energía durante 1 hora a partir de ese momento (incluso contra el daño que activó la aptitud). Por ejemplo, si el vástago fue envuelto en una *bola de fuego*, la resistencia haría efecto inmediatamente, reduciendo el daño infligido por la *bola de fuego* (y por cualquier otro fuente de daño por fuego durante la hora siguiente) en 10 puntos.

Una vez que se determina el tipo de energía, no puede cambiar durante el uso actual de la aptitud. Si dos o más tipos de energía dañan al vástago simultáneamente, puede escoger el tipo de energía contra el que le protegerá su resistencia.

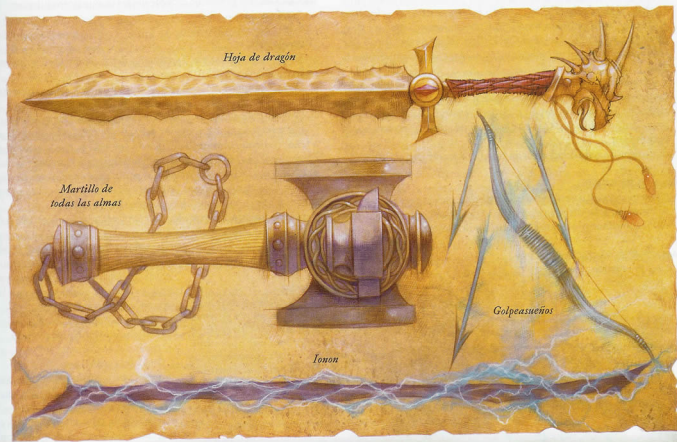
Cuando el vástago de la batalla alcanza el 5.^o nivel, la resistencia proporcionada por esta aptitud aumenta a 20 puntos. En el 8.^o nivel, aumenta a 30 puntos.

Presencia intimidatoria (Ex): un vástago de la batalla de 4.^o nivel o superior que empuñe la *Hoja de dragón* puede sumar su nivel de clase como bonificador a las pruebas de Intimidar contra dragones (o la mitad de su nivel de clase como bonificador a las pruebas de Intimidar contra no dragones).

Bonificador de esquiva (Ex): a partir del 7.^o nivel, un vástago de la batalla que empuñe la *Hoja de dragón* obtiene un bonificador de esquiva de +2 a la CA contra criaturas que sean al menos dos categorías de tamaño mayores que él.

Presencia pavorosa (Ex): un vástago de la batalla de al menos 9.^o nivel que empuñe la *Hoja de dragón* puede inquietar a sus enemigos con su mera presencia. Esta aptitud tiene efecto automáticamente siempre que el vástago ataque o cargue. Las criaturas dentro de un radio de 60' se ven afectadas por el efecto si tienen menos DG que el nivel de personaje del vástago.

Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en una salvación de Voluntad (CD 20 + nivel de clase + modificador de Car del vástago) se vuelve inmune a la presencia pavorosa del vástago durante un día. Con un fallo, las criaturas con 4 DG o menos quedan



despavoridas durante 4d6 asaltos, y las que tienen 5 DG o más quedan estremecidas durante 4d6 asaltos. Incluso los dragones pueden resultar afectados por la presencia pavorosa del vástago.

VÁSTAGO DE LA FE

El vástago de la fe empuña su arma legendaria en el nombre de su deidad o, en el caso de un druida, al servicio de la naturaleza. Un arma legendaria normalmente llega a manos del vástago de la fe bien como un regalo de su orden religioso o como una bendición de su deidad. Debido a la naturaleza divina de estas armas, los clérigos, druidas y paladines son ideales para esta clase de prestigio, aunque otras clases también pueden llegar a adoptarla.

Un arma legendaria divinamente influida debería ser rara y única. Ciertamente, ninguna deidad crearía varios ejemplares de un arma automáticamente, y pocas órdenes religiosas pueden permitirse hacerlo. Por tanto, cada arma debería proporcionar aptitudes diferentes, excepto en casos especiales. Por ejemplo, las armas duplicadas podrían haber sido creadas para combatir a los enemigos de una iglesia, o quizás para destruir (o crear) muertos vivientes. Una espada legendaria divina de un orden dedicada a la curación podría incluso ser menos un arma que un instrumento para aliviar el sufrimiento de los demás.

Normalmente, el vástago de la fe tiene una posición alta en su orden religioso. Su posesión de un arma legendaria implica que goza del favor de su deidad, o que está más en sintonía con la naturaleza que los demás de su orden, en el caso de un druida. Sin embargo, dependiendo del alineamiento de su deidad, su propiedad del arma podría interpretarse como una invitación a intentar arrebatársela.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un vástago de la fe, el personaje debe cumplir todos los requisitos que se indiquen en el apartado de su arma en particular (por ejemplo, consulta *Martillo de todas las almas*, más adelante).

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del vástago de la fe (y su característica clave) son Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Montar (Des), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (naturaleza) (Int), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab) y Supervivencia (Sab).

Dominios y habilidades de clase: un clérigo que obtenga habilidades de clase adicionales de sus dominios puede tratar esas habilidades como clases para la clase de vástago de la fe. Consulta 'Deidad, dominios y conjuros de dominio', en la pág. 32 del *Manual del jugador*, para obtener más información.

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase para la clase de prestigio de vástago de la fe. Un arma legendaria asociada con la clase proporciona un conjunto único de aptitudes especiales adicionales, que se detallan en

la descripción del arma (para ver un ejemplo, consulta *Martillo de todas las almas*, más adelante). Estas aptitudes se acumulan con las que se indican en la tabla 5-9. Sin embargo, como estas aptitudes son funciones del arma, más que del portador, se pierden si el arma que las proporciona se pierde. Los rasgos que se indican en la tabla 5-9 se conservan incluso aunque se pierda el arma.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: en cada nivel de vástago de la fe, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera obtenido otro nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adoptar esta clase de prestigio. Si el personaje pertenecía a más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en vástago de la fe, deberá decidir a qué clase quiere añadir cada nivel de vástago de la fe a efectos de determinar sus conjuros diarios y conjuros conocidos.

Aptitudes especiales: los niveles de vástago de la fe se apilan con los niveles de otras clases a efectos de determinar la efectividad de las siguientes aptitudes: compañeros animales, imposición de manos, *montura especial*, expulsar o repeler muertos vivientes, forma salvaje (incluidos los usos diarios adicionales o los distintos tamaños o los tipos de criatura), y la empatía salvaje. Por ejemplo, un druida de 5º nivel/vástago de la fe de 6º nivel podría adoptar forma salvaje cuatro veces al día (incluidas las criaturas Menudas), y sumaría 11 (más su modificador de Car) asus pruebas de empatía salvaje. Su compañero animal se consideraría como si perteneciera a un druida de 11º nivel.

Martillo de todas las almas

Se dice que el *Martillo de todas las almas* fue creado por el propio Moradin, Padre de los enanos, a imagen de su propia arma, *Golpealmas*. Simboliza la gloria de la raza enana.

Prerrequisitos: cualquier personaje puede esgrimir el *Martillo de todas las almas* como un *martillo de guerra adamantino* +2, y obtener también el beneficio del bonificador a Artesanía y la aptitud especial de conocimiento de armas, descrita más adelante. Un vástago de la fe que empuñe el *Martillo de todas las almas* obtiene aptitudes especiales adicionales si el personaje cumple los prerrequisitos siguientes.

Raza: enano.

Alineamiento: legal bueno.

Ataque base: +7.

Habilidades: Artesanía (fabricación de armaduras) o Artesanía (fabricación de armas) 10 rangos.

Dotes: Competencia con armaduras (pesadas), Gran fortaleza, Ataque poderoso, Soltura con un arma (martillo de guerra).

Conjuros: capaz de lanzar *protección contra el mal* como conjuro divino.

Restricciones: si el portador del *Martillo de todas las almas* llega a tener cualquier alineamiento que no sea legal bueno, o ataca a un enano legal bueno, legal neutral o neutral bueno, perderá todas las aptitudes especiales proporcionadas por la clase de prestigio de vástago de la fe. Para recuperar estas aptitudes, el vástago debe recibir el *conjuro expiación* de un clérigo enano de Moradin.

Mantenimiento: el portador del *Martillo de todas las almas* debe golpearlo contra un yunque al menos una vez cada siete días. No realizar esta tarea reduce el bonificador de mejora del martillo en 1. Los fallos no son acumulativos (es decir, si pasan dos semanas sin que el martillo golpee un yunque, la reducción no aumenta hasta 2).

Atributos: el *Martillo de todas las almas* tiene los siguientes atributos.

Dureza/puntos de golpe: 30/76.

Nivel de lanzador: 15º.

Valor: para cualquier personaje que no sea un vástago de la fe que cumpla los prerrequisitos anteriores, el *Martillo de todas las almas* parece valer tanto como un *martillo de guerra*

Tabla 5-9: EL VÁSTAGO DE LA FE

	Ataque	TS	TS	TS	
Nivel	base	Fort	Ref	Vol	Conjuros por día/conjuros conocidos
1º	+0	+2	+0	+2	+1 nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
2º	+1	+3	+0	+3	+1 nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
3º	+2	+3	+1	+3	+1 nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
4º	+3	+4	+1	+4	+1 nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
5º	+3	+4	+1	+4	+1 nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
6º	+4	+5	+2	+5	+1 nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
7º	+5	+5	+2	+5	+1 nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
8º	+6	+6	+2	+6	+1 nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
9º	+6	+6	+3	+6	+1 nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente
10º	+7	+7	+3	+7	+1 nivel de clase de lanzador de conjuros divinos existente

adamantino +2 Mediano que proporciona un bonificador a Artesanía y la aptitud especial de conocimiento de almas (precio de mercado 21.812 po).

Aptitudes especiales: el *Martillo de todas las almas* proporciona un cierto número de aptitudes especiales a su portador, dependiendo del nivel de clase que tenga el personaje en la clase de prestigio del vástago de la fe (consulta la tabla siguiente).

Aptitudes iniciales: cuando se consigue por primera vez, el *Martillo de todas las almas* funciona como un *martillo de guerra adamantino +2*. Todo el que la empuñe, sea o no un vástago de la fe, se beneficia también del bonificador a Artesanía y de la aptitud de conocimiento de almas (ver más adelante).

APTITUDES PROPORCIONADAS POR EL MARTILLO DE TODAS LAS ALMAS

Nivel de vástago de la fe	Aptitud obtenida
—	Bonificador a Artesanía
—	Conocimiento de almas
1º	Castigar el mal 1/día
2º	Fortaleza de almas +2
3º	Lanzar y recoger
4º	Bonificador de mejora +3
5º	Castigar el mal 2/día
6º	Fortaleza de almas +4
7º	Bonificador de mejora +3
8º	Fortaleza de almas +2
9º	Castigar el mal 3/día
10º	Bonificador de mejora +5

Bonificador a Artesanía (Ex): el propietario del *Martillo de todas las almas* obtiene un bonificador prospectivo de +5 a todas las pruebas de Artesanía relacionadas con la piedra o el metal. Este bonificador aumenta en +1 por cada nivel de clase de vástago de la fe obtenido, incluido el 1º.

Conocimiento de almas (Sb): tres veces al día, el propietario del *Martillo de todas las almas* puede emplear una acción de asalto completo para consultar la sabiduría de sus antepasados enanos. Esto proporciona al personaje un bonificador a cualquier prueba de Saber (realizada como parte del acción) igual a su nivel de vástago de la fe (si lo tiene) + su bonificador de Sabiduría (si lo tiene) (a discreción del DM, si la prueba de Saber está directamente relacionada con la especie enana, el bonificador proporcionado por el nivel de vástago de la fe del personaje se duplica). Esto se considera una prueba de habilidad entrenada, aunque el personaje no tenga rangos en esa habilidad de Saber.

Castigar el mal (Sb): una vez al día, un vástago de la fe que empuñe el *Martillo de todas las almas* puede castigar el mal con un ataque. El ataque puede ser cuerpo a cuerpo o a distancia, pero debe efectuarse con el *Martillo de todas las almas*. El portador suma 4 a su tirada de ataque e inflige 2 puntos de daño adicional por nivel de vástago de la fe. Si el portador castiga accidentalmente a una criatura que no sea maligna, el castigo no tendrá efecto, pero la aptitud se gasta para ese día.

El portador puede usar esta aptitud dos veces diarias en el 5º nivel y tres veces diarias en el 9º nivel.

Fortaleza de almas (Sb): un vástago de la fe de 2º nivel o superior que empuñe el *Martillo de todas las almas* extrae resistencia del apoyo de sus antepasados, obteniendo un bonificador de mejora de +2 a Constitución. En el 6º nivel, el bonificador aumenta hasta +4, y en el 8º nivel hasta +6.

Lanzar y recoger (Sb): tres veces al día, un vástago de la fe de 3º nivel o superior que empuñe el *Martillo de todas las almas* puede tratar el arma como un arma arrojadiza *retornante* (consulta las descripciones de las aptitudes especiales en las páginas 225 y 226 de la *Guía del Dungeon Master*). Activar esta aptitud es una acción gratuita, y dura 1 asalto.

VÁSTAGO DE LA MAGIA

A veces un arma mágica no es tanto un arma como un objeto mágico con forma de arma. El vástago de la magia es el portador ideal para un arma legendaria de este tipo. Las espadas sortilejas y objetos similares son armas de significativo poder arcano, y sus portadores suelen tener grandes destinos mágicos. Un personaje como este podría llevar una espada de las fatas, una hoja demonio, o un bastón mágico que es en realidad un importante símbolo de su orden arcano.

Empuñar un arma arcano legendaria es una gran responsabilidad, debido a la gran cantidad de poder mágico que posee. Los lanzadores de conjuros arcanos que reconozcan un arma concreta normalmente sentirán más respeto (o quizás miedo) del que sentirían por otra persona del mismo tipo que no estuviera equipada de esta forma.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un vástago de la magia, el personaje debe cumplir todos los requisitos que se indiquen en el apartado de su arma en particular (por ejemplo, consulta *Ionon*, más adelante).

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del vástago de la magia (y su característica clave) son Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Oficio (Sab) y Saber (todos, tomados individualmente) (Int).

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase para la clase de prestigio de vástago de la magia. Un arma legendaria asociada con la clase proporciona un conjunto único de aptitudes especiales adicionales, que se detallan en la descripción del arma (para ver un ejemplo, consulta *Ionon*, más adelante). Estas aptitudes se acumulan con las que se indican en la tabla 5.10. Sin embargo, como estas aptitudes son funciones del arma, más que del portador, se pierden si el arma legendaria que las proporcionaba se pierde. Los rasgos que se indican en la tabla 5-10 se conservan incluso aunque se pierda el arma.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: en cada nivel de vástago de la magia, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera obtenido otro nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adoptar esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que habría obtenido por ser miembro de esa clase (dotes metamágicas o de creación de objetos, etc.). Si el personaje pertenecía a más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en vástago de la magia, deberá decidir a qué clase quiere añadir cada nivel de vástago de la magia a efectos de determinar sus conjuros diarios y conjuros conocidos.

Ionon, el bastón ardiente

Creado por un mago a partir de puro fuego elemental, Ionon es un conducto entre su portador y el plano Elemental del fuego. El bastón está hecho de obsidiana pulida y está siempre envuelto por una tenue llama blancoazulada. Esta llama no inflige daño a su portador.

Prerrequisitos: cualquier personaje puede esgrimir a Ionon como un *bastón flamigero +1/+1*, y obtener también el beneficio de la aptitud especial de RE (fuego) que se describe más adelante. Un vástago de la magia que empuñe a Ionon obtiene aptitudes especiales adicionales si el personaje cumple los prerrequisitos siguientes.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Habilidades: Saber (arcano) 5 rangos, Saber (los Planos) 5 rangos, Conocimiento de conjuros 10 rangos.

Dotes: Potenciar conjuro.

Conjuro: capaz de lanzar conjuros arcanos de 4.º nivel, incluidos a los menos tres conjuros con el descriptor de fuego.

Especial: debe haberse visto reducido a -1 pg o menos en al menos una ocasión por un golpe que infligiera daño por fuego.

Restricciones: si una criatura con vulnerabilidad al fuego (N/C: *ponía con vulnerabilidad al frío; lo he cambiado porque no es lógico*) coge a *Ionon*, la llama del arma se apaga temporalmente. Esto deja todas las aptitudes especiales del bastón (excepto su bonificador de mejora) inactivas. La criatura que haya cogido el bastón sufre 1 punto de daño por fuego en cada asalto en el que siga cogiendo el bastón.

Mantenimiento: *Ionon* debe mantenerse en un entorno cálido para que conserve todos sus poderes. Si el bastón pasa al menos una hora en la que la temperatura está por debajo de 50°F, la llama se apagará temporalmente. Esto deja todas las aptitudes especiales del bastón (excepto su bonificador de mejora) inactivas. Esta pérdida de aptitudes puede postponerse infligiendo al menos 5 puntos de daño por fuego a *Ionon* cada hora (el daño infligido al bastón "cuenta" a este efecto, aunque el bastón no sufra daño real debido a su dureza).

Atributos: *Ionon* tiene los siguientes atributos.

Dureza/puntos de golpe: 14/45.

Nivel de lanzador: 15.º

Valor: para cualquier personaje que no sea un vástago de la magia que cumpla los prerrequisitos anteriores, *Ionon* parece valer tanto como un bastón *flamígero* +1/+1 Mediano que proporciona la aptitud especial de RE (fuego) (precio de mercado 24.600 po).

Aptitudes especiales: *Ionon* proporciona a su portador las siguientes aptitudes especiales, dependiendo del nivel de clase que tenga el personaje en la clase de prestigio del vástago de la magia (consulta la tabla siguiente).

Aptitudes iniciales: cuando se consigue por primera vez, *Ionon* funciona como un bastón *flamígero* +1/+1. Todo el que la empuñe, sea o no un vástago de la magia, se beneficia también de la aptitud de RE (fuego) (ver más adelante).

APTITUDES PROPORCIONADAS POR IONON

Nivel de vástago de la magia	Aptitud obtenida
—	RE (fuego) 5
1.º	RE (fuego) 10, conjuros potenciados
2.º	Recordar conjuro 1/día
3.º	Escudo de fuego
4.º	RE (fuego) 20
5.º	Bonificador de mejora +2/+2, recordar conjuro 2/día
6.º	Desplazamiento de plano
7.º	RE (fuego) 30
8.º	Recordar conjuro 3/día
9.º	Bonificador de mejora +3/+3
10.º	Inmunidad al fuego

Resistencia a la energía (fuego) (Ex): el portador del bastón obtiene RE (fuego) 5, aunque no tenga niveles en la clase de vástago de la magia.

Un vástago de la magia que empuñe el bastón obtiene RE (fuego) 10. En el 4.º nivel, esta resistencia aumenta hasta 20, y en el 7.º nivel, hasta 30. Esta resistencia no se aplica con ninguna otra RE (fuego) que el portador pueda tener.

Conjuros potenciados (Sb): tres veces al día, (consulta la magia que empuñe *Ionon* puede potenciar (como con la dote Potenciar conjuro) cual-

TABLA 5-10: EL VÁSTAGO DE LA MAGIA

Nivel base	Ataque	TS	TS	TS	Vol	Conjuros por día/conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	+1	nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+0	+0	+3	+1	nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	+1	nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	+1	nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+1	+1	+4	+1	nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
6.º	+3	+2	+2	+5	+1	nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
7.º	+3	+2	+2	+5	+1	nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
8.º	+4	+2	+2	+6	+1	nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
9.º	+4	+3	+3	+6	+1	nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente
10.º	+5	+3	+3	+7	+1	nivel de clase de lanzador de conjuros arcanos existente

quier conjuro arcano que lance y que tenga el descriptor de fuego. Puede aplicar este efecto a cualquier conjuro cuyo nivel sea igual o menor que su nivel de vástago de la magia, e incluso puede aplicarlo a aptitudes sortilegas lanzadas por el propio bastón. Activar este poder es una acción gratuita, y no tiene efecto sobre el nivel del conjuro ni su tiempo de lanzamiento.

Recordar conjuro (Sb): como acción gratuita, un vástago de la magia de 2.º nivel o superior puede recordar cualquier conjuro arcano que acabe de lanzar, siempre que este conjuro tenga el descriptor de fuego, hasta un nivel de conjuro máximo igual a su nivel de vástago de la magia. El conjuro vuelve a la lista de conjuros preparados (si el vástago prepara conjuros), o el vástago de la magia recupera ese espacio de conjuro (si no los prepara). Sólo puede recordar un conjuro lanzado en el mismo asalto en el que use esta aptitud.

Esta aptitud se puede usar una vez al día en el 2.º nivel, dos veces al día en el 5.º nivel, y tres veces al día en el 8.º nivel.

Escudo de fuego (St): una vez al día, cuando está siendo empuñado por un vástago de la magia de 3.º nivel o superior, *Ionon* puede envolver a su portador en un cálido escudo de fuego de llamas azules.

Bonificador de mejora (Ex): cuando *Ionon* está siendo empuñado por un vástago de la magia de 5.º nivel o superior, su bonificador de mejora aumenta de +1/+1 a +2/+2. El bonificador aumenta a +3/+3 cuando el portador alcanza el 9.º nivel de vástago de la magia.

Desplazamiento de plano (St): una vez al día, *Ionon* puede transportar a un vástago de la magia de 6.º nivel o superior al plano Elemental del fuego, igual que si hubiera lanzado *desplazamiento de plano*. El efecto es más preciso del normal para este conjuro, dejando al vástago a una distancia de 5 a 500 yardas (no millas) del destino deseado. El vástago de la magia debe tener su propio método de regreso, ya que *Ionon* no proporciona el viaje de vuelta.

Inmunidad al fuego (Ex): en el 10.º nivel, un vástago de la magia que empuñe a *Ionon* obtiene inmunidad al fuego.

VÁSTAGO DE LA RAPIDEZ

Algunas armas legendarias están pensadas para las acciones de los rápidos y los silenciosos. Un vástago de la rapidez puede heredar su arma, o puede adquirirla "por accidente", pero el arma no es menos parte de su destino de lo que lo es el arma legendaria de cualquier otro vástago. Cualquier personaje de cualquier clase puede convertirse en vástago de la rapidez, pero los pícaros, bardos, exploradores y monjes son los que más se benefician de las aptitudes especiales de las armas legendarias asociadas con esta clase.

Los vástagos de la rapidez empuñan sus armas con muy diversos propósitos. Puede que un pícaro lo use para complementar sus ingresos, mientras que un monje podría tratar, sencillamente, de dominar su uso. Un bardo podría recurrir al poder de la rica historia de su arma para mejorar su magia, mientras que un explorador podría usarla para la caza. De todas las armas legendarias, las que están asociadas a la clase de vástago de la rapidez son las que están más centradas en su aplicación. Cada una de ellas tiende a favorecer a los pícaros, monjes, bardos o exploradores específicamente, en vez de un espectro de clases más amplio, como ocurre con las demás armas legendarias.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un vástago de la rapidez, el personaje debe cumplir todos los requisitos que se indiquen en el apartado de su arma en particular (por ejemplo, consulta *Golpeasueños*, más adelante).

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del vástago de la rapidez (y su característica clave) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Equilibrado (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Píruetas (Des), Saltar (Fue), Trepas (Fue) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modif. de Integridad.

TABLA 5-11: EL VÁSTAGO DE LA RAPIDEZ

Nivel base	Ataque	TS	TS	TS	Especial
1.º	+0	+0	+2	+0	Habilidad de clase adicional
2.º	+1	+1	+3	+0	Aptitud especial adicional
3.º	+2	+1	+3	+1	—
4.º	+3	+1	+4	+1	—
5.º	+3	+1	+4	+1	Habilidad de clase adicional
6.º	+4	+2	+5	+2	Aptitud especial adicional
7.º	+5	+2	+5	+2	—
8.º	+6	+2	+6	+2	—
9.º	+6	+3	+6	+3	—
10.º	+7	+3	+7	+3	Aptitud especial adicional

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase para la clase de prestigio de vástago de la rapidez. Un arma legendaria asociada con la clase proporciona un conjunto único de aptitudes especiales adicionales, que se detallan en la descripción del arma (para ver un ejemplo, consulta *Golpeasueños*, más adelante). Estas aptitudes se acumulan con las que se indican en la tabla 5-11. Sin embargo, como estas aptitudes son funciones del arma, más que del portador, se pierden si el arma que las proporciona se pierde. Los rasgos que se indican en la tabla 5-11 se conservan incluso aunque se pierda el arma.

Habilidades de clase adicionales: en el 1.º, 5.º y 9.º nivel, un vástago de la rapidez puede escoger una habilidad de clase adicional de la lista siguiente: Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Disfrazarse (Car), Hablar un idioma (Int), Utilizar mecanismo (Des), Juego de manos (Des), Reunir información (Car), Saber (todos, tomados individualmente), Supervivencia (Sab), Tasación (Int) y Usar objeto mágico (Car). Una vez elegida, esa habilidad se considera una habilidad clásica para la clase de prestigio de vástago de la rapidez.

Aptitudes especiales adicionales: en los niveles 2.º, 6.º y 10.º, un vástago de la rapidez puede escoger una aptitud especial adicional de la lista siguiente. Puede escoger la misma aptitud más de una vez si lo desea, y los efectos se apilan cuando sea apropiado.

Conjuros arcanos por día/conjuros arcanos conocidos: un vástago de la rapidez puede obtener nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera obtenido otro nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adoptar esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que habría obtenido por ser miembro de esa clase (dotes metamágicas o de creación de objetos, etc.). Si el personaje pertenecía a más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en vástago de la rapidez, deberá decidir a qué clase quiere añadir cada nivel de vástago de la rapidez a efectos de determinar sus conjuros diarios y conjuros conocidos.

Música de bardo: un vástago de la rapidez puede escoger obtener dos usos diarios adicionales de la aptitud de música de bardo (tal y como se describe en la pág. 29 del *Manual del jugador*), siempre que

ya poseyera la aptitud. No obtiene aptitudes de música de bardo nuevas, ni mejora la efectividad de las que ya tuviera antes.

Movimiento rápido: si un vástago de la rapidez tiene un bonificador de mejora a su velocidad procedente de un rasgo de clase, puede escoger aumentar este bonificador en 10'. Este bonificador de mejora a la velocidad sigue las mismas reglas que el que ya posee el personaje (por ejemplo, un monje que escoja este rasgo sólo se beneficia del bonificador de mejora cuando no lleva armadura).

Conocimiento de bardo mejorado: un vástago de la rapidez puede escoger obtener un bonificador de +4 a las pruebas de conocimiento de bardo. (Si el personaje no poseía el rasgo de clase conocimiento de bardo, este beneficio no tiene efecto).

Evasión mejorada (Ex): un vástago de la rapidez puede escoger obtener la aptitud de evasión mejorada (tal y como se describe en la pág. 51 del *Manual del jugador*), siempre que ya poseyera la aptitud de evasión.

Enemigo predilecto mejorado: si un vástago de la rapidez tiene al menos un enemigo predilecto (consulta la pág. 39 del *Manual del jugador*), el bonificador obtenido a las tiradas de daño y a ciertas pruebas de habilidad contra uno de sus enemigos predilectos aumenta en +2. El personaje no obtiene ningún enemigo predilecto adicional al escoger esta aptitud.

Daño sin arma mejorado: si un vástago de la rapidez posee la dote Impacto sin arma mejorado, puede escoger incrementar el daño infligido por sus ataques sin arma. Trata esto como si el nivel de monje del personaje hubiera aumentado en 4. Por ejemplo, un monje de 6.º nivel/vástago de la rapidez de 2.º nivel que escoja esta aptitud aumentaría su daño de impacto sin arma de 1d8 a 1d10 (si el personaje no tenía niveles de monje, obtiene daño sin arma como un monje de 4.º nivel).

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): si un vástago de la rapidez tiene esquiva asombrosa como rasgo de clase, puede escoger esquiva asombrosa mejorada. Sus niveles de vástago de la rapidez se apilan con sus niveles en otras clases que proporcionan esquiva asombrosa para determinar el nivel mínimo de procielo necesario para flanquearlo (para más detalles, consulta la pág. 26 del *Manual del jugador*).

Ataque furtivo: si un vástago de la magia ya posee la aptitud de ataque furtivo, puede escoger aumentar el daño adicional que inflige en 2d6 puntos.

Rastreador veloz (Ex): si un vástago de la rapidez posee la dote Rastrear, puede escoger esta aptitud especial. Un vástago de la rapidez con esta aptitud puede moverse a su velocidad normal cuando sigue rastros sin sufrir el penalizador normal de -5. Sólo sufre un penal. de -10 (en lugar del -20 normal) cuando se mueve al doble de su velocidad normal mientras rastrea.

Sentido de las trampas: si un vástago de la rapidez tiene la aptitud de sentido de las trampas, puede escoger esta aptitud especial para aumentar el bonificador a sus salvaciones de Reflejos y a su CA contra trampas en 1.

Golpeasueños

Una cábala de clérigos medianos creó el arco conocido como *Golpeasueños* hace mucho tiempo. Desde entonces, ha ido siendo heredado por toda una línea de exploradores y picaros de élite, pero se perdió recientemente cuando su portador fue asesinado lejos de su poblado.

Prerrequisitos: cualquier personaje puede esgrimir a *Golpeasueños* como un *arco corto compuesto* +2 (bonificador +2 Fue), y obtener también el beneficio de la aptitud especial de sigilo, descrita más adelante. Un vástago de la rapidez que empuñe a *Golpeasueños* obtiene aptitudes especiales adicionales si el personaje cumple los prerrequisitos siguientes.

Ataque base: +6.

Habilidades: Esconderse 10 rangos, Moverse sigilosamente 10 rangos.

Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia, Sigiloso.

Especial: el portador debe ser de tamaño Pequeño.

Restricciones: *Golpeasueños* no proporciona la aptitud de sigilo a un portador que no sea de tamaño Pequeño, aunque su bonificador de mejora sigue siendo efectivo.

Atributos: *Golpesueños* tiene los siguientes atributos.

Dureza/puntos de golpe: 15/55.

Nivel de lanzador: 15°.

Valor: Para cualquier personaje que no sea un vástago de la rapidez que cumpla los prerrequisitos anteriores, *Golpesueños* parece valer tanto como un arco corto compuesto +2 (bonificador +2 Fue) Pequeño que proporciona la aptitud de sigilo (precio de mercado 10.525 po).

Aptitudes especiales: *Golpesueños* proporciona un cierto número de aptitudes especiales a su portador, dependiendo del nivel de clase que tenga el personaje en la clase de prestigio del vástago de la rapidez (consulta la tabla siguiente).

Aptitudes iniciales: cuando se consigue por primera vez, *Golpesueños* funciona como un arco corto compuesto +2 (bonificador +2 Fue). Cualquier personaje Pequeño que lo empuñe, sea o no un vástago de la rapidez, se beneficia también de la aptitud de sigilo (ver más adelante).

Sigilo (Sb): el portador de *Golpesueños* puede usar su bonificador de Sabiduría (si lo tiene) como bonificador a sus pruebas de Escudarse y Moverse sigilosamente.

APTITUDES PROPORCIONADAS POR GOLPEAUEÑOS

Nivel de vástago de la rapidez	Aptitud obtenida
—	Sigilo
1°	Invisibilidad
2°	Toque fantasmal
3°	Presencia efímera (sin rastro)
4°	Bonificador de mejora +3
5°	Flechas golpesueños
6°	Invisibilidad mayor
7°	Bonificador de mejora +4
8°	Presencia efímera (sin olor)
9°	Eteridad
10°	Bonificador de mejora +5

Invisibilidad (Sf): un vástago de la rapidez que empuñe a *Golpesueños* puede volverse invisible una vez al día como acción gratuita. El efecto dura 1 asalto por nivel de clase.

Para un vástago de la rapidez de 6° nivel o superior, la invisibilidad proporcionada por este poder es el equivalente de *invisibilidad mayor*. La duración sigue siendo de 1 asalto por nivel de clase.

Toque fantasmal (Sb): cuando un vástago de la rapidez de 2° nivel o superior empuñe a *Golpesueños*, cualquier flecha que se dispare con él podrá dañar a conjuntos incorpóreos como si tuviera la aptitud especial *fantasmal*.

Presencia efímera (Sb): un vástago de la rapidez de 3° nivel o superior que porte a *Golpesueños* no dejará rastro y no podrá ser rastreado.

En el 8° nivel, un vástago de la rapidez que lleve a *Golpesueños* ya no deja ningún olor. Las criaturas con la aptitud de olfato no pueden detectar su presencia mediante esa aptitud, ni se le puede rastrear mediante el olfato.

Bonificador de mejora (Ex): cuando un vástago de la rapidez de 4° nivel o superior empuñe a *Golpesueños*, el bonificador de mejora del arco aumenta de +2 a +3. El bonificador aumenta a +4 en el 7° nivel y a +5 en el 10° nivel.

Flechas golpesueños (Sb): tres veces al día (pero no más de una vez por asalto), un vástago de la rapidez de 5° nivel o superior puede disparar una flecha especial con *Golpesueños*. La flecha golpea como un ataque de toque (ignorando los bonificadores de armadura, escudo y armadura natural a la CA). La flecha sólo inflige la mitad del daño normal, pero el daño infligido es daño a Sabiduría, no daño a los puntos de golpe. Los dados de daño adicionales, si los hay, no se aplican al daño infligido por una flecha golpesueños.

Eteridad (Sb): en el 9° nivel o superior, un vástago de la rapidez que lleve a *Golpesueños* puede volverse etéreo durante 10 asaltos al día (que no tienen por qué gastarse todos de una vez). Activar este poder, o desactivarlo para volverse material, es una acción estándar.

OBJETOS FAMILIARES

Al igual que las reglas para armas legendarias (descritas anteriormente), el sistema alternativo para objetos familiares presenta un método mediante el cual un personaje, incluso aunque no sea un lanzador de conjuros, puede estar vinculado a un objeto mágico concreto durante una gran parte de su carrera. Estos objetos van obteniendo poder e inteligencia gradualmente, y a menudo desempeñan papeles similares a los de los familiares vivos, pero a veces se vuelven entidades poderosas en sí mismas.

Para utilizar estas reglas, el personaje debe adquirir la siguiente nueva dote.

OBJETO FAMILIAR [general]

Prerrequisito: un personaje debe tener al menos 3.º nivel para adquirir esta dote.

Beneficio: estableciendo un vínculo con un objeto en particular; permite a ese objeto obtener poder a medida que tú obtienes niveles. La naturaleza exacta del objeto y de sus poderes se describen en el siguiente texto

Especial: si alguna vez pierdes el objeto escogido (es decir, si dejas de estar en tu poder durante un periodo continuado de más de un día por nivel), o si éste es destruido, perderás automáticamente 200 PX por nivel, además de todos los beneficios derivados de la posesión del objeto vinculado (además de todos los recursos que pusieras en el objeto). Si recuperas el objeto, también recuperas los PX. Puedes reemplazar un objeto familiar perdido o destruido después de avanzar un nivel, como si estuvieras obteniendo un objeto familiar por primera vez.

TIPOS DE OBJETOS FAMILIARES

Un objeto familiar debe ser un objeto mágico permanente. Típicamente, tiende a ser un arma mágica (como una espada, hacha o arco), un cetro (uno que no dependa de cargas para sus poderes), o un anillo con un poder mágico permanente. El DM puede permitir varios objetos maravillosos como objetos familiares, y en ese caso se pueden adaptar las reglas con mucha facilidad.

Para poder ser un objeto familiar, un objeto mágico debe:

- Tener un precio de al menos 2.000 po.
- Poder ser usado por el personaje (si es un arma, el personaje debe ser competente con la categoría de arma apropiada).
- Tener un efecto mágico permanente que el personaje pueda (y sepa) usar.

Recuerda que el objeto sólo necesita cumplir estos principios en lo básico. El objeto mágico puede tener funciones que el personaje no sepa usar ahora mismo, y una vez que el objeto esté vinculado al personaje éste podrá separarse de él durante cortos periodos de tiempo sin ningún perjuicio.

Objetos inteligentes

En la *Guía del Dungeon Master* aparecen reglas para objetos mágicos inteligentes. Casi cualquier objeto mágico permanente puede ser inteligente, y en las páginas 268-271 aparecen directrices para introducir y usar estas creaciones en tu campaña.

Este sistema alternativo no depende de que el objeto en cuestión sea inteligente, sino que cualquier objeto familiar creado acaba por volverse inteligente. No obstante, los objetos familiares suelen volverse inteligentes de forma gradual, lo que disminuye la complejidad de las reglas estándar para objetos inteligentes.

CÓMO VINCULARSE A UN OBJETO FAMILIAR

Cuando un personaje escoge un objeto y adquiere la dote Objeto familiar, ese personaje establece un vínculo permanente y sobrenatural con el objeto familiar. Este vínculo puede ser suprimido mediante un campo *antimagia* o similar, pero no puede ser disipado.

Una vez que el personaje se ha vinculado al objeto mágico, el objeto puede obtener poderes o inteligencia adicionales. El personaje también puede empezar a cargar aptitudes en el objeto, usando a su objeto familiar para mejorar sus propias capacidades.

Usa la tabla 5–12, Aptitudes de los objetos familiares, para determinar qué aptitudes obtiene el objeto familiar (si obtiene alguna) basándose en el nivel de personaje de su propietario.

Tabla 5–12: APTITUDES DE LOS OBJETOS FAMILIARES

Nivel del personaje	Aptitud
1 ^o	Cargar energía vital; cargar rangos de habilidad; cargar espacios de conjuro
7 ^o	Consciencia; sentidos; comunicación
10 ^o	Aptitud especial
14 ^o	Aptitud especial
18 ^o	Aptitud especial
21 ^o ó superior	Una aptitud especial por cada tres niveles de personaje por encima del 20 ^o .

Cómo cargar energía vital

Un personaje de 6^o nivel o inferior puede cargar una porción de su fuerza vital en su objeto familiar, obteniendo a cambio PX adicionales. No obstante, estos PX son en realidad parte del objeto, de modo que si éste se pierde o es destruido, el personaje no sólo perderá los PX adicionales, sino también una parte de los PX que ya tiene.

Cuando un personaje escoge cargar su energía vital en su objeto familiar, tanto sus PX totales como todos los PX que obtenga después aumentan en un 10%. No obstante, si el personaje pierde el objeto, perderá todos los PX adicionales obtenidos, más 200 PX adicionales por nivel de personaje.

Por ejemplo, Mialea, un personaje de 6^o nivel con 19.000 PX, decide cargar su objeto familiar, un anillo, con parte de su energía vital. Suma 1.900 PX (el 10% de 19.000) a sus PX totales, de modo que ahora tiene 20.900 PX. Si se va de aventuras y gana otros 1.000 PX, en realidad obtendrá 1.100 (1.000 + 10% de 1.000), lo que aumentaría su total hasta 22.000 PX, convirtiéndose así en un personaje de 7^o nivel.

Si luego pierde el anillo, perdería los 2.000 PX obtenidos mediante la carga (los 1.900 PX que obtuvo originalmente, más los 100 PX adicionales que obtuvo después, y además, 1.400 PX adicionales (200 PX por nivel), lo que hace una pérdida total de 3.400 PX. Esta pérdida reduciría sus PX totales a 18.600, y su nivel de personaje hasta el 6^o.

Cómo cargar rangos de habilidad

Siempre que un personaje con un objeto familiar obtenga puntos de habilidad, puede decidir cargar algunos o todos en el objeto familiar. Asigna los puntos de habilidad de la manera normal, pero a nota que ahora residen en el objeto familiar. Por cada 3 rangos que asignes al objeto familiar, obtendrás un bonificador de +1 que podrás aplicar a cualquier habilidad. Este bonificador se puede aplicar a una habilidad en la que ya tengas los máximos rangos posibles. Puedes aplicar múltiples bonificadores a la misma habilidad, pero no puedes tener más puntos de bonificador que rangos en una habilidad.

Si el personaje pierde el objeto familiar, se ve separado de él durante un día por nivel (consulta la descripción de la dote Objeto familiar), o si el objeto familiar es destruido, estos puntos de habilidad y los bonificadores relacionados con ellos se pierden.

Por ejemplo, Mialea acaba de alcanzar el 7^o nivel de personaje, y gana un nivel de mago. Debido a su alta puntuación de Inteligencia, obtiene 7 puntos de habilidad. Asigna 1 punto de habilidad a cada una de las siguientes habilidades:

Concentración
Descifrar escritura^o

Saber (arcano)^o
Saber (dungeons)^o
Saber (nobleza y realeza)^o
Saber (los Planos)^o
Conocimiento de conjuros^o

Utiliza un asterisco para anotar que 1 rango de cada una de esas seis habilidades reside en el anillo. Como eso hace un total de 6 rangos de habilidad en el anillo, obtiene 2 bonificadores de +1 que puede aplicar a cualquier habilidad. Decide asignar ambos bonificadores (un total de +2) a su habilidad de Concentración. Mialea sólo tiene 1 rango en la habilidad transclásea Avistar. Si hubiera querido, podría haberle aplicado un solo bonificador de +1 a esa habilidad, pero no los dos.

Cómo cargar espacios de conjuro

Sólo los lanzadores de conjuros pueden usar esta opción. Un personaje con un objeto familiar puede decidir cargar un solo espacio de conjuro en su objeto familiar y obtener a cambio un espacio de conjuro adicional. El espacio de conjuro cargado debe ser del nivel de conjuro más alto que pueda lanzar, y el espacio de conjuro adicional siempre es dos niveles menor que el cargado en el objeto. A medida que el lanzador gana (o pierde) niveles, el espacio de conjuro cargado en el objeto cambia de modo que siempre sea del nivel de conjuro más alto que pueda lanzar, y el espacio de conjuro adicional también cambia a su vez, permaneciendo dos niveles por debajo.

Si un lanzador de conjuros no tiene un espacio de conjuro dos niveles inferior que el nivel de conjuro más alto que puede lanzar (si sólo puede lanzar conjuros de 1^o nivel y de nivel 0), no puede usar esta opción.

Como ocurre con las demás opciones de carga, si el objeto familiar se pierde o es destruido, ocurre lo mismo con los dos espacios de conjuro.

Por ejemplo, como mago de 7^o nivel, Mialea puede lanzar conjuros de 4^o nivel. Escoge cargar un espacio de conjuro de 4^o nivel en su anillo. El anillo obtiene un espacio de conjuro adicional de 2^o nivel, que Mialea puede usar siempre que esté en posesión del anillo. Cuando Mialea obtiene el 9^o nivel, el espacio de conjuro asignado al anillo se convierte automáticamente en un espacio de conjuro de 5^o nivel, y el espacio adicional se convierte en un espacio de conjuro de 3^o nivel, en lugar de 2^o nivel.

Consciencia

Si un personaje con un objeto familiar tiene al menos 7^o nivel, el objeto obtiene una consciencia rudimentaria. Obtiene puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Dos de estas puntuaciones (a elección del jugador o del DM) son 10, y una es 12. El objeto familiar también obtiene una puntuación de Ego (consulta 'Ego de un objeto', en la pág. 270 de la *Guía del Dungeon Master*). Esta última puntuación no debería entrar en juego muy a menudo; un objeto familiar es completamente leal a su amo, a menos que éste cambie radicalmente de alineamiento o uno de los dos esté afectado por alguna extraña compulsión.

Sentidos

Si un personaje con un objeto familiar tiene al menos 7^o nivel, el objeto puede ver y oír en una radio de 60' como si fuera una criatura. Normalmente no realiza pruebas de Avistar o Escuchar separadas de las de su amo, pero éste obtiene el beneficio de la dote Alerta cuando lleva el objeto.

Comunicación

Si un personaje con un objeto familiar tiene al menos 7^o nivel, el objeto comienza a comunicarse con su amo usando emociones y sensaciones básicas. Por ejemplo, el objeto podría intentar avisar a su amo del peligro transmitiéndole una sensación de miedo. Sólo puede comunicarse de esta forma cuando su amo lo lleva puesto o lo transporta.

Objeto familiar

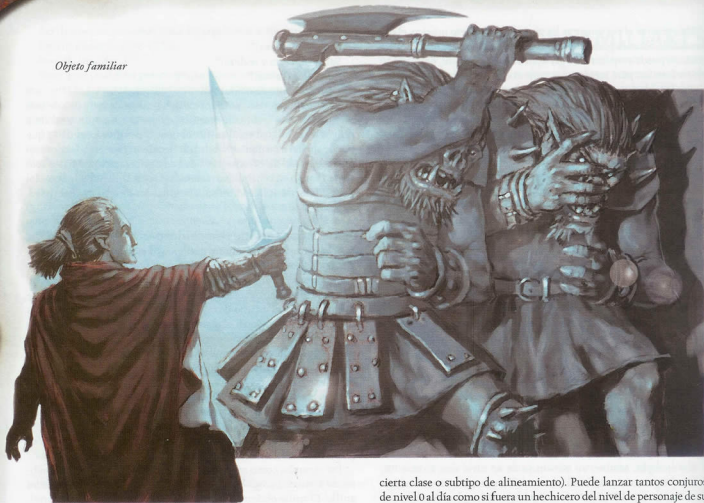


Ilustración de S. Tappin

Aptitud especial

Cuando el propietario de un objeto familiar alcanza el 10.^o nivel, y cada cuatro niveles después de esto, el propietario escoge una nueva aptitud especial para el objeto de la siguiente lista. Una vez escogida la aptitud, se convierte en parte permanente del objeto (a menos que se indique lo contrario). Algunas aptitudes tienen prerequisites.

Aptitud especial de armadura, escudo o arma: un objeto familiar potenciado con esta aptitud especial obtiene una aptitud especial equivalente a un bonificador de +1 (que se pueden encontrar en las tablas 7-5, 7-6 y 7-14 de la *Guía del Dungeon Master*), como *fortificante leve*, *golpeador* o *defensora*. Esta aptitud contribuye al bonificador de mejora total del objeto y a su valor, pero no le cuesta al dueño del familiar ningún tiempo ni piezas de oro. Esta aptitud se puede usar en conjunción con las reglas normales para mejorar un objeto mágico ya existente (consulta 'Mejorar un objeto familiar', más adelante, y 'Añadir nuevas aptitudes', en la pág. 288 de la *Guía del Dungeon Master*). Un personaje puede escoger esta aptitud especial varias veces, y cada vez su familiar obtendrá una aptitud distinta equivalente a un bonificador de +1.

Prerequisite: el objeto familiar debe ser un tipo de armadura, escudo o arma mágica.

Trucos/oraciones: un objeto familiar potenciado con esta aptitud especial puede lanzar conjuros de nivel 0. El familiar puede lanzar cualquier conjuro cargado en él como acción estándar (o empleando más tiempo, si así lo indica la duración del conjuro), siempre que el conjuro no tenga un componente material caro o un componente en PX. El objeto familiar no necesita los componentes verbales o somáticos para lanzar el conjuro, ni los componente materiales que cuesten menos de 1 po. Tiene acceso a todos los conjuros de nivel 0 de una sola lista de conjuros de clase, a elección de su propietario (teniendo en cuenta las restricciones de alineamiento para el lanzamiento de conjuros de una

cierta clase o subtipo de alineamiento). Puede lanzar tantos conjuros de nivel 0 al día como si fuera un hechicero del nivel de personaje de su dueño (aunque éste no tiene por qué ser un lanzador de conjuros). El objeto familiar usa sus propias puntuaciones de característica para determinar las CD de las salvaciones contra sus conjuros, pero sólo puede lanzarlos a una orden de su propietario. El propietario puede usar una acción gratuita en su turno para dar estas órdenes, o puede dar tantas órdenes de contingencia (del tipo de "si me quedo inconsciente, lanza *curar heridas menores* sobre mí") como su modificador de Carisma más una (mínimo una).

Poder mayor: un objeto familiar potenciado con esta aptitud especial obtiene un poder mayor de la tabla 'Poderes mayores de los objetos inteligentes', en la pág. 270 de la *Guía del Dungeon Master*. El objeto usa este poder tal y como aparece descrito, a una orden de su propietario. Un personaje puede escoger esta aptitud especial varias veces, aplicándola cada vez a un poder mayor distinto.

Prerequisite: un objeto debe tener al menos un poder menor (ver más adelante) por cada poder mayor que obtenga. Para adquirir un poder mayor, el dueño del objeto debe gastar la cantidad de po indicada en la columna 'Modificador al precio base' de la tabla 'Poderes mayores de los objetos inteligentes'. El proceso de potenciar un objeto mágico de este modo requiere 24 horas.

Sentidos mayores: un objeto familiar potenciado con esta aptitud especial obtiene vista ciega hasta a 30'.

Prerequisite: el objeto familiar tiene que disponer ya de la aptitud especial sentidos mejorados (ver más adelante).

Sentidos mejorados: un objeto familiar potenciado con esta aptitud especial obtiene visión en la oscuridad 60'.

Consciencia aumentada: un objeto familiar potenciado con esta aptitud especial obtiene +4 a una sola puntuación de característica y +2 a cada una de las otras dos puntuaciones. Ahora el objeto puede comunicarse telepáticamente en un idioma reconocible con su dueño hasta a 120', y puede hablar de forma audible en común.

Puede hablar, leer y entender un idioma adicional por punto de bonificador de Inteligencia. Un personaje puede escoger esta aptitud varias veces, mejorando cada vez las puntuaciones de las tres características y aumentando el número de idiomas que puede hablar, entender y leer.

Poder menor: un objeto familiar potenciado con esta aptitud especial obtiene un poder menor de la tabla 'Poderes menores de los objetos inteligentes', en la pág. 269 de la *Guía del Dungeon Master*. El objeto usa este poder tal y como aparece descrito, a una orden de su propietario. Un personaje puede escoger esta aptitud especial varias veces, aplicándola cada vez a un poder menor distinto.

Prerrequisito: Para adquirir un poder menor, el dueño del objeto debe gastar la cantidad de po indicada en la columna 'Modificador al precio base' de la tabla 'Poderes menores de los objetos inteligentes'. El proceso de potenciar un objeto mágico de este modo requiere 24 horas.

Finalidad especial y poder dedicado: un objeto familiar potenciado con esta aptitud especial obtiene una finalidad especial y un poder dedicado escogidos por su dueño (consulta las tablas 'Finalidad de un objeto inteligente' y 'Poderes dedicados de un objeto inteligente', en la pág. 270 de la *Guía del Dungeon Master*).

Normalmente, un objeto familiar se muestra más flexible respecto a la forma de llevar a cabo su finalidad especial que un objeto inteligente estándar, especialmente si su finalidad entra en conflicto con su propietario. No obstante, si un propietario (especialmente si es el que le dio al objeto su finalidad especial) actúa sistemáticamente contra la finalidad especial del objeto, el objeto tiene más influencia para mantener al "propietario" a raya. Un objeto familiar puede cortar temporalmente el vínculo entre su dueño y él, esencialmente impidiéndole el acceso a las aptitudes cargadas en él y a todas las aptitudes mágicas normales, como si el objeto se hubiera perdido o hubiera sido destruido. El objeto sólo restablece el vínculo si está convencido de que su amo está decidido a ayudarlo a cumplir su finalidad especial.

Ningún objeto familiar puede tener más de una finalidad especial y un poder dedicado.

Prerrequisito: Para adquirir un poder dedicado, el dueño del objeto debe gastar la cantidad de po indicada en la columna 'Modificador al precio base' de la tabla 'Poderes dedicados de un objeto inteligente'. El proceso de potenciar un objeto mágico de este modo requiere 24 horas.

Uso de conjuros: un objeto familiar potenciado con esta aptitud puede lanzar cualquier conjuro cargado en él como acción estándar (o empleando más tiempo, si así lo indica la duración del conjuro), siempre que no tenga componentes materiales caros ni componentes de PX. El objeto familiar no necesita los componentes somáticos ni verbales, ni los componentes materiales que cuesten menos de 1 po. El objeto familiar debe cumplir los prerrequisitos de puntuación de característica para el conjuro, pero lo lanza con el nivel de su dueño. El objeto familiar sólo puede lanzar el conjuro a una orden de su propietario (como se describe en 'Trucos/oraciones', más arriba). Si un objeto familiar lanza un conjuro cargado en él, es como si lo lanzara su propietario a efectos de conjuros diarios y preparación.

Prerrequisito: el objeto debe tener cargado un espacio de conjuro del nivel apropiado (consulta 'Cargar espacios de conjuro', más arriba), y el dueño debe ser capaz de lanzar conjuros de 3.^{er} nivel.

ALINEAMIENTO DE UN OBJETO FAMILIAR

Un objeto familiar adquiere el alineamiento de su amo, y si el personaje cambia de alineamiento, el objeto generalmente también lo hará. Sin embargo, si este cambio de alineamiento entra en conflicto directo con la finalidad especial del objeto familiar (si la tiene), éste no cambia de alineamiento, e inmediatamente cortará el vínculo que le une a su dueño. El vínculo sólo puede restablecerse cuando el dueño cambia a un alineamiento no conflictivo.

Si un objeto familiar cambia a un alineamiento que le impida usar algunos de sus poderes que no estén ligados a una finalidad especial,

cambia de alineamiento y no corta el vínculo, pero no podrá usar esos poderes hasta que su alineamiento vuelva a ser compatible con ellos. Por ejemplo, si un cetro neutral bueno es capaz de lanzar oraciones de druida y se vuelve legal bueno, perderá esta aptitud. Si una *vendadora sagrada* que sea un objeto familiar se vuelve no legal, perderá todas las aptitudes que tenía por ser una *vendadora sagrada*, pero seguirá siendo una *espada larga de hierro frío +2*, y conservará el resto de sus aptitudes de objeto familiar.

CÓMO MEJORAR UN OBJETO FAMILIAR

Un objeto familiar puede mejorarse igual que cualquier otro objeto mágico. Gastando po (y tiempo y PX, si el personaje es el que hace el trabajo), un personaje puede añadir nuevas aptitudes a su objeto familiar. Si un personaje se vincula a una *espada larga +1*, por ejemplo, sólo le costará 6.000 po (o 3.000 po y 240 PX) añadirle otro bonificador de mejora de +1, o quizás una aptitud especial que sea equivalente a un bonificador de +1 (como *almacenaenajuros* o *flamígera*). El personaje puede hacer esto aunque no tenga las dotes de creación de objetos necesarias.

Este tipo de mejora no tiene nada que ver con el nivel de personaje del dueño, aunque puede afectar a la puntuación de Ego del objeto.

CÓMO HEREDAR UN OBJETO FAMILIAR

A veces los personajes mueren, tras lo cual otros personajes recogen y usan sus objetos; este curso de los acontecimientos es una parte integral del juego de D&D.

Cuando un personaje encuentra un objeto familiar de otro personaje, o cuando éste llega a ser de su posesión de cualquier otra forma, pueden ocurrir dos cosas.

Tiene lugar el conflicto de personalidades: normalmente, un objeto familiar se resiste a ser recogido y utilizado por otro personaje. Si el objeto familiar tiene una puntuación de Ego, automáticamente trata de resistirse a ser empujado por cualquier otro que no sea el dueño que tiene vinculado, aunque el vínculo haya sido cortado (posiblemente porque el dueño está muerto). Las reglas para los conflictos de personalidades aparecen en 'Objetos contra personajes', en la página 271 de la *Guía del Dungeon Master*. Normalmente, un objeto inteligente se resiste a su propietario sólo si hay un conflicto de personalidades. Un objeto familiar supone que cualquier uso por parte de otro que no sea su amo (vinculado o previamente vinculado) es un conflicto, y por tanto se resiste cada vez que el nuevo propietario trata de usarlo.

Si el nuevo propietario gana el conflicto de personalidades, puede portar el objeto sin problemas durante 1 hora, pero no podrá acceder a ninguna de las aptitudes que el objeto familiar obtuviera mediante el vínculo (como los PX, rangos de habilidad, o espacios de conjuro cargados, o las aptitudes especiales que no sean simplemente un rasgo del objeto mágico). Un objeto familiar puede hablarle a su nuevo dueño (si tiene esa capacidad), pero se siente como mucho malintencionado, y puede ser extraordinariamente hostil. Si el alineamiento de un objeto familiar encaja con el de su nuevo dueño, el objeto familiar podría volverse menos hostil con el tiempo, pero forzará los conflictos de personalidad cada vez que le sea posible.

El nuevo dueño puede intentar crear un vínculo: el nuevo dueño puede intentar vincularse al objeto adquiriendo la dote Objeto familiar (siempre que cumpla los prerrequisitos). Lo que ocurra a continuación depende de su nivel de personaje comparado con el nivel de personaje del propietario anterior que tuviera el nivel más alto.

El nuevo dueño es del mismo nivel o superior: el vínculo tiene éxito. El nuevo propietario obtiene todos los beneficios de las aptitudes del objeto familiar, y el alineamiento del objeto familiar cambia para igualarse al de su nuevo dueño. Si el objeto familiar tenía cargados rangos de habilidad y/o espacios de conjuro, estas cargas son accesibles para el nuevo dueño y se suman a sus totales. Si el objeto familiar tiene espacios de conjuro, el nuevo dueño sólo podrá acceder a ellos si ya podía lanzar conjuros de los niveles apropiados.

El nuevo dueño es de nivel inferior: el vínculo tiene éxito parcialmente. El alineamiento del objeto familiar cambia para igualarse al de su nuevo dueño, y éste puede usar todos los poderes y aptitudes especiales del objeto familiar. Sin embargo, el nuevo propietario no puede beneficiarse de los rangos de habilidad o espacios de conjuro cargados hasta que su nivel de personaje iguale o supere el del propietario anterior del objeto de nivel más alto.

Herencia verdadera

Un personaje puede ceder voluntariamente un objeto familiar. Esta transacción puede tener lugar cuando el propietario está vivo, o se puede estipular como parte de una última voluntad y testamento si el dueño muere. Si un personaje vivo entrega un objeto familiar a un nuevo dueño con el mismo alineamiento, tiene lugar inmediatamente un conflicto de personalidades, pero el nuevo dueño obtiene un bonificador de circunstancia de +10 a la prueba. Si el nuevo gana, el objeto familiar no fuerza otro conflicto de personalidades a menos que el dueño haga algo que viole su alineamiento u obstruya la finalidad especial del objeto (si la tiene). El objeto familiar no tiene realmente un nuevo amo hasta que el nuevo dueño adquiera la dote Objeto familiar, pero coopera con él.

CÓMO DESPERTAR PODERES Y APTITUDES

En vez de darle a un jugador libertad total para escoger las aptitudes especiales de un objeto familiar, el DM puede decidir crear objetos con aptitudes "latentes" que sólo puedan activarse cuando los personajes se vinculen a ellos. En estos casos, el DM conserva un mayor control sobre las nuevas aptitudes y los objetos extraños que se introducen en su campaña, pero limita la probabilidad de que los personajes adquieran la dote Objeto familiar.

El DM puede querer mezclar las aptitudes latentes y la posibilidad de permitir a los personajes escoger nuevas aptitudes para sus familiares. Este sistema funciona con los dos conceptos.

EMBRUJOS

Los embrujos son como los conjuros, pero pueden ser lanzados por personajes que no son lanzadores de conjuros. Esta variante permite a los personajes que conocen los gestos y frases rituales de un embrujo conseguir poderosos efectos mágicos. Los embrujos no ocupan espacios de conjuro, no hay que prepararlos por adelantado, y se pueden usar un número ilimitado de veces al día.

Los embrujos tienen inconvenientes: lleva mucho tiempo lanzarlos y el éxito no está asegurado. Suelen ser caros, y en algunos casos hacen falta participantes adicionales para completar el ritual. Algunos embrujos sólo funcionan en ciertas condiciones específicas, como durante la luna llena.

El más importante de los inconvenientes es que el embrujo rara vez se desvanece sin más si el lanzador no consigue ejecutar el ritual correctamente. En vez de eso, se vuelve contra el lanzador, explota con una cascada de energía mágica, o debilita la barrera entre mundos, permitiendo que ajenos hostiles emerjan al plano Material.

Esta variante proporciona cierto poder mágico a los no lanzadores de conjuros, pero los embrujos en sí mismos suelen tener un efecto demasiado específico para aumentar el poder de un personaje en el sentido general. Como muchos embrujos requieren habilidades académicas como Saber, los personajes mejor preparados para lanzarlos suelen ser, de todas formas, los lanzadores de conjuros.

Los embrujos proporcionan una forma útil de introducir poderosos efectos mágicos en una campaña de nivel inferior en condiciones controladas. Siempre que puedan, los PJs seguirán usando más conjuros que caros y arriesgados embrujos. Los embrujos también son más espe-

cíficos que los conjuros, de modo que el DM puede introducirlos en la campaña sin preocuparse porque se extiendan más allá de la situación inmediata.

Si quieres que los personajes de tu campaña de nivel bajo pasen una breve estancia en Ysgard, puedes introducir el embrujo *viaje de Hrothgar*. Como requiere la construcción de una cabaña con techo de paja en mitad de un bosque y sólo funciona durante el solsticio de invierno, no tienes que preocuparte de que los personajes exploren los planos Exteriores cada vez que quieran. En cambio, si le dieras a tus PJs de nivel bajo fácil acceso al conjuro *desplazamiento de plano*, podrían vagar por los planos hasta que chocaran con el primer ajeno más poderoso que ellos (es decir, casi cualquiera).

CÓMO DESCUBRIR EMBRUJOS

Las instrucciones para ejecutar embrujos suelen estar ocultas en oscuros tomos y libros de conjuros llenos de divagaciones místicas, descripciones de teoría mágica, conjuros arcanos corrientes y escritura mágica completamente inútil o incomprensible. En estos volúmenes polvorientos, los lectores diligentes pueden encontrar embrujos con poder real: recetas mágicas que proporcionan instrucciones paso a paso para conseguir un efecto poderoso.

Si los personajes tienen acceso a una biblioteca de información mágica bien surtida, encontrar las instrucciones de un embrujo concreto requiere una prueba con éxito de Saber (arcano), con una CD 10 puntos inferior a la CD para lanzar el embrujo. Simplemente ser consciente de la existencia de un embrujo concreto ya requiere una prueba de Saber (arcano) con una CD 15 puntos inferior a la CD de lanzamiento del embrujo.

CÓMO LANZAR UN EMBRUJO

En su forma más simple, lanzar un embrujo es similar a preparar y cocinar algo siguiendo una receta. Tienes que tener los ingredientes a mano y luego usar tu habilidad para cocinar para llevar a cabo cada paso en orden. En términos de juego, esto significa que hay que disponer de los componentes necesarios y luego tener éxito en una serie de pruebas de habilidad (normalmente pruebas de Saber (arcano)) durante el tiempo de lanzamiento.

La descripción de cada embrujo indica cuántas pruebas de habilidad con éxito son necesarias para cada uno. A menos que se indique lo contrario, el lanzador realiza una prueba cada 10 minutos. Si se requieren pruebas de más de una habilidad, se pueden realizar en cualquier orden, a elección del lanzador. Fallar una prueba de habilidad significa que han pasado 10 minutos y existe el riesgo de que el embrujo falle. Si se fallan dos pruebas de habilidad seguidas, el embrujo falla. Cada embrujo lleva una consecuencia asociada a su fallo. Incluso si el embrujo falla, el lanzamiento consume todos los componentes (incluidos los componentes materiales caros y los PX).

Debido a las posibles consecuencias inusuales de un fallo, el DM puede realizar estas pruebas de habilidad en secreto. Hacer esto impide que el jugador del lanzador sepa si un embrujo ha tenido éxito o no. Si la consecuencia del fallo es inmediata y grave (como la muerte

REGLA DE LA CASA: NO HAY RESISTENCIA A CONJUROS CONTRA EL DAÑO POR ENERGÍA

En mi campaña, la RC no funciona contra los conjuros de ataques de energía. La RC no puede contrarrestar el daño de energía infligido por un conjuro, aunque sigue aplicándose a los demás efectos del conjuro. Esta regla fomenta el uso de los populares conjuros de ataque de energía, como *bola de fuego* y *rayo relampagueante*, a la vez que siguen permitiendo que la RC frene esos molestos conjuros de "salva o muere".

—Andrew Finch

al fallar el embrujo *fuegos de Dis*), el efecto es obvio, y ocultarlo no sirve de nada.

Muchos embrujos tienen un componente de reacción, que es un efecto perjudicial sufrido por el lanzador al concluir el lanzamiento o al fallar el embrujo (consulta 'Reacción', más adelante).

Salvaciones y RC

Si un embrujo permite una salvación, la fórmula para calcularla se incluye en la descripción del mismo. Para las pruebas para superar la RC, divide la CD de la prueba de habilidad del embrujo por 2 para obtener el nivel de lanzador efectivo para la prueba de RC. Por ejemplo, el lanzador del embrujo *fuegos de Dis* (CD 23) sumaría +11 a una tirada de d20 para tratar de superar la resistencia a conjuros del objetivo.

Cómo interrumpir embrujos

Hace falta mucho tiempo para lanzar un embrujo, pero no son tan delicados y exactos como los conjuros tradicionales. Lanzar un embrujo no provoca un ataque de oportunidad, y un lanzador puede incluso detener el ritual durante un corto periodo de tiempo para combatir, lanzar un conjuro, o efectuar alguna otra acción. Por cada asalto en el que el embrujo esté detenido, la CD de todas las pruebas de habilidad siguientes para completar el lanzamiento aumentará en 1. El tiempo transcurrido durante la interrupción de un embrujo no cuenta para el tiempo de lanzamiento del embrujo.

Elegir 10

Siempre que el lanzador de un embrujo no se vea amenazado o distraído, puede elegir 10. Los embrujos con componentes de reacción o aspectos dañinos similares cuentan como amenazas que impiden que el lanzador elija 10. Un lanzador nunca puede elegir 20 cuando trata de completar un embrujo.

COMPONENTES DEL EMBRUJO

La mayoría de los embrujos requieren componentes que no son distintos a los de los conjuros, incluidos los componentes somáticos, verbales, de foco y materiales. Además, algunos requieren lanzadores secundarios (abreviado en la línea de 'Componentes' de

la descripción como LS), causan algún tipo de reacción (abreviado como R), o le cuestan al lanzador cierta cantidad de PX (abreviado como PX).

Lanzadores secundarios

Algunos embrujos requieren múltiples participantes para tener alguna esperanza de éxito. Estos lanzadores secundarios son indispensables para el éxito del embrujo. Sin embargo, no importa cuánta gente se reúna en la habitación oscura, cantando con las velas: sólo un personaje (normalmente el que tenga el modificador más alto en la característica relevante) es el lanzador principal, y realiza las pruebas correspondientes. Los lanzadores secundarios no pueden ayudar al lanzador principal mediante la acción de prestar ayuda, pero de todas formas se requiere su presencia para ciertos aspectos del ritual.

A menudo, un embrujo se ejecuta con más participantes que el número mínimo de lanzadores. Si el lanzador principal o alguno de los secundarios muere o queda incapacitado, uno de estos espectadores puede adoptar su papel.

Si un embrujo requiere una prueba de una habilidad que no sea Saber (arcano), cualquier lanzador secundario puede realizarla si tiene un modificador de habilidad más alto que el lanzador principal. Por ejemplo, los lanzadores que suelen lanzar el embrujo *viaje de Hrothgar* suelen tener bardos a mano si no son lo suficientemente hábiles con Interpretar (oratoria).

Reacción

Algunos embrujos dañan o consumen al lanzador de alguna forma cuando se lanzan. Tienen un componente de reacción: daño, niveles negativos, o algún otro efecto. El lanzador experimenta el efecto de reacción independientemente del éxito o el fallo del embrujo.

EMBRUJOS FALLIDOS

Cuando dos pruebas seguidas fallan (no importa si las realiza el mismo personaje o no), el embrujo falla. El personaje que falló la segunda prueba experimenta el efecto indicado en la descripción del embrujo. En general, las consecuencias del fallo se pueden dividir en las siguientes categorías (muchos de estos efectos no se



mencionan en los embrujos de ejemplo; se indican aquí para usarlos en embrujos que se desarrollen para una campaña).

Ataque: una criatura es llamada de alguna parte para combatir al lanzador (y normalmente a los lanzadores secundarios y los espectadores). La descripción del embrujo indica al DM el VD que debería tener la criatura, cómo se comporta, y cuánto tiempo permanece.

Aumento: se suponía que el embrujo tenía que debilitar o destruir a su objetivo, pero en vez de esto, lo hace más poderoso. Por ejemplo, un embrujo que inflige daño podría curar a su objetivo o hacer que su poder creciera.

Traición: aparentemente, el embrujo tiene éxito, pero el sujeto del embrujo (o, en casos raros, el lanzador) experimenta un cambio drástico de alineamiento. Durante los siguientes 1d6 minutos, el alineamiento del sujeto se convierte en el opuesto al que tenía anteriormente (legal bueno se convierte en caótico maligno, y caótico neutral, en legal neutral; un sujeto neutral se convierte aleatoriamente en legal bueno, legal maligno, caótico bueno o caótico maligno). El sujeto generalmente trata de mantener su nueva perspectiva en secreto.

Daño: el objetivo o el lanzador sufren daño como consecuencia del fallo. **Muerte:** alguien (normalmente el objetivo o el lanzador) muere. Algunos embrujos permiten un TS para evitar esta consecuencia del fallo.

Ilusión: el lanzador cree que el embrujo ha tenido el efecto deseado, pero en realidad no ha tenido ninguno, o ha tenido uno muy diferente.

Falsedad: el embrujo (normalmente una adivinación) da falsos resultados al lanzador, pero éste cree que son verdaderos.

Conjuro hostil: el lanzador del embrujo se convierte en el objetivo de un conjuro dañino. La descripción del embrujo indica el conjuro específico, la CD de la salvación y otros detalles.

Lanzamiento opuesto: el embrujo tiene el efecto opuesto al que se pretendía.

Cambio de objetivo: el embrujo afecta al lanzador en lugar de al supuesto objetivo.

EJEMPLOS DE EMBRUJOS

Los siguientes embrujos están entre los más conocidos del mundo; lo que significa que sólo unos pocos eruditos arcanos los conocen. Los personajes pueden descubrir su existencia en el transcurso de una aventura mediante una prueba de Saber (arcano) (consulta 'Cómo descubrir embrujos', más arriba).

Fuegos de Dis

Conjuración (llamada)

Nivel efectivo: 6°

Prueba de habilidad: Saber (arcano) CD 23, 6 éxitos; Saber (religión) CD 23, 6 éxitos; Saber (los Planos) CD 23, 1 éxito

Fallo: muerte

Componentes: V, S, M, PX, LS, R

Tiempo de lanzamiento: 90 minutos

Alcance: toque

Efecto: explosión de 80' de radio centrada en el lanzador

Duración: instantánea

TS: Reflejos mitad (CD 19 + modificador de Car del lanzador)

Resistencia a conjuros: sí

Este embrujo, soñado por cultistas locos, abre de golpe una brecha entre el plano Material y Dis, la ardiente segunda capa de los Nueve infiernos. Esta brecha produce una conflagración masiva que destruye casi todo lo que haya en la zona inmediata, y después libera a un poderoso diablo que salta sobre las ruinas ardientes y comienza a destruir la zona. Los *Fuegos de Dis* prenden fuego a todo lo que tocan, excepto a su lanzador, que es transportado a Dis como resultado de la reacción del embrujo.

Cuando el embrujo se completa, los *Fuegos de Dis* llenan una expansión de 80' de radio alrededor de la antigua ubicación del

lanzador, infligiendo 18d6 puntos de daño por fuego (Reflejos mitad) a todas las criaturas y objetos. Además, todas las cosas inflamables en ese radio comienzan a arder (tal y como se describe en 'Comenzar a arder', en la página 304 de la *Guía del Dungeon Master*).

En el asalto siguiente, un diablo de la sima surge de la brecha, que se cierra tras él. La criatura comienza a destruir todo lo que haya a la vista.

Fallo: muerte del personaje que fallara la segunda de dos pruebas de habilidad consecutivas.

Componente material: ungüentos raros y oscuros componentes alquímicos por valor de 5.000 po.

Componente de PX: 1.000 PX.

Reacción: el lanzador queda inconsciente y es transportado a Dis (no hay TS que valga).

Lanzadores adicionales: se requieren seis; entonan a coro cánticos y súplicas a diversas deidades oscuras durante el embrujo.

Uso en una campaña: obviamente, el componente de reacción es lo bastante significativo como para que los PJs consideren seriamente la posibilidad de lanzar este embrujo. Pero incluso un personaje de nivel bajo a intermedio tiene una probabilidad decente de realizar todas las pruebas de habilidad sin fallar dos veces seguidas, así que el embrujo podría aparecer en una campaña en distintas circunstancias. Por ejemplo, los PJs podrían recibir el aviso de que hay cultistas suicidas tratando de traer los *Fuegos de Dis* a su ciudad, y tienen que impedir que ejecuten el embrujo. Los *Fuegos de Dis* también podrían aparecer en una aventura de misterio, en la que los PJs deberían descubrir quién ha robado extraños componentes alquímicos. Una investigación de rutina se convierte en algo más urgente cuando los PJs descubren que los viales que faltan pueden ser el componente material del embrujo *Fuegos de Dis*.

Llamar al Habitante

Adivinación

Nivel efectivo: 6°

Prueba de habilidad: Saber (arcano) CD 20, 6 éxitos

Fallo: falsedad

Componentes: V, S, M, F, PX, R

Tiempo de lanzamiento: 60 minutos

Alcance: personal

Objetivo: lanzador

Duración: instantánea

TS: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este embrujo contacta con el enigmático ser extradimensional conocido como el Habitante del umbral, una entidad que imparte conocimiento sobre su obsesión específica: puertas y otras entradas.

Para lanzar *llamar al Habitante*, el lanzador debe inscribir 42 símbolos místicos alrededor de una puerta abierta, y después comenzar los cánticos y súplicas necesarios para el embrujo.

Si el embrujo tiene éxito, una imagen del Habitante (una masa oscura de tentáculos y bocas) aparece al otro lado de la puerta. El Habitante del umbral contesta con veracidad a todas las preguntas que se le hagan sobre una puerta en particular. Por ejemplo, el Habitante puede proporcionar una contraseña mágica que abra una puerta cerrada, indicar cómo desmontar una trampa en una puerta, revelar los puntos débiles del guardián de una puerta, o describir la habitación que hay tras la propia puerta. Sus respuestas son claras y bastante específicas, si bien algo escuetas. El lanzador apreciará la concisión de las respuestas, porque uno de los cuarenta y dos símbolos inscritos alrededor de la puerta durante el lanzamiento del embrujo se desvanecerá con cada palabra que diga el Habitante del umbral; y cuando todos los símbolos se esfumen, el Habitante desaparecerá.

Si el lanzador le hace al Habitante del umbral una pregunta que no tenga que ver con puertas, el Habitante responde con un insulto mordaz, a menudo sobre algo que el lanzador creía secreto. Cada palabra del insulto hace que un símbolo desaparezca del perímetro de la puerta.

La naturaleza exacta del Habitante del umbral está envuelta en misterio. Algunos sostienen que está conectado de alguna manera a Vecna, dios de los secretos, aunque nadie ha hallado pruebas definitivas de que el Habitante del umbral sea maligno.

Opcional: si la puerta usada como foco es una puerta sobre la que ya se haya preguntado al Habitante en el pasado, el lanzador obtiene un bonificador de +4 a las pruebas de Saber (arcano) durante el embujo. Por ejemplo, si Mialae usa *llamar al Habitante* para preguntarle sobre la puerta de la Desesperación, entonces, al alcanzar la Puerta, podría usarla como foco y obtener un bonificador de +4 cuando use el embujo para preguntar por las arcadas de la Perdición segura.

Fallo: si el lanzador falla dos pruebas consecutivas de Saber (arcano), el Habitante del umbral miente alegremente, empleando falsedades para demostrar su inclinación hacia la malevolencia y la crueldad.

Componente material: 42 símbolos místicos inscritos alrededor del perímetro de la puerta que sirve de foco (lo que requiere materiales por el precio de 500 po). Como se ha descrito, estos símbolos desaparecen gradualmente mientras el embujo hace efecto.

Foco: una puerta lo bastante grande como para permitir que una criatura Mediana pase por ella.

Componente de PX: 400 PX.

Reacción: tras hablar con el Habitante del umbral, el lanzador queda exhausto.

Usa en una campaña: este embujo es una solución obvia para los personajes que se han quedado "atascados" en una puerta especialmente impenetrable. La reacción de que el lanzador quede exhausto hace menos probable que trate de pasar por la puerta inmediatamente después del embujo, y el coste en PX asegura que no intentarán usar *llamar al Habitante* a cada puerta que encuentren. Si introduces este embujo en tu campaña, estás dándole a los PJs acceso ocasional a una adivinación poderosa. Pero como es bastante específico, no vuelve a los personajes más poderosos. Típicamente, atravesar una puerta mete a los PJs en problemas más deprisa que si no fueran capaces de pasar por ella.

Viaje de Hrothgar

Conjuración (teleportación)

Nivel efectivo: 6^o

Prueba de habilidad: Saber (arcano) CD 20, 2 éxitos; Interpretar (oratoria) CD 20, 4 éxitos

Fallo: 5d6 puntos de daño por fuego para el lanzador

Componentes: V, S, M, LS, R

Tiempo de lanzamiento: 60 minutos

Alcance: toque

Objetivo u objetivos: lanzador, más 4-12 otras criaturas

Duración: instantánea

TS: Voluntad niega (inofensivo) (CD 16 + modif. de Car del lanzador)

Resistencia a conjuros: si (inofensivo)

Viaje de Hrothgar es un embujo basado en la historia de Hrothgar, un poderoso héroe bárbaro de épocas pasadas. Cuando el poema épico de Hrothgar se recita en el calor sofocante del hogar de una cabaña durante el solsticio de invierno, el orador y sus oyentes obtienen la misma recompensa final que tuvo Hrothgar; un viaje solo de ida a la llanura de Ida en Ysgard, donde pueden beber y festejar con los más grandes guerreros de los mitos.

Para lanzar el embujo, el lanzador debe construir una pequeña cabaña sin ventanas en mitad del bosque, y después encender una hoguera en el centro de la cabaña. Al menos 4 y como máximo 12 personas pueden acompañar al lanzador dentro de la cabaña. Entonces se enciende el fuego y el relato de la historia de Hrothgar comienza.

Como la hoguera es grande y la cabaña pequeña, la atmósfera del interior se vuelve agobiantemente cálida muy deprisa. Ésta es la reacción del embujo; a diferencia de la mayoría de los componentes de reacción, afecta a los demás objetivos del embujo, además de al lanzador. Todas las criaturas del interior de la cabaña deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza cada 10 minutos o sufrirán los efectos del calor extremo (tal y como se describe en 'Peligros del calor', en la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*).

A medida que la historia de Hrothgar se acerca a su conclusión (cerca del final del tiempo de lanzamiento), las llamas de la hoguera hacen arder la cabaña, lo que produce mucho humo pero no daño ni calor adicional. Si la prueba final tiene éxito, las llamas consumen el techo y las paredes de la cabaña, revelando la llanura de Ida en el plano de Ysgard (consulta la página 158 de la *Guía del Dungeon Master*).

Componente material: una cabaña sin ventanas y con el techo de paja en el bosque.

Reacción: calor extremo.

Lanzadores adicionales: se requieren cuatro; representan los diálogos de los demás personajes en el poema épico de Hrothgar.

Usa en una campaña: el *viaje de Hrothgar* está al alcance de los PJs de nivel intermedio, especialmente los bardos. De todos los planos Exteriores, Ysgard es quizás el más hospitalario para los PJs y el más fácil de adaptar a una campaña en curso, así que el

TRAS EL TELÓN: CÓMO CREAR EMBUJOS

Es importante darse cuenta de que este sistema para crear embujos está pensado como punto de partida, no como última palabra. Siempre que apliques varios modificadores a una sola CD, el potencial para consecuencias accidentales o abuso intencionado está ahí.

Para mantener los embujos bajo control en tu campaña, evita crear embujos con una CD para las pruebas de habilidad inferior a 20. Es más, deberías poner énfasis en que los conjuros son mucho más rápidos, fáciles y seguros que los embujos. Cada dificultad que crees debería tener al menos un componente que presente complicadas al lanzador, como un coste en PX, un componente material caro, o un componente de reacción significativo. Como los embujos no requieren espacios de conjuro (ni siquiera requieren capacidad para lanzar conjuros), necesitarás asegurarte

de que los personajes no pueden simplemente lanzar embujos una y otra vez, parando sólo para dormir.

Los embujos son más efectivos cuando son específicos; siempre deberían estar más limitados que los conjuros que sirven para tareas similares. Por ejemplo, el conjuro *ligadura planaria* puede atrapar y pedir los servicios de cualquier elemental o ajeno con 12 DG o menos. Un embujo comparable, *Xecilgarasp entre los huesos*, llamaría a un bébilth específico llamado *Xecilgarasp* para que hiciera un trabajo específico: guardar una tumba. Si se le ordena hacer cualquier otra cosa, *Xecilgarasp* atacará al lanzador. Y si alguna vez *Xecilgarasp* muere custodiando una tumba, a partir de entonces el embujo será inútil. El embujo *Xecilgarasp entre los huesos* es igual de poderoso que *ligadura planaria* en la situación específica para la que fue diseñado, pero aparte de eso tiene una utilidad limitada (o ninguna).

embrujo puede ser una buena manera de estimular el apetito de los jugadores por el viaje planario sin abrir toda la cosmología. En manos de PNJs, el viaje de Hrothgar podría ser una vía de escape para los incursores bárbaros que los personajes han estado persiguiendo durante meses. O un PNJ bardo malicioso podría atraer a los PJs en una cabaña caliente en una fría noche de invierno, prometiéndoles una maravillosa recompensa sólo por escuchar una historia...

CÓMO CREAR NUEVOS EMBRUJOS

Crear embrujos únicos para tu campaña es un acto de equilibrio engañoso. Los embrujos están diseñados intencionalmente para ser mucho más idiosincrásicos que los conjuros. Y como los embrujos dependen de pruebas de habilidad, es posible que un personaje consiga acceso a magia poderosa antes de estar preparado para ello (o antes de que la campaña lo esté). Las siguientes guías te ayudarán a equilibrar el beneficio de un embrujo con sus aspectos negativos, y también a determinar cómo de difícil es lanzar el embrujo.

1. **Determina la escuela.** Cuando diseñes un embrujo, decide primero en qué escuela o escuelas encajaría el embrujo si fuera un conjuro. Cada escuela tiene una CD específica, que sirve como la CD base de la prueba de habilidad para el embrujo que estás diseñando. Consulta las descripciones de las escuelas de magia en el capítulo 10 del *Manual del jugador* si no estás seguro de a qué escuela debería pertenecer un embrujo. Si estás diseñando un embrujo que podría encajar en más de una escuela, escoge la más importante para determinar la CD base. Las demás escuelas añaden un tercio de su CD al total. Por ejemplo, el embrujo *fogos de Dis* tiene como escuela más importante conjuración (debido al diablo de la cima al que llama), y evocación como segunda escuela (debido a la explosión ardiente que crea). Por tanto el embrujo *fogos de Dis* tiene una CD base de 41 (30 + 11) para todas las pruebas de habilidad que se hagan durante su lanzamiento.

A continuación se especifican el alcance, el objetivo, la duración, y otros aspectos de un embrujo asociado con una escuela concreta.

Ajuración: CD 32; alcance: corto; objetivo: una o más criaturas, que no pueden estar separadas más de 30' una de otra; duración: minutos; TS: Voluntad niega; RC: sí.

Adivinación: CD 30; alcance: largo; objetivo: personal; duración: minutos; TS: ninguno; RC: no.

Conjuración: CD 30; alcance: corto; objetivo: una criatura; duración: horas (instantánea para la subescuela de teleportación); TS: Voluntad niega (inofensivo); RC: sí (inofensivo).

Encantamiento: CD 32; alcance: corto; objetivo: una criatura viva; duración: minutos; TS: Voluntad niega; RC: sí.

Evocación: CD 34; alcance: intermedio; área de efecto: rayo de 5' de ancho o explosión de 20' de radio; duración: instantánea; TS: Reflejos mitad; RC: sí.

Ilusión: CD 32; alcance: toque; objetivo: una criatura viva o 20' cúbicos de materia; duración: minutos; TS: Voluntad desree; RC: no.

Nigromancia: CD 34; alcance: corto; objetivo: una o más criaturas o cadáveres; duración: instantánea; TS: ninguno; RC: no.

Transmutación: CD 32; alcance: intermedio; objetivo: una criatura o 20' cúbicos de materia; duración: asaltos; TS: Fortaleza mitad (normalmente inofensivo); RC: sí.

2. **Modifica la CD.** Después, determina los modificadores a la CD base, basándote en los detalles específicos de tu ritual; consulta la tabla siguiente para ver una lista de factores generales y cómo cambian la CD de la prueba de habilidad. Por ejemplo, aumentar el alcance base de un embrujo es un factor que aumenta la CD. Reducir la duración de un embrujo, en cambio, es un factor que reduce la CD.

FACTORES GENERALES PARA LOS EMBRUJOS

Factor	Modificador a la CD de la prueba
Pruebas de habilidad	
Requiere pruebas de más de una habilidad	-1
Requiere una habilidad que no está en la lista de habilidades clásicas de mago	-1
Tiempo de lanzamiento	
1 hora entre pruebas	-1
El momento del lanzamiento está restringido (sólo durante la luna llena, por ejemplo)	-4
El momento del lanzamiento está muy restringido (sólo durante un eclipse lunar, por ejemplo)	-8
Alcance	
De toque a corto/de corto a toque	+2/-2
De corto a intermedio/de intermedio a corto	+2/-2
De intermedio a largo/de largo a intermedio	+2/-2
Área de efecto	
Duplicar el área de efecto/dividir la zona de efecto a la mitad +3/-3	
Objetivo	
Si el objetivo es involuntario debe estar indefenso	-2
Objetivos limitados (por DG, tipo de criatura, etc.)	-3
De un solo objetivo a objetivos múltiples	+4
Duración	
De asaltos a minutos/de minutos a asaltos	+2/-2
De minutos a horas/de horas a minutos	+4/-2
De horas a días/de días a horas	+5/-2
De días a permanente o instantánea/de permanente o instantánea a días	+10/-4
Foco y componentes materiales	
Componente material caro (500 po)	-1
Componente material caro (5.000 po)	-2
Componente material caro (25.000 po)	-4
Foco caro (5.000 po)	-1
Foco caro (25.000 po)	-2
Componente de PX	
Por cada 100 PX (máximo 1.000 PX)	-1
Lanzadores adicionales	
1-10 lanzadores secundarios	-2
11-100 lanzadores secundarios	-6
101 ó más lanzadores secundarios	-10
Reacción	
Por cada 2d6 puntos de daño	-1
El lanzador queda exhausto	-2
Por cada nivel negativo obtenido por el lanzador	-2
El lanzador queda reducido a -1 pg	-3
El lanzador queda infectado por una enfermedad	-4
La reacción afecta también a los lanzadores secundarios	-4

3. **Establece el nivel.** Finalmente, establece el nivel efectivo del embrujo. Los embrujos son como los conjuros de 6.^a a 9.^a nivel, así que puedes establecer el nivel efectivo del embrujo comparando lo que hace con lo que pueden conseguir los conjuros de ese nivel. El nivel efectivo determina varios aspectos del embrujo: cuántos éxitos hacen falta en total, la CD exacta de la salvación del embrujo, y a veces el alcance y la duración precisos del embrujo.

Éxitos totales: tantos como el nivel efectivo del embrujo.

CD de la salvación: 10 + el nivel efectivo del embrujo + el modificador de Car del lanzador.

Duración y alcance: suponiendo un nivel de lanzador igual al doble del nivel del embrujo, usa la misma fórmula que usaría un conjuro. Por ejemplo, un embrujo con una duración de "minutos" duraría 12 minutos si es efectivamente un conjuro de 6.^o nivel. El mismo embrujo con un alcance intermedio podría afectar a un objetivo que estuviera hasta a 220'.

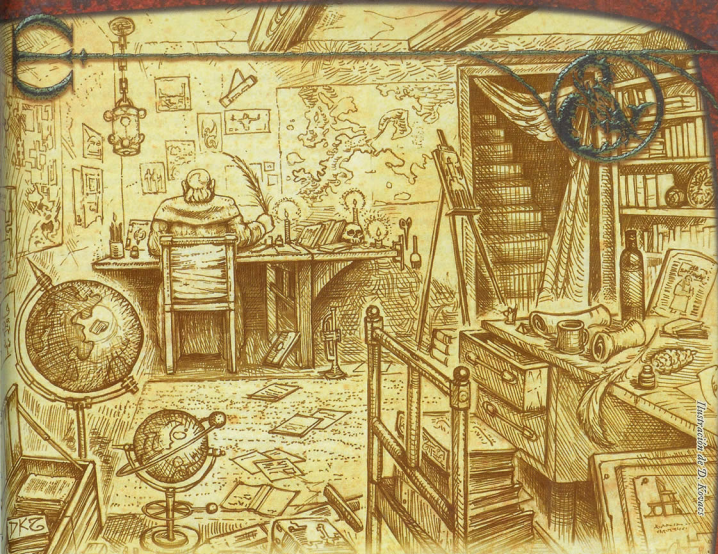


Ilustración de D. Álvarez

El último capítulo de este libro incluye una miscelánea de reglas y subsistemas alternativos que afectan al modo de funcionamiento de la campaña. Estas variantes no cambian los personajes o estrategias individuales, sino que representan cambios o en el modo de funcionamiento del mundo (como las reglas de honor, de corrupción, o de Cordura) o en la forma de tratar ciertos elementos "entre bastidores" (como los puntos de experiencia).

Como efecto de amplio alcance, cada una de estas variantes tiene la capacidad de cambiar tu campaña de formas a la vez drásticas y sutiles. Muchas sugieren nuevas opciones para las clases de personaje, las dotes, conjuros, objetos mágicos, y otros elementos modulares del juego. Si incluye una o más de estas variantes, piensa en complementarlas con opciones para que los personajes interactúen más a fondo con ellas. Por ejemplo, las reglas de reputación se prestan a la creación de dotes, conjuros y objetos mágicos que mejoran o disminuyen la puntuación de reputación de un individuo; puedes diseñarlos tú mismo o trabajar con tus jugadores para crear opciones interesantes.

CONTACTOS

Este sistema codifica un fenómeno corriente en la mayoría de las campañas largas: el tabernero amistoso, el herrero brusco o el sabio despistado que ponen a los PJs en la dirección adecuada, proporcionan pistas importantes, u ofrecen habilidades y saberes inusuales.

Con esta variante, los PJs tienen uno o más contactos con nombre anotados en sus hojas de personaje para usarlos más tarde. Un jugador puede definir un contacto en cualquier momento

durante el juego, dándole al PJ acceso a un PNJ amistoso. Esta variante es particularmente apropiada para las campañas en las que hay misterio, intriga, y mucha interacción entre personajes. Es especialmente efectiva en manos de un DM al que no le importe improvisar nuevos PNJs sin pensárselo.

Por ejemplo, cuando un personaje bardo necesita una invitación a la fiesta del señor, que le traduzcan una inscripción escrita en pranatés (un idioma exótico de tu mundo de campaña), o los servicios de un experto en Artesanía (tallado de gemas), el jugador le dice al DM que quiere definir uno de sus contactos con este propósito. Entonces el DM le describe cómo surgió el contacto desde el punto de vista del jugador: "Tú le compras las cuerdas de laúd a Otto Garrelbench, que está casado con una mujer pranatesa, Ku'vatha. Ella se acuerda de que eres uno de los músicos que tocaron en su banquete de bodas, y está encantada de hacerte un favor". En términos de juego, Ku'vatha tiene una actitud amistosa hacia el PJ, que continúa así a menos que éste haga algo para cambiar esa relación. Está dispuesta a traducir la inscripción, y puede prestar servicios parecidos en otras ocasiones a medida que pase el tiempo. El jugador anota en su hoja de personaje que uno de los contactos de su personaje ha quedado definido como Ku'vatha Garrelbench, que habla y escribe pranatés.

PNJS Y CONTACTOS

Aunque todos los contactos definidos son PNJs amistosos, eso no significa que todos los PNJs amistosos sean contactos definidos. La variante de contactos está pensada

para complementar, y no para reemplazar, otras interacciones sociales con PNJs no combatientes. Le da al jugador una oportunidad de insertar un personaje menor en el drama en curso.

Los contactos definidos deberían estar entre los personajes más esbales de la campaña. A menos que los personajes sean completamente obtusos o tengan una notoria mala suerte, los personajes menores que definen como contactos no se van a ningún sitio. Generalmente, están disponibles allá donde suelen vivir, y normalmente tienen tiempo e inclinación a ayudar a su amigo el PJ. Los PNJs importantes (los que el DM define por completo) no pueden ser contactos. Un jugador no puede decir simplemente: "Quiero definir a la reina como contacto".

Un contacto no arriesgará la vida ni el sustento sólo porque se lo pida el PJ, pero sí hará algunos sacrificios por su amigo. Por ejemplo, un contacto se quemará las pestañas traduciendo un texto antiguo, o sacará a escondidas la llave de la despensa del castillo (siempre que esté de vuelta por la mañana).

La importancia del contacto en la campaña es inversamente proporcional a la cantidad de ayuda que puede proporcionar. En otras palabras, si escoges al alcalde como contacto, a veces estará demasiado ocupado como para atenderte inmediatamente, pero cuando por fin consigas una audiencia será muy atento. Por el contrario, Beppo el zapatero remendón prácticamente vive en su tienda de la calle del Agua (con lo que está disponible día y noche), pero las formas en las que puede ayudarte son más limitadas.

TIPOS DE CONTACTOS

Hay tres tipos de contactos: contactos de información, contactos de influencia y contactos de habilidad.

Contactos de información

Los contactos de información son útiles por lo que saben. Son los que se enteran de todos los rumores, y los que pueden discernir cuáles son verdad. Algunos tienen simplemente una intuición asombrosa sobre lo que está ocurriendo en la vecindad o en la ciudad, como el tabernero gruñón, el frutero hablador, y el capitán de la guardia que está de vuelta de todo. Otros contactos de información concentran más sus intereses, como el sargento del ejército que lo sabe todo de movimientos de tropas, el perista que está al tanto de todos los robos importantes de la ciudad, o el escriba dedicado a registrar todas las declaraciones de los sumos clérigos-profetas.

Un contacto de información es normalmente un plebeyo o experto con la tercera parte de los niveles de clase que su amigo el PJ. Está bien darle a un personaje como éste algunos niveles en otra clase, como mago, pícaro o guerrero, si es razonable que alguien en su posición tenga esta experiencia. La mayoría de los contactos de información gastan sus puntos de habilidad en habilidades de interacción, como Diplomacia, Reunir información y Averiguar intenciones.

Contactos de influencia

Los contactos de influencia son útiles por la gente a la que conocen o con la que están asociados. Aunque un jugador no puede definir a la reina como contacto de su personaje, sí puede definir a una de sus doncellas como contacto. La doncella no dispone de grandes cantidades de información, ni tiene habilidades que el PJ necesite, pero es posible que pueda interceder por alguien ante la reina, y puede presentarle al PJ al resto del personal doméstico de la reina. El objetivo de un contacto de influencia es permitir y facilitar las conversaciones con otros PNJs más importantes pero menos amistosos.

Un contacto de influencia tiene la cuarta parte de niveles que su amigo PJ, casi siempre en una clase de PNJ (adepo, aristócrata, combatiente, experto o plebeyo), a menos que en el entorno del personaje casi todo el mundo tenga niveles en clases específicas, como ocurre en una academia de magos.

Contactos de habilidad

Los contactos de habilidad son útiles por lo que hacen. Hay algunas habilidades (especialmente categorías de Artesanía, Saber y Oficio) que los PJs rara vez poseen. Los contactos de habilidad tienen estas habilidades en abundancia, de modo que son útiles cuando los personajes necesitan un herrero para reparar una lanza de caballería, un perito honrado para tasar una perla gigante, o un heraldo que pueda identificar al caballero con yelmo que lleva un draco de dos cabezas en el estandarte. Una categoría especial de contacto de habilidad es el lingüista, que puede decirte lo que significa "Bre-Yark!" en trasgo.

Un contacto de habilidad es generalmente un experto con la mitad de niveles que su amigo el PJ. Tiene los rangos máximos en la habilidad en la que es mejor, y su puntuación de característica más alta es la característica clave para la habilidad en cuestión. Un contacto de habilidad siempre posee la dote Soltura con una habilidad relacionada con su campo de especialización.

CÓMO OBTENER CONTACTOS

Los personajes jugadores obtienen contactos automáticamente a medida que suben de nivel; consulta la tabla 6-1, a continuación. Cuando un PJ obtiene un nuevo contacto potencial, debe decidir qué tipo de contacto es (de información, de influencia o de habilidad), pero no tiene que definirlo más hasta que lo necesite.

Un personaje multiclase obtiene contactos según su nivel en cada una de sus clases, independientemente de si de cuál sea su nivel de personaje. Por ejemplo, un bardo de 3.^{er} nivel/bárbaro de 2.^{er} nivel obtiene un nuevo contacto cuando alcanza el 6.^{er} nivel si adopta el 4.^{er} nivel de bardo, pero no si adopta el 3.^{er} nivel de bárbaro.

TABLA 6-1: CONTACTOS

Nivel	A ¹	B ²	C ³	D ⁴
1. ^o	—	—	—	—
2. ^o	1. ^o	—	—	—
3. ^o	—	1. ^o	—	—
4. ^o	2. ^o	—	1. ^o	—
5. ^o	—	—	—	1. ^o
6. ^o	3. ^o	2. ^o	—	—
7. ^o	—	—	—	—
8. ^o	4. ^o	—	2. ^o	—
9. ^o	—	3. ^o	—	—
10. ^o	5. ^o	—	—	2. ^o
11. ^o	—	—	—	—
12. ^o	6. ^o	4. ^o	3. ^o	—
13. ^o	—	—	—	—
14. ^o	7. ^o	—	—	—
15. ^o	—	5. ^o	—	3. ^o
16. ^o	8. ^o	—	4. ^o	—
17. ^o	—	—	—	—
18. ^o	9. ^o	6. ^o	—	—
19. ^o	—	—	—	—
20. ^o	10. ^o	—	5. ^o	4. ^o

1 Usa la columna A para los niveles de bardo.

2 Usa la columna B para los niveles de clérigo, paladín y pícaro.

3 Usa la columna C para los niveles de guerrero y pícaro.

4 Usa la columna D para los niveles de bárbaro, druida, explorador y mago.

REPUTACIÓN

Con este sistema, cada personaje obtiene una reputación de uno u otro tipo a medida que progresa su carrera, lo que se expresa con un bonificador de reputación. Aunque un personaje puede intentar sacar partido de su reputación de vez en cuando, normalmente su reputación le precederá, lo quiera o no.

La reputación mejora la interacción entre personajes que no es de combate, proporcionando bonificadores a ciertas pruebas de habilidad. Quienes reconozcan a un personaje estarán más dispuestos a ayudarle o a hacer lo que les diga, siempre que la reputación del personaje sea una influencia positiva en el PNJ o monstruo que lo reconoce. Un bonificador de reputación alto hace que a un personaje le sea difícil enmascarar su identidad, lo que puede ser un problema para alguien que trata de no llamar la atención.

FAMA O INFAMIA

Lo que representa la reputación de un personaje reside en la interacción del personaje con los PNJs o monstruos. La mayoría de los personajes con un bonificador de reputación alto (+4 ó superior) se consideran bien conocidos en su círculo profesional o social. Que su fama tenga un efecto positivo o negativo depende del punto de vista de la persona que reconoce al personaje.

Seudónimos e identidades secretas

Si un personaje usa la habilidad de Disfrazarse o magia de ilusión para enmascarar su identidad, entonces lo que consiga mientras esté disfrazado no afectará a su puntuación de reputación, ni para bien ni para mal.

Un personaje puede adoptar un seudónimo (como hizo Robin Hood) o llevar una máscara u otro disfraz (como hizo el Zorro) durante sus aventuras. Si lo hace, el personaje lleva por separado el registro de la reputación de su verdadera personalidad y de la de su alter ego (de forma muy parecida a como lo hacen los superhéroes de cómic). Si el caballero Carmesi necesita escabullirse de la ciudad tras avergonzarse al capitán de la guardia, ¿qué mejor forma de hacerlo que simplemente quitándose la máscara, escondiendo su armas en un carro tirado por bueyes, y marchándose con su identidad secreta de Bepo el mercader de estiércol?

PRUEBAS DE REPUTACIÓN

La mayor parte del tiempo, un personaje no decide usar su reputación. El DM decide cuándo es relevante la reputación de un personaje para una escena o encuentro. En el momento en el que sea pertinente, el DM realiza una prueba de reputación para un PNJ o monstruo que pueda verse influido de alguna forma a causa de la fama del personaje.

Una prueba de reputación se realiza sumando 1d20 + el bonificador de reputación del personaje + el modificador de Int del monstruo o PNJ. El DM puede sustituir el modificador de Int por el bonificador a una habilidad de Saber si decide que las actividades pasadas del personaje se aplican a un campo en particular. Por ejemplo, si el personaje era un clérigo, Saber (religión)

puede ser apropiado. Los modificadores adicionales que pueden aplicarse incluyen los siguientes:

El personaje es famoso, conocido por todas partes, con una connotación positiva o negativa	+10
El PNJ o monstruo es parte del círculo social o profesional del personaje	+5
El personaje tiene una cierta pequeña fama o notoriedad	+2

La CD estándar de una prueba de reputación es de 25. Si el PNJ o monstruo tiene éxito en la prueba de reputación, reconoce al personaje. Ese reconocimiento proporciona un bonificador, o penalizador, a ciertas pruebas de habilidad subsiguientes, dependiendo de cómo reaccione el PNJ o monstruo ante el personaje.

PRUEBAS DE HABILIDADES

Cuando un PNJ o monstruo con una puntuación de Inteligencia de 5 ó más tiene una opinión positiva de la reputación de un personaje, éste último obtiene un bonificador a las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información e Interpretar igual a su bonificador de reputación.

Cuando un PNJ o monstruo con una puntuación de Inteligencia de 5 ó más tiene una opinión negativa de la reputación de un personaje, éste último sufre un penalizador a las pruebas de Engañar e Intimidar igual a su bonificador de reputación.

El bonificador o penalizador a estas pruebas de habilidad sólo se aplica cuando el personaje está interactuando con un PNJ o monstruo que reconoce al personaje. Los demás personajes que presencien el encuentro no se ven afectados por la reputación del personaje.



REPUTACIÓN DE LOS PNJs

Los jugadores deciden cómo actúan sus personajes. Sin embargo, a veces es apropiado que el DM pida una prueba de habilidad usando una habilidad de interacción afectada por la reputación. Por ejemplo, un PNJ podría usar Engañar para mentirle a PJs que, a su vez, usan Averiguar intenciones para detectar la mentira. Si un PNJ intenta intimidar a un PJ, el DM puede usar la prueba de Intimidar del PNJ para determinar qué personajes ven al PNJ como intimidatorio y cuáles no. De forma similar, una prueba de Diplomacia puede indicar al DM qué personajes encuentran al PNJ persuasivo y cuáles no. En otros momentos, los jugadores pueden querer saber si sus personajes reconocen a un PNJ o monstruo en particular. Una prueba de reputación puede ayudar al DM en estas situaciones.

La prueba de reputación para ver si un PJ reconoce a un PNJ o monstruo es la misma que se ha descrito anteriormente. No obstante, el DM debería realizar la prueba en privado y mantener el resultado en secreto. Esto impide que los jugadores usen las pruebas de reputación como una especie de radar para medir la importancia de cada PNJ que se encuentren.

Modifica los resultados de las pruebas de interacción con PNJs y monstruos mediante sus bonificadores de reputación cuando interaccionen con personajes que les reconozcan.

CÓMO CALCULAR LA REPUTACIÓN

Un personaje jugador tiene una puntuación de reputación basada en sus niveles de clase; la tabla 6-2, más adelante, resume la información para las once clases de personaje que aparecen en el *Manual del jugador* y las cinco clases de PNJ que aparecen en la *Guía del Dungeon Master*.

Un personaje multiclase tiene una puntuación de reputación según su nivel en cada una de sus clases, independientemente de cuál sea su nivel de personaje. Por ejemplo, un bárbaro de 8.^º nivel/clérigo de 6.^º nivel tiene una puntuación de reputación de +3 (+2 de sus niveles de bárbaro, +1 de sus niveles de clérigo). Su puntuación aumenta a +4 cuando alcanza el 15.^º nivel si adopta el 7.^º nivel de clérigo, pero no si adopta el 9.^º nivel de bárbaro.

Para una clase que no aparezca en la tabla, determina la puntuación de reputación asociada asignando la clase a una columna de clases de un tipo similar (por ejemplo, la clase de asesino tendrá probablemente la misma puntuación de reputación que la de pícaro, y el guardia negro sería equivalente al paladín).

TRAS EL TELÓN: ¿A QUIÉN AFECTA LA REPUTACIÓN?

Las reglas rápidas y estrictas para decidir hasta dónde se extiende la reputación de un personaje dan más problemas de los que merece la pena; es mejor dejar decidir al DM si la reputación se aplica a una situación determinada. Pero en general, el "radio" de la reputación de un personaje aumenta lentamente a medida que avanza a niveles más altos.

Por ejemplo, la puntuación de reputación de un personaje de nivel bajo podría aplicarse sólo en su pequeña ciudad y en la zona inmediatamente circundante. Quizás, para cuando alcance el 10.^º nivel, todo el mundo en la provincia puede haber oído hablar de sus proezas. Cuando llegue más o menos al 15.^º nivel, todo el país o la región podría saber de él.

Pero, ¿qué ocurre si visita la ciudad planaria de Sigil? Nunca ha estado allí antes, y la mayoría de los residentes de Sigil nunca ha estado en el plano Material, de modo que su reputación no le sigue hasta allí. Pero una vez que lleve a cabo algo (normalmente una aventura) que le proporcione

TABLA 6-2: PUNTUACIONES DE REPUTACIÓN

Nivel	A ¹	B ²	C ³	D ⁴
1. ^º	+0	+0	+0	+1
2. ^º	+0	+0	+0	+1
3. ^º	+0	+0	+1	+1
4. ^º	+0	+1	+1	+1
5. ^º	+1	+1	+1	+2
6. ^º	+1	+1	+1	+2
7. ^º	+1	+1	+2	+2
8. ^º	+1	+2	+2	+2
9. ^º	+2	+2	+2	+3
10. ^º	+2	+2	+2	+3
11. ^º	+2	+2	+3	+3
12. ^º	+2	+3	+3	+3
13. ^º	+3	+3	+3	+4
14. ^º	+3	+3	+3	+4
15. ^º	+3	+3	+4	+4
16. ^º	+3	+4	+4	+4
17. ^º	+4	+4	+4	+5
18. ^º	+4	+4	+4	+5
19. ^º	+4	+4	+5	+5
20. ^º	+4	+5	+5	+5

- 1 Usa la columna A para los niveles de plebeyo.
- 2 Usa la columna B para los niveles de bárbaro, druida, monje, explorador, pícaro y combatiente.
- 3 Usa la columna C para los niveles de clérigo, guerrero, hechicero, mago, adepto y experto.
- 4 Usa la columna D para los niveles de bardo, paladín y aristócrata.

DOTES BASADAS EN LA REPUTACIÓN

Estas dotes pueden modificar los bonificadores de reputación.

PERFIL BAJO [general]

Eres menos famoso que otros de tu misma clase y nivel, o quieres mantener una presencia menos visible que otros en tu situación.

Beneficio: reduce tu bonificador de reputación en 3 puntos.

Especial: no puedes adquirir tanto Perfil bajo como Renombre. O eres famoso o no lo eres.

RENOMBRE [general]

Tienes más oportunidades de ser reconocido.

Beneficio: aumenta tu bonificador de reputación en 3 puntos.

Especial: no puedes adquirir tanto Perfil bajo como Renombre. O eres famoso o no lo eres.

cierta fama en Sigil, el "radio" de su reputación aumenta para abarcar esa ciudad. Los residentes en Sigil no sólo cuentan historias de su aventura más reciente, sino que algunos serán lo bastante curiosos como para averiguar lo que ha conseguido en el plano Material antes de venir a la ciudad de las Puertas.

Con la variante de reputación basada en acontecimientos, un personaje que sea un recién llegado al lugar tiene una puntuación de reputación de 0 hasta que obtenga al menos un incremento de 1/2 punto teniendo éxito en una aventura en ese lugar. Una vez que lo haya hecho, obtendrá todo el beneficio de su puntuación de reputación (no lleves la cuenta de la puntuación de reputación de un personaje de forma separada para distintas zonas: la gente ha oído hablar de él o no).

Cuando uses los incrementos de reputación basados en el nivel, un personaje tiene derecho a los beneficios de toda su puntuación de reputación una vez que haya permanecido en su nuevo emplazamiento durante al menos un nivel de aventuras, aunque esas aventuras no le hayan proporcionado ningún incremento de reputación.

REPUTACIÓN BASADA EN ACONTECIMIENTOS

En vez de determinar el aumento de la reputación solamente mediante los niveles de clase, el DM puede mejorar la reputación de los personajes basándose en las aventuras de éstos. Al concluir una aventura, puede entregar recompensas a los personajes que se sepa que han participado en ella, representando cuánta fama (o infamia) más les han reportado sus aventuras recientes.

Esta variante no cambia muchas cosas en el juego (más allá de lo que lo hace la variante de reputación en general). Los personajes tienen un ligero incentivo para escoger aventuras que les proporcionan más fama, porque sus interacciones sociales recientes tendrán más posibilidades de tener éxito. Pero la reputación es un arma de doble filo en D&D, porque puede convertirse en notoriedad con un simple giro de la trama. Los mismos plebeyos que invitan a los PJs en la taberna una noche podrían tratar de entregarlos una semana después, a cambio de una recompensa, cuando el corregidor les tienda una trampa para incriminarlos en un asesinato.

Si los personajes han conseguido el aplauso público por acabar con una amenaza a la seguridad de la comunidad, recompensa a cada PJ con un aumento de 1 punto en su puntuación de reputación al terminar la aventura. Si los elogios provinieron de un círculo más reducido de gente, como los mercaderes de Gilburton o los druidas de Deepwood, entonces cada personaje recibe un incremento de 1/2 punto (un solo incremento de 1/2 punto no tiene efecto en las pruebas de habilidad relacionadas con la reputación, pero dos incrementos como éste se combinan para conseguir un incremento de 1 punto entero). Si lo que los personajes han conseguido en la aventura afectó directamente, o llamó la atención, sólo a unas pocas personas (o a ninguna), los PJs no obtienen un aumento de su reputación.



Esta determinación es, obviamente, a discreción del DM quien puede consultar para hacerse una idea las siguientes listas de ideas para aventuras (las mismas de las págs. 44-45 de la GDM), organizadas en función de lo que aportan a la reputación de los PJs si las completan con éxito. Si la situación de una aventura en tu partida es similar a una de las ideas de las listas, la posible recompensa en reputación probablemente sea similar. Para generar aleatoriamente una idea de aventura a partir de estas listas, basta con tirar d% y consultar la línea apropiada.

1 punto de reputación si se llevan a cabo con éxito

d% Idea de aventura

- 01 Unos ladrones roban las joyas de la corona.
- 02 Un gremio de magos desafía al consejo dirigente.
- 03 Las tensiones raciales entre humanos y elfos suben de tono.
- 04 Dos tribus orcas se enfrentan en una sanguinaria guerra.
- 05 Un reino cercano lanza una invasión.
- 06 Existe una profecía que dice que se acerca una gran desolación a menos que se recupere un artefacto.
- 07 Los sajuaguines están siendo conducidos fuera del agua para atacar las villas de la costa.
- 08 Hay que encontrar un antidoto para el duque antes de que muera a causa de un veneno mágico.
- 09 Un artefacto recientemente recuperado causa disfunciones en los poderes de los lanzadores de conjuros arcanos.
- 10 Un tirano maligno declara ilegal el uso de la magia no aprobada oficialmente.
- 11 Han desaparecido todos los enanos de una ciudad subterránea.
- 12 Un reino famoso por sus magos se prepara para la guerra.
- 13 En el ojo de la tormenta que asola estas tierras hay una ciudadela flotante.
- 14 Una gran ciudad resiste el asedio de una fuerza compuesta por humanos, duérgar y gnolls.

1/2 punto de reputación si se llevan a cabo con éxito

d% Idea de aventura

- 15 Un dragón llega al pueblo y pide un tributo.
- 16 Varios ricos mercaderes han sido asesinados en sus propias casas.
- 17 Se ha descubierto que la estatua que hay en la plaza principal es un paladín petrificado.
- 18 Miembros de un culto religioso secuestran víctimas para sacrificios.
- 19 Tragos que montan en aracónfagos han atacado a los aldeanos a las afueras de la villa.
- 20 Unos bandidos de la zona han unido sus fuerzas con una tribu de osgos.
- 21 En la zona hay un guardia negro que está organizando a los monstruos.
- 22 Los mineros han liberado algo horrible sepultado en tiempos remotos.
- 23 Una misteriosa niebla trae fantasmas a la villa.
- 24 Los traficantes de esclavos continúan con sus incursiones en una comunidad cercana.
- 25 Un elemental de fuego se escapa del laboratorio de un mago.
- 26 Los osgos demandan peaje en un puente muy transitado.
- 27 Dos conocidos héroes se enfrentan en un duelo.
- 28 Hay que recuperar una antigua espada para poder eliminar a un monstruo que está causando estragos.
- 29 Los ogros han secuestrado a la hija del alcalde.
- 30 Un azotamentes capaz de cambiar de forma está acumulando servidores controlados mentalmente.
- 31 Una epidemia traída por los hombres-rata amenaza a una población.
- 32 Unos sepultureros descubren bajo el cementerio unas catacumbas muy grandes llenas de necrófagos.
- 33 Varios monstruos surgidos de las cloacas están atacando a los habitantes de la ciudad.
- 34 Los vampiros están asaltando una villa pequeña.

- 35 Los bárbaros han empezado a atacar un pueblo con gran furia.
- 36 Los gigantes roban el ganado de los granjeros.
- 37 Unas inexplicables tormentas de nieve traen lobos invernales.
- 38 No muy lejos de la ciudad, un mercenario maligno ha empezado a construir una fortaleza.
- 39 Una antigua maldición está convirtiendo gente inocente en malignos asesinos.
- 40 Extraños mercaderes venden objetos mágicos defectuosos y luego intentan escabullirse.
- 41 Un noble maligno ha puesto precio a la cabeza de un noble de alineamiento bueno.
- 42 Sabandijas colosales salen del desierto para atacar poblaciones cercanas.
- 43 Una comunidad de gnomos ha construido un barco volador.
- 44 Unos ladrones han robado un gran tesoro y en su huida entran en una magnífica mansión de Mordenkainen.
- 45 El sumo sacerdote es en realidad una ilusión.
- 46 Un terrón está asolando las tierras de cultivo.
- 47 Una plaga de estirges empuja a los yuan-ti hasta las inmediaciones de las tierras civilizadas.
- 48 Un gran fuego de origen misterioso amenaza a los ermits de un bosque.
- 49 Nobles malignos crean un gremio de aventureros para vigilar y controlar a los de esta profesión.
- 50 Sin previo aviso, todas las puertas del castillo del rey presentan cerraduras arcanas y trampas de fuego.
- 51 En una gran ciudad, llueven un cierto tipo de ranas que sólo se encuentran en un valle aislado.
- 52 Unos piratas fluviales han hecho un trato con unas sagas y exigen un elevado peaje por transitar el río.

0 puntos de reputación si se llevan a cabo con éxito
d9e Idea de aventura

- 53 Se ha descubierto la tumba de un antiguo mago.
- 54 Una caravana de mercancías muy importante está a punto de partir y emprende un viaje por una zona peligrosa.
- 55 Un portal a los planos Inferiores amenaza con traer más demonios al mundo.
- 56 Se ha perdido el símbolo sagrado de un sumo sacerdote.
- 57 Un mago maligno ha creado un nuevo tipo de gólem.
- 58 Alguien de la población es un hombre lobo.
- 59 Un espejo de oposición ha creado un duplicado maligno de un héroe.
- 60 Nuevas construcciones sacan a la luz una tumba subterránea desconocida hasta la fecha.
- 61 Un mago con todos sus poderosos objetos mágicos está enterrado en una tumba llena de trampas.
- 62 Un encantador está obligando a otros a que roben para él.
- 63 Se han perdido las llaves para desarmar todas las trampas mágicas de la torre de un mago.
- 64 Un mago necesita un componente especialmente raro que sólo se encuentra en las profundidades de la jungla.
- 65 Se halla un mapa que muestra la situación de una antigua forja mágica.
- 66 Un emisario que se dirige a un reino hostil necesita una escolta.
- 67 Una torre maldita que se dice está llena de monstruos.
- 68 Hay un paso de montaña solitario que está guardado por una esfinge que no deja que nadie lo cruce.
- 69 Un druida necesita ayuda para defender sus bosques de los trasgos.
- 70 En las montañas, las gárgolas están matando a las águilas gigantes.
- 71 Unos aventureros que exploraban un dungeon aún no han regresado.
- 72 Los enemigos que se granjeó en vida un guerrero de alineamiento bueno irrumpen en su funeral.
- 73 Un enorme lobo terrible, aparentemente inmune a la magia, está organizando a los lobos del bosque.
- 74 La isla del centro de un lago es en realidad la parte superior de una extraña fortaleza sumergida.
- 75 Enterrado bajo el árbol del Mundo yace el Gran reloj del tiempo.
- 76 Un niño merodea por la necrópolis y el sol está a punto de ponerse.
- 77 De una caverna que está al lado de unas misteriosas ruinas surge un extraño y siniestro humo verde.
- 78 Por las noches se oyen unos misteriosos gemidos procedentes de un bosque encantado.
- 79 Un hechicero intenta viajar etéreamente, pero desaparece durante el proceso.
- 80 El viaje expiatorio de una paladina la lleva a una guarida de trolls demasiado bien defendida para ella sola.
- 81 Un noble a quien se le acaba de conceder el feudo busca gente para limpiar de monstruos un tramo de tierras agrestes.
- 82 Los clérigos que han resucitado a una heroína muerta largo tiempo atrás descubren que no es lo que ellos creían.
- 83 Un bardo atenzado por la tristeza cuenta una historia de taberna sobre sus compañeros prisioneros.
- 84 Una caravana de medianos debe cruzar tierras salvajes infestadas de ankhgés.
- 85 Un hombre inocente que va a ser ahorcado suplica ayuda.
- 86 La torre de un mago poderoso, llena de objetos mágicos, se ha hundido en el pantano.
- 87 Alguien está sabotando carros y carretas a fin de que se desmonten al desplazarse a gran velocidad.
- 88 Un rival celoso amenaza una boda muy concurrenciada.
- 89 Una mujer que desapareció misteriosamente hace años ha sido vista caminando sobre la superficie del lago.
- 90 Un terremoto agonía al descubriendo un dungeon desconocido.
- 91 Una semielfa agraviada necesita quien luché por ella en una competición de gladiadores.
- 92 La gente empieza a recelar de un mercader semiorco que vende en el mercado un dragón de oro por partes.
- 93 Sombras (muertos vivientes) ocupan una gran biblioteca especialmente una vieja habitación empleada como almacén que ha estado muchos años sin usar.
- 94 Un mago distraído pone un cetro de las maravillas en las manos equivocadas.
- 95 La puerta del interior de una casa abandonada del centro de la villa se convierte en un portal mágico.
- 96 Dos partes de un objeto mágico están en las manos de dos enemigos encarnizados. La tercera parte está perdida.
- 97 Un grupo de dragos ataca tanto a ovejas como a pastores.
- 98 Clérigos malignos se reúnen en secreto para convocar a este mundo a un dios monstruoso.
- 99 Se supone que hay una gran gema en el interior de un monasterio en ruinas.
- 100 Hombres lagarto montados en dragones tortuga se ofrecen como mercenarios al mejor postor.

En las listas anteriores queda claro que las aventuras basadas en localizaciones en las que los PJs actúan como exploradores normalmente no proporcionan reputación. A poca gente le importa que cuatro personas valientes hayan limpiado de monstruos un zigurat enorme, porque para empezar, seguramente no sabían que había un zigurat, y mucho menos que estaba lleno de monstruos.

Igualmente, las aventuras que sólo afectan a pocas personas no proporcionan reputación, a menos que las personas en cuestión sean celebridades. Pero las aventuras que afectan a una ciudad entera o a una pequeña región valen 1/2 punto, y las que afectan a una gran ciudad o nación valen 1 punto entero.

La naturaleza del peligro que se supera también es importante. Los peligros simplemente molestos o misteriosos, como el humo verde que sale de una cueva (fila 77 de la lista anterior) o una serie



de carros sabotados (fila 87), no mejoran la reputación de los PJs tanto como los peligros que siembran el pánico y el caos generalizado.

Además, independientemente de la gravedad del peligro, si quienes se han beneficiado del éxito de los PJs no son conscientes del riesgo del que los PJs los han salvado, entonces el incremento de la reputación de los PJs es de 1/2 punto por cabeza como máximo.

HONOR

El honor es una medida que refleja el valor de una persona en la sociedad, su formalidad, decencia y lealtad.

El honor se puede usar como una herramienta, como el alineamiento, para definir a los personajes. En el último extremo, puede reemplazar al alineamiento. Un juego que define la perspectiva de un personaje basándose en su honor más que en su alineamiento puede seguir planteando conflictos entre el bien y el mal o la ley y el caos; sin embargo, estos conceptos son ideales, en vez de fenómenos detectables mediante conjuros.

Puedes decidir usar el honor como mecánica de juego real, llevando la cuenta de unas cifras que cambian según los logros individuales de los personajes. Alternativamente, puedes evitar la mecánica, al igual que lo hace el sistema de alineamientos del *Manual del jugador*.

Usar el honor en tus partidas requiere una campaña con códigos de comportamiento establecidos. Los individuos que actúan según el código apropiado son considerados honorables por los demás. Quienes actúan fuera del código se consideran deshonorados e indignos de confianza. Como DM, eres responsable de crear estos códigos de honor. Más adelante en esta sección aparecen varios ejemplos.

HONOR MECÁNICO

Este sistema presenta una forma de determinar una puntuación de honor inicial para cada personaje, y cómo las acciones de un personaje afectan a su puntuación de honor a partir de ese momento.

Honor inicial

El alineamiento de un personaje determina su puntuación de honor inicial; los alineamientos legales tienden a tener puntuaciones más altas que los caóticos o neutrales, y los alineamientos buenos tienden a tener puntuaciones más altas que los malignos o neutrales.

Alineamiento	Puntuación de honor inicial
Legal bueno	25
Neutral bueno	20
Caótico bueno	15
Legal neutral	20
Neutral	10
Caótico neutral	5
Legal maligno	15
Neutral maligno	5
Caótico maligno	0

Modificadores

Héroe ancestral ¹	+2
Fracaso ancestral ²	-2

1 Un héroe entre tus antepasados podría ser un mercader con éxito, un creador de conjuros u objetos, un líder victorioso, el fundador de una comunidad próspera, alguien tocado por los dioses, o alguien que fue el centro de una gran profecía.

2 Un fracaso entre tus antepasados podría ser un mercader sin éxito, el fundador de una comunidad fallida, un líder derrotado, un traidor, un rebelde, un exiliado, un villano, o alguien que fue el centro de una profecía maligna.

Cómo ganar honor

El honor procede de la acción, no de la inacción. Aunque un personaje puede perder honor por no actuar, no puede ganar honor negándose a actuar. Las acciones que incrementan la puntuación de honor de un personaje varían dependiendo del código individual de ese personaje (consulta 'Ejemplos de códigos de honor', más adelante). A continuación aparecen algunos ejemplos de acciones y su impacto en la puntuación de honor de un personaje.

Acción	Aumento de la puntuación de honor
Adquirir una propiedad	+1
Conceder un favor a un PNJ	+1
Conducir a una fuerza a la victoria	+5
Cumplir un juramento	+2
Cumplir una tarea encomendada	+3
Derrotar a un archienemigo	+2
Derrotar a un oponente superior de la misma clase	+1
Derrotar monstruos +1/VD por encima del nivel de personaje	
Entregar un regalo valioso a un PNJ	+1
Escapar de prisión	+5
Fabricar un objeto de gran calidad	+1
Ganar una competición	+1
Gastar una broma humillante a un enemigo	+1
Mostrar piedad a los caldos	+1
Muerte heroica	+10
Quitar una maldición	+1
Realizar una gran hazaña	+5
Saldar una deuda familiar	+7
Salvar la vida de otro a riesgo de la vida del personaje	+5
Sanar, curar, o restablecer a PNJs	+1
Servir a una persona poderosa	+2
Vengar el asesinato de un miembro de la familia	+5

Cómo perder honor

A continuación aparecen algunos ejemplos de lo que podrían ser acciones deshonrosas (las que reducen tu puntuación de honor), dependiendo del código de honor del personaje.

Acción	Descenso de la puntuación de honor
Aceptar un soborno	-1
Asesinato de un miembro de la familia	-3
Comportamiento social inapropiado o temerario	-2
Condenado por un crimen	-10
Matar a enemigos desarmados o indefensos	-5
Negar a tu señor	-3
Negarse a participar en una competición	-2
No cumplir una tarea encomendada	-3
Pedir un favor	-10
Perder frente a un oponente inferior de la misma clase	-2
Perder un objeto mágico o de gran calidad	-1
Perder una competición	-1
Poseer un arma u objeto deshonroso	-4
Romper un juramento	-4
Ser acusado de un crimen	-4
Ser autoindulgente con la comida y la bebida	-2
Ser desterrado	-5
Ser hecho prisionero	-10
Traición	-30

Beneficios del honor

Es importante recordar que los beneficios del honor sólo se aplican cuando se interactúa con alguien que comparte el mismo código de honor o uno similar. Consulta la tabla siguiente, usando la fila correspondiente a tu puntuación de honor, cuando interactúes con alguien así.

Cuando un paladín honorable interactúa con un asesino o pícaro, no importa lo honorable que sea, los beneficios se convierten en penalizadores.

Punt. de honor	Efecto
Honor de -1 a -4	Bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Engañar cuando el objetivo esté comportándose de forma honorable.
Honor de -5 a -9	El efecto anterior y un penalizador de -1 a las salvaciones de Voluntad cuando las consecuencias de fallar la salvación traigan deshonra al personaje.
Honor de -10 a -19	Los dos efectos anteriores y un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Intimidar.
Honor -20 o inferior	Los tres efectos anteriores y un modificador de -2 a la puntuación de Liderazgo por crueldad (consulta la página 106 de la <i>Guía del Dungeon Master</i>).
Honor 0	Sin beneficios ni penalizadores.
Honor de +1 a +4	Bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones cuando el objetivo esté comportándose de forma deshonrosa.
Honor de +5 a +9	El beneficio anterior y un bonificador de +1 a las salvaciones de Voluntad cuando las consecuencias de fallar la salvación traigan deshonra al personaje.
Honor de +10 a +19	Los dos beneficios anteriores y un bonif. de circunstancia de +2 a las pruebas de Diplomacia.
Honor +20 o superior	Los tres efectos anteriores y un modificador de +2 a la puntuación de Liderazgo por gran renombre (consulta la página 106 de la <i>Guía del Dungeon Master</i>).

HONOR LIBRE

Aquí tienes algunas directrices para determinar el honor de un personaje según sus acciones o su alineamiento.

Cómo medir el honor libre

En este sistema no hay ninguna mecánica de juego que mida o registre el honor de un personaje, de la misma forma que no hay ninguna mecánica de juego que mida o registre el alineamiento de un personaje. El honor funciona como una herramienta para desarrollar la identidad de un personaje, no como un corsé. Como parte de la creación del personaje, el jugador debería decidir si piensa interpretarlo como un parangón de la virtud, un sinvergüenza deshonroso, o un punto intermedio; quizás alguien que lucha por vivir de forma honorable, pero que sucumbe a la tentación demasiado a menudo. Como guía general, considera estos cinco 'niveles' de honor.

Sin honor: un personaje sin honor no se adhiere a ningún código, y se burla de estos códigos como ideales intrascendentes. No se puede confiar en un personaje como éste, ya que, para una persona así, traicionar es tan natural como respirar. Un personaje sin honor suele ser tanto caótico como maligno.

Indigno de confianza: para los personajes indignos de confianza, los códigos son una incomodidad que ven como herramientas para manipular a los demás. Una persona como ésta traicionará casi a cualquiera en las circunstancias apropiadas, pero en general se puede confiar en que actuará en ayuda de su gremio, clan, club, u otra asociación. Estos personajes, que le dan prioridad al interés propio por encima de todo lo demás, suelen ser caóticos o neutrales, y a menudo malignos.

Honorable de obra: un personaje puede actuar según un código de honor aunque su corazón y su mente no estén con él. Subordinar sus propios intereses a los de un grupo es difícil para un personaje así, y vivir según los ideales del código es una lucha constante. Si

embargo, con cada embate con éxito contra la tentación, la resolución del personaje se vuelve más fuerte. Este nivel mínimo de honor suele representar un alineamiento neutral, con tendencias a la legalidad.

Honorable de pensamiento: un personaje sumamente honorable no duda de su código y de las exigencias de éste. Esta persona, aunque no está libre de tentaciones, las supera con facilidad. La dificultad viene cuando se ve obligado a retorcér las reglas, aunque sea ligeramente, porque eso representa un desafío para el personaje sumamente honorable. Estos personajes suelen ser legales neutrales.

Honorable de corazón: un parangón del honor no puede ser apartado de la llamada del deber hacia su familia, clan, gremio, u otra asociación. Cuestionar siquiera el honor de un personaje así es impensable. Los personajes que están tan inmersos en el honor son desinteresados, completamente devotos a su asociación, y están dispuestos a entregar sus vidas por la seguridad de los demás. Suelen ser legales neutrales o legales buenos.

Beneficios del honor

Con el sistema libre, el DM debe determinar cuánto beneficia a un personaje el honor. Un personaje que sea honorable de corazón debería beneficiarse más que un personaje indigno de confianza o sin honor, por ejemplo. Alguien con un código de honor opuesto reacciona de forma diferente a un personaje con un código similar.

Los beneficios potenciales del honor incluyen los siguientes:



TRAS EL TELÓN: HONOR Y ALINEAMIENTO

Generalmente, cuando la gente piensa en personajes honorables, piensa en los personajes legales neutrales y legales buenos. El honor consiste en obedecer un código, ya sea porque el personaje quiere estar a la altura de lo que espera la sociedad, a causa de las recompensas que eso proporciona, o porque algo dentro de él le obliga a vivir de acuerdo con un conjunto de creencias. Por tanto, es posible ser caótico y aun así vivir de una forma que la sociedad considere honorable.

Los personajes de alineamiento bueno tienen muchas razones para vivir de forma honorable. El bien, tal y como indica el *Manual del jugador*, implica altruismo, respeto por la vida, y preocupación por la dignidad de los seres sensibles. Estos personajes suelen sentirse obligados por sus propios corazones a vivir según un código de honor.

Un modificador de +1 a la puntuación de Liderazgo por equidad y generosidad (consulta la página 106 de la *Guía del Dungeon Master*).

Un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Diplomacia.

Un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones cuando el objetivo se está comportando de forma deshonrosa.

Un bonificador de circunstancia de +1 a las salvaciones de Voluntad cuando las consecuencias de fallar la salvación traerían deshonra al personaje.

A discreción del DM, otros compañeros conocidos de un personaje con una reputación de comportamiento honorable también podrían obtener el bonificador.

Si también estás usando las reglas de reputación (consulta la sección anterior de este capítulo), puedes aplicar un bonificador a las pruebas de reputación basado en la condición del personaje como persona honorable o deshonrosa.

El mal es un asunto ligeramente más complejo. Los personajes legales malignos pueden comportarse de forma honorable con sus seguidores y asociados porque hacerlo promueve su causa. Puede que incluso traten a los enemigos que respetan con honor, a la vez que oprimen a todos los demás. Es probable que los personajes neutrales malignos sólo vean honor en tratar a sus asociados y seguidores con equidad y generosidad, siempre que esa gente sea necesaria para la causa del personaje. Por el contrario, los personajes caóticos malignos usan el honor como una forma de engañar a los demás. Aunque es posible que ellos y sus asociados no tengan honor, comprenden lo que es y cómo manipular a los demás mediante él.

HONOR FAMILIAR

Un concepto común en los juegos y la ficción que implican códigos de honor es el honor familiar. La idea es que los personajes pueden "heredar" cierta porción de la reputación honorable o deshonrosa de su familia.

Cuando uses el honor familiar con el sistema mecánico, la puntuación de honor inicial de un personaje se puede ver afectada por varios factores relacionados con la posición de la familia (honorable o deshonrosa), su alineamiento, y su preferencia por una clase concreta, tal y como se indica a continuación.

Familia honorable	Modificador a la puntuación de honor
El mismo alineamiento que la familia	+2
El mismo alineamiento que la familia en un eje	+1
Clase predilecta de la familia	+1
Alineamiento opuesto en un eje	-1
Alineamiento opuesto en los dos ejes	-2
Clase a la que se opone la familia	-1

Familia deshonrosa	Modificador a la puntuación de honor
El mismo alineamiento que la familia	-2
El mismo alineamiento que la familia en un eje	-1
Clase predilecta de la familia	-1
Alineamiento opuesto en un eje	+1
Alineamiento opuesto en los dos ejes	+2
Clase a la que se opone la familia	+1

Por ejemplo, Regdar proviene de una familia honorable y una larga estirpe de guerreros. Como él también es un guerrero, su puntuación de honor inicial se incrementa en +1. Su alineamiento es el mismo que el de la mayoría de los miembros de su familia, así que su puntuación de honor inicial se incrementa en un +2 adicional.

La *Guía de creación de héroes* contiene cinco tablas en la sección titulada 'Crear tu historia personal' que contienen información útil para el sistema de honor mecánico. Son la tabla 6: ética privada de la familia, la tabla 7: ética pública de la familia, la tabla 8: devoción religiosa de la familia, la tabla 9: reputación de la familia, y la tabla 10: ideas políticas de la familia. Estas características de la familia, si se usan en el juego, afectan a la puntuación de honor inicial del personaje como se indica a continuación.

Modificador a la puntuación de honor	
La reputación pública de la familia es desdeñable...	-2
y su ética privada es maligna o indigna de confianza	-2
La reputación pública de la familia es irrefutable...	+2
y su ética privada es buena o justa	+2
La reputación pública de la familia es inmerecida...	-2
y su ética privada es buena o justa	-2
y su ética privada es maligna o indigna de confianza	+2
La familia es enemiga de la religión del estado	+2
La familia es abiertamente herética (acumulativo con el anterior)	-2
La familia forma parte de la religión del estado	+2
La familia es muy devota de la religión del estado (acumulativo con el anterior)	+2
La reputación de la familia es buena	+1
La reputación de la familia es excepcional	+2
La reputación de la familia es en su mayor parte mala	-1
La reputación de la familia es mala	-2
La familia forma parte del gobierno	+2
La familia apoya firmemente al gobierno (acumulativo con el anterior)	+2
La familia es una oposición leal al gobierno	+0
Familia de desidentes	-2
Familia de radicales	-4

Cuando uses el sistema de honor libre, las categorías definidas en 'Cómo medir el honor libre' también se aplican a las familias.

Los personajes que son tan honorables como sus familias, o más, obtienen más beneficios del honor (consulta 'Beneficios del honor') que quienes son menos honorables que sus familias.

EJEMPLOS DE CÓDIGOS DE HONOR

Aquí hay algunos códigos de honor extraídos de la historia y de la ficción.

El Bushido

El *bushido* es el código del samurai del antiguo Japón. Se han escrito muchos libros sobre cómo debería vivir un samurai, incluido el *Go Rin Sho No* (el *Libro de los cinco anillos*) y el *Hagakure*. Según una versión del código, un samurai debe poseer las siguientes siete virtudes:

Gi (honradez y justicia): un samurai trata abierta y honestamente con los demás y se adhiere a los ideales de la justicia. Las decisiones morales no presentan tonalidades de gris; sólo son correctas o equivocadas.

Yu (coraje heroico): un samurai nunca teme actuar, sino que vive la vida de forma completa y extraordinaria. El respeto y la precaución reemplazan al miedo.

Jin (compasión): un samurai aprovecha todas las oportunidades de ayudar a los demás, y crea esas oportunidades cuando no surgen. Como individuo poderoso, un samurai tiene la responsabilidad de usar ese poder para ayudar a los demás.

Rei (cortesía educada): un samurai no tiene ninguna razón para ser cruel, y no necesita demostrar su fuerza. La cortesía distingue al samurai del animal, y revela su verdadera fuerza.

Meyo (honor): la conciencia de un samurai es el juez de su honor. Las decisiones que toma y cómo las lleva a cabo son un reflejo de su verdadera naturaleza.

Makoto (sinceridad total): cuando un samurai ha dicho que va a llevar a cabo una acción, es como si ya lo hubiera hecho. No necesita hacer promesas; hablar y actuar son una misma cosa.

Chugo (deber y lealtad): un samurai se siente responsable de sus acciones y sus consecuencias, y es leal a la gente que tiene a su cargo. La lealtad de un samurai a su señor es incuestionable e incondicional.

El Código del Caballero protector

Los Caballeros protectores, una organización poco rígida de combatientes de mentalidad caballeresca que se describe en *El combatiente completo*, se adhieren a este código de honor. Es un buen código para caballeros legales.

Valor e iniciativa en obediencia a la Orden.
Defensa de cualquier misión hasta la muerte.
Respeto por todos los señores e iguales; cortesía con todos los inferiores.

El combate es gloria; la batalla es la verdadera prueba del valor de uno mismo; la guerra es el florecimiento del ideal caballeresco.
La gloria personal por encima de todo lo demás en la batalla.
Muerte antes que deshonor.

La Omertá

El "código de silencio" de la Cosa Nostra no está codificado ni escrito. Constituye un buen código para los gremios de ladrones y otras organizaciones criminales. Ésta es una interpretación del código:

Haz lo que te digan tus superiores.
Busca siempre formas de ganar dinero para la Familia.
No escondas ni retengas dinero de la Familia.
Respetar a tus mayores en la Familia, y en la Organización en general.
Nunca dejes que no te paguen una deuda.
Nunca te retrases pagando tus deudas.
Que no te cojan.
Si te cogen, mantén la boca cerrada.

El Código del paladín

El *Manual del jugador* propone el siguiente código de conducta para paladines.

Nunca cometas un acto maligno.
Respetar a la autoridad legítima.
Actuar con honor (sin mentir, engañar, usar venenos, etc.).

Ayuda a los necesitados (siempre que no usen la ayuda para fines caóticos o malignos).

Castiga a quienes dañan o amenazan a los inocentes.

No te metas conmigo

Este código de honor relativamente corto funciona bien para los bárbaros, guerreros y exploradores.

No será agraviado.

No será insultado.

Nadie me pondrá la mano encima.

Yo no le hago esas cosas a los demás, y exijo que los demás tampoco me las hagan.

El Código de los ladrones

Los ladrones "honorables" de un gremio pueden atenerse a un código similar a éste.

Nunca le robes a otro miembro del gremio.

Nunca hagas la tarea que se le ha asignado a otro ladrón, ni "robes" trabajos a otro ladrón.

Nunca dejes que tus propios trabajos interfieran con los trabajos del gremio.

No atraigas atención hacia el gremio, especialmente por parte de los aguaciles de la ciudad.

El 10% de lo que saques de tus trabajos es para el gremio; tú te quedas el resto.

El 100% de lo que saques de los trabajos que te asigna el gremio es para el gremio, y a lo mejor te dan algo.

No mates a nadie cuando hagas un trabajo, excepto en defensa propia: atrae demasiada atención.

CORRUPCIÓN

Algunos lugares y objetos son tan malignos que exponerse a ellos marca, o corrompe, a un personaje de una forma muy real y difícil de purificar. La corrupción es el mal. Es una mancha tan profunda que pervierte el propio plano de la realidad. Un arma acostumbrada a asesinar a miles de inocentes, un bosque que crece en tierra empapada de la sangre de una deidad maligna, un libro encuadernado en la carne de un archiinfernal para sus propios fines horribles, y la presencia de una deidad maligna; todas éstas son fuentes de corrupción. Luego, por supuesto, hay anillos que... *NdC: en Aventuras Orientales tradujimos "taini" por "mancha", ya que nos venía bastante impuesto por el material existente de LSA. Aquí nos ha parecido mejor optar por el más clásico "corrupción" porque de hecho hay muchos puntos de contacto con el expuesto en el Libro de oscuridad vil.*

CORRUPCIÓN Y ALINEAMIENTO

Una forma de usar esta variante es reemplazar el alineamiento por la corrupción. Como forma de describir a los personajes, la corrupción funciona de forma algo diferente, ya que el sistema de alineamientos estándar usa parejas de opuestos (ley frente a caos, bien frente a mal), y la corrupción no tiene opuesto. O eres corrupto o no lo eres.

En un sistema así, los personajes corruptos son "malignos", se les considera una amenaza para la gente corriente y, en cantidades suficientes, para naciones enteras. Los personajes sin corrupción pueden actuar de forma altruista o egoísta, amable o cruel, generosa o misera, como dicten sus personalidades. Un monstruo maligno tiene una puntuación de corrupción igual a la mitad de su puntuación de Carisma; los muertos vivientes malignos tienen un modificador de +1 y los ajenos malignos tienen un modif. de +2.

Alternativamente, la corrupción se puede usar además del alineamiento. Aunque los personajes con una pequeña cantidad de corrupción no son necesariamente malignos, probablemente lo son. Cuanta más corrupción contraigan, más malignos se volverán. El DM debería

supervisar la corrupción cuidadosamente y hacer una advertencia cuando un personaje haga caso omiso de sus efectos, igual que haría con un personaje que actuara de forma contraria a su alineamiento.

Si incluye la corrupción en tu campaña, puedes añadir el conjuro *detectar corrupción* a la lista de conjuros del clérigo. Si no usas los alineamientos, cambia la aptitud de detectar el mal del paladín por detectar corrupción.

El conjuro o aptitud sortilega *detectar corrupción* es idéntico a *detectar el mal*, excepto porque detecta la presencia de la corrupción en una criatura u objeto. Para determinar el poder de un aura corrupta, consulta la tabla de la descripción del conjuro *detectar el mal* (página 230 del *Manual del jugador*). Busca la puntuación de corrupción de la criatura u objeto en la fila de "Clérigo de una deidad maligna"; el poder del aura se corresponde con la columna que contiene la puntuación de corrupción.

CÓMO CONTRAER LA CORRUPCIÓN

La exposición inicial a un lugar u objeto corrupto proporciona al personaje 1d3 puntos de corrupción.

Por cada 24 horas pasadas en un lugar corrupto, o llevando un objeto corrupto, el personaje debe realizar un TS de Fortaleza. La CD base es 10, +5 por cada 24 horas de exposición consecutiva. Varias exposiciones simultáneas (como llevar un arma corrupta en un lugar corrupto) aumentan la CD en +5 por fuente de corrupción cada 24 horas. Si el personaje falla el TS, su puntuación de corrupción aumenta en 1.

Como tienen salvaciones de Fortaleza buenas, la mayoría de los bárbaros, guerreros, monjes, paladines y exploradores resisten mejor la corrupción que los miembros de las demás clases. Los bardos, pícaros, hechiceros y magos son mucho más susceptibles a la corrupción.

Objetos que absorben la corrupción

Algunas sustancias naturales absorben la corrupción, y por tanto protegen de la corrupción a quienes las llevan. Los ejemplos incluyen un trozo de jade puro del tamaño de un dedo humano, una hoja de vitela hecha con piel de un cordero de un año, un trozo intrincadamente esculpido de roble alcanzado por un rayo, o una faja de seda. El DM puede crear otros ejemplos apropiados para la campaña. Independientemente de la forma o el material del objeto, los objetos que absorben la corrupción cuestan 100 por cada uno.

A medida que un objeto absorbe la corrupción, se oscurece, se ablanda, y se pudre gradualmente a lo largo de siete días. Durante ese tiempo, absorbe toda la corrupción a la que se vea expuesto su portador. Poseer a la vez varios objetos que absorben la corrupción puede proteger a un personaje durante más de siete días, pero los beneficios no se acumulan indefinidamente, como se indica en la tabla siguiente.

Objetos poseídos	Días de protección
1	7
2	12
3	15
4	16
5	15
6	12
7 ó más	1

El mal y la corrupción

Tener sencillamente un alineamiento maligno no es una defensa contra la corrupción; es un efecto demasiado profundo para que las creencias personales o los códigos morales te protejan contra él. Sólo los muertos vivientes y las criaturas con el subtipo maligno pueden ignorar la corrupción.

Por supuesto, puedes decidir que las criaturas malignas quedan corruptas por el bien. Puedes crear lugares y objetos sagrados en tu campaña que corrompan a los personajes malignos. Podrías decir que las criaturas con el subtipo bueno son inmunes a los efectos de la corrupción en estos lugares sagrados, pero esos lugares pudrirían a las criaturas del subtipo maligno.

Alternativamente, podrías infligir corrupción según el conflicto entre la ley y el caos, junto con o en vez de la corrupción asociada con el conflicto entre el bien y el mal.

Tiros de salvación alternativos

A menudo, la literatura de fantasía narra cómo los personajes que ahondan en conocimientos antiguos, perdidos o prohibidos acaban corrompidos por su exposición a ese conocimiento. En las campañas con el mismo concepto, el TS de Fortaleza tiene sentido. No obstante, también podrías usar un TS de Voluntad para determinar si un personaje resulta afectado por la corrupción. Esto significaría que los bardos, clérigos, hechiceros y magos desarrollan una resistencia a la corrupción a medida que avanzan de nivel (debido a sus salvaciones de Voluntad buenas), pero otras clases lo pasarán mucho peor para resistir la corrupción.

Independientemente de si se usa una salvación de Fortaleza o de Voluntad, los clérigos, druidas y monjes son igualmente resistentes a la corrupción, lo que respalda el concepto del género de secretos horribles ocultos en templos y monasterios inaccesibles. Los pícaros son vulnerables de todas formas, lo que explica por qué los ladrones suelen aparecer en el género como personas que desatan inconscientemente el horror en el mundo cuando roban algo que estaba mejor perdido y protegido.

LUGARES CORRUPTOS

Cuando un personaje lanza un conjuro maligno en una zona corrupta, considera que el lanzador tiene +1 al nivel de lanzador para los efectos de conjuro que dependen del nivel de lanzador. Cuando un personaje lanza un conjuro bueno en una zona corrupta, considera que el lanzador tiene -1 al nivel de lanzador para los efectos de conjuro que dependen del nivel de lanzador. Estos cambios en el nivel de lanzador no tienen efectos sobre los conjuros conocidos, los conjuros por día, o el nivel de conjuro más alto disponible.

Si estás usando el *Manual de los Planos*, hay planos enteros que pueden infligir corrupción. Los planos levemente alineados infligen corrupción de la forma descrita en 'Contraer la corrupción' (ver más arriba). En los planos fuertemente alineados, la CD de la salvación aumenta en +5 cada 12 horas, en vez de cada 24.

EFFECTOS DE LA CORRUPCIÓN

La puntuación de corrupción de un personaje aplica un penalizador a sus puntuaciones de Constitución y Sabiduría. Por tanto, un personaje con Constitución 16 y Sabiduría 14 que llegue a tener una puntuación de corrupción de 4 tendrá una Constitución efectiva de 12 y una Sabiduría efectiva de 10. Estos penalizadores reflejan el impacto de la corrupción en la salud física y mental del personaje.

Los personajes que abrazan la corrupción (ver más adelante) y la usan pueden ignorar algunos de estos penalizadores. Aunque esto reduce las puntuaciones de características, el efecto de la corrupción no se trata como daño de característica, consunción de característica, ni ningún otro penalizador a una puntuación de característica que pueda ser eliminada mediante magia.

Un personaje corrupto puede experimentar los penalizadores a Constitución y Sabiduría de muchas formas distintas, desde náuseas leves, dolor en las articulaciones o desorientación, a carne putrefacta, deformaciones graves del esqueleto e irresistibles impulsos asesinos. La lista de efectos que aparece a continuación está dividida según el personaje esté levemente, moderadamente o gravemente corrupto. Un personaje que haya perdido el 25% de su puntuación de Constitución debido a la corrupción está levemente corrupto. Un personaje que haya perdido el 50% de su puntuación de Constitución debido a la corrupción está moderadamente corrupto. Un personaje que haya perdido el 75% de su puntuación de Constitución debido a la corrupción está gravemente corrupto. Los efectos de la lista están pensados principalmente como rasgos de interpretación, aunque si el DM quiere, puede aplicar pequeños modificadores de juego para representar algunos de los efectos.

EFFECTOS DE LA CORRUPCIÓN

Leves

- Náuseas o vómitos ocasionales
- Dolor en las articulaciones
- El cabello se vuelve blanco
- Paranoia leve
- Desorientación
- Agresividad aumentada
- Alucinaciones leves
- Flema, tos dolorosa
- Hinchazón de párpados, visión oscura
- Piel pálida, grisácea, marchita
- Ojos hundiéndose, labios agrietados
- La piel rezuma un "sudor" graso y amarillento
- La piel se vuelve más gruesa, se agrieta y se vuelve correaosa

Moderados

- Los huesos comienzan a deformarse y hacerse más densos
- Aparecen bultos negros con aspecto de líquen en la piel, que pican constantemente
- Llagas y cicatrices enrojecidas y parecidas a quemaduras
- Los ojos se nublan o los vasos sanguíneos se rompen, oscureciendo la visión
- Los labios retroceden y se pegan a las encías
- Las encías se hinchan, sangran y se pudren
- Los ojos, nariz, boca, oídos o labios sangran
- El pelo se cae
- Ataques incontrolables que sacuden el cuerpo con espasmos
- Erupción de llagas dolorosas
- Las llagas supuran sangre, pus, limo de olor asqueroso, arañas o insectos, una sustancia espesa y pastosa, gusanos, o baba ácida verde
- El sujeto oye voces de espíritus malignos
- Paranoia grave
- Ataques de risa incontrolable y perturbadora
- Indiferencia por la higiene y las costumbres culturales

Graves

- La carne de la nariz se pudre, dejando a la vista las aberturas de la calavera
- Empiezan a crecer dedos de las manos y de los pies, piernas, brazos, cabezas, oídos, ojos o dientes mutados en partes inapropiadas del cuerpo; después se marchitan, se pudren, y acaban por caerse
- La columna vertebral se retuerce, la espalda se encorva
- El esqueleto se deforma gravemente; el cráneo se agranda y se deforma
- Grandes bultos hinchados en el cuerpo
- Los pulmones se consumen desde dentro; respiración encharcada, pesada y dolorosa
- Se cae un ojo, dejando la cuenca abierta, que brilla con una espeluznante luz verde
- La piel se desprende en tiras parecidas al papel con el más ligero roce, dejando al descubierto la carne viva y roja
- Los dedos de las manos o de los pies comienzan a palmearse o a fundirse
- Irresistibles impulsos asesinos
- Reducido a comportamientos primitivos
- Come cosas incomedibles o que aún están vivas

Si la puntuación de Constitución de un personaje alcanza 0 a causa de los efectos de la corrupción, muere, y 1d6 horas después se alza como una espantosa y maligna criatura bajo el control del DM. En qué tipo de criatura se convierta depende del nivel de personaje que tenía antes de morir.

Nivel del personaje antes de morir	Se transforma en
2º o inferior	Necrófago
3º-5º	Necario
6º-8º	Incorpóreo
9º o superior	Bodak¹

1 Avanza al bodak hasta que sus DG igualen el nivel del personaje antes de morir.

Por muy horribles que sean los efectos de la corrupción sobre los vivos, son aún peores sobre los muertos. Cualquier criatura que muera mientras esté expuesta a la corrupción vuelve a alzarse en 1d4 horas como un muerto viviente, normalmente un zombi del tamaño apropiado. Quemar un cadáver lo protege de este efecto.

Cómo abrazar la corrupción

Una vez que la puntuación de corrupción de un personaje alcanza 10 (suponiendo que siga vivo), puede buscar fuerzas de gran maldad y comprometerse con su causa. Los cultos malignos, los templos de las deidades malignas, y los ejércitos de los señores de la guerra malignos suelen aceptar esos compromisos con avidez, lo que proporciona al personaje acceso a nuevas fuentes de poder (consulta 'Clases de prestigio corruptas', más adelante).

PURIFICAR LA CORRUPCIÓN

Es posible eliminar la corrupción de los personajes de diferentes formas, incluido el uso de conjuros, las buenas obras, y la purificación en un manantial sagrado. La corrupción no puede eliminarse a menos que el personaje corrupto lo desee.

Conjuros

Los siguientes conjuros pueden reducir las puntuaciones de corrupción cuando se lanzan fuera de las zonas corruptas. Ningún personaje puede ver su puntuación de corrupción reducida por un conjuro concreto más de una vez al día (aunque conjuros distintos pueden reducir la puntuación de corrupción si se lanzan sobre el mismo personaje el mismo día).

Expiación: este conjuro puede eliminar la corrupción, pero con límites. Primero, siempre requiere una búsqueda. Segundo, el lanzador decide cuánta corrupción quiere eliminar del personaje cuando lanza *expiación*, hasta un máximo igual al nivel del lanzador. Este uso de *expiación* le cuesta al lanzador 500 PX. *Expiación* puede reducir la puntuación de corrupción a 0.

Sanar: este conjuro reduce la puntuación de corrupción en 1 punto por cada tres niveles de lanzador, pero no puede reducir la puntuación de corrupción por debajo de 1.

Milagro o deseo: estos conjuros no pueden eliminar la corrupción, excepto duplicando los efectos de otros conjuros que se mencionan aquí.

Quitar maldición o quitar enfermedad: estos conjuros reducen la puntuación de corrupción en 1 punto, pero no pueden reducir la puntuación de corrupción por debajo de 1.

Restablecimiento: este conjuro reduce la puntuación de corrupción en 1 punto por cada cuatro niveles de lanzador, pero no puede reducir la puntuación de corrupción por debajo de 1.

Restablecimiento mayor: este conjuro reduce la puntuación de corrupción de un personaje en un número de puntos igual al nivel de lanzador del clérigo que lo lanza. *Restablecimiento mayor* puede reducir la puntuación de corrupción a 0.

Buenas obras

Las buenas obras por sí solas no son suficientes para eliminar la corrupción. Un personaje que quiera reducir su puntuación de corrupción mediante las buenas obras deberá pasar por un ritual concreto bajo la guía de uno de los clérigos de su deidad. El ritual prepara al personaje para llevar a cabo las buenas obras.

La fe de cada deidad tiene una lista de buenas obras rituales que el fiel debe llevar a cabo para mostrar su dedicación a la deidad. Por ejemplo, un fiel de San Cuthbert podría decidir vestirse con una indumentaria sagrada para su fe (y que identifique su fe a ojos de todos los que lo vean) y patrullar una parte concreta de su hogar como parte de la milicia o la guardia de la ciudad. Las aventuras nunca son parte de las buenas obras, y un personaje que emprenda una aventura antes de completar la buena obra deberá comenzar de nuevo con el ritual.

Las obras deben repetirse todos los días durante una semana. Tras concluiras, la puntuación de corrupción del personaje se reduce en 1

punto. El personaje puede continuar con la obra durante otra semana más para seguir perdiendo corrupción, o puede volver al templo para pasar de nuevo por el ritual y comenzar con una obra diferente.

Alternativamente, las buenas obras pueden ser búsquedas emprendidas en nombre de la deidad. Tras terminar la búsqueda, la puntuación de corrupción del personaje se reduce en 1 punto por semana necesaria para llevar a cabo la búsqueda.

Las buenas obras pueden reducir la puntuación de corrupción de un personaje a 0.

Manantial sagrado

Los manantiales que son sagrados para una deidad o causa concreta están situados en regiones remotas, y se necesitan largos y peligrosos viajes para alcanzarlos. Por cada día que pase un personaje descansando y purificándose en un manantial sagrado, su puntuación de corrupción se reduce en 1 punto. Un personaje que use este método para reducir su puntuación de corrupción no puede emprender otras actividades aparte de descansar, comer, dormir, y la conversación normal.

Purificarse en un manantial sagrado puede reducir la puntuación de corrupción de un personaje a 0.

Cómo purificar lugares y objetos

Los clérigos pueden usar *sacralizar* para eliminar la corrupción de una zona, pero eso lleva tiempo. El conjuro debe permanecer intacto durante un año y un día para eliminar la corrupción de la zona. Si durante ese tiempo se lanza el conjuro *desacralizar* en toda la zona o parte de ella, el esfuerzo se desvanece y es necesario lanzar de nuevo el conjuro *sacralizar* (el conjuro *sacralizar* sólo afecta a un área de 40' de radio, de modo que las zonas grandes pueden requerir muchos clérigos trabajando de manera simultánea para protegerlas por completo).

Los objetos no inteligentes que se dejen en una zona *sacralizada* durante un año y un día pierden la corrupción. Los objetos que tienen una puntuación de Inteligencia (y que son considerados constructos a este efecto) sólo pueden ser purificados usando los conjuros mencionados anteriormente.

CLASES DE PRESTIGIO CORRUPTAS

Las dos clases de prestigio que aparecen aquí usan la corrupción como fuente de poder. Dependiendo de tu campaña, ciertas puntuaciones de corrupción (o la falta de ellas) podrían ser prerequisites para otras clases de prestigio ya publicadas, como el alienista o el magus de sangre (ambos del *Tomo V* y *sangre*).

HECHICERO CORRUPTO

Los hechiceros corruptos encuentran un camino fácil hacia un tremendo poder mágico. Los magos jóvenes frustrados por el lento avance de sus estudios, los viejos eruditos irritados por las limitaciones de la magia tradicional, los campesinos que practican la magia del pueblo, incluso los que libran batallas eternas contra males espantosos y así sucumben a la corrupción: para todos estos lanzadores de conjuros, la corrupción ofrece una forma de superar los obstáculos que la magia permitida del mundo no puede proporcionar: por el simple precio del alma del personaje.

Los hechiceros corruptos proceden de toda una variedad de trasfondos. Muchos son hechiceros o magos (algunos sin experiencia, otros bastante avanzados) que tropiezan con los secretos prohibidos de la corrupción (o los buscan) en bibliotecas arcanas. Otros son adeptos que aprenden la magia de la corrupción de un practicante de más edad. Algunos son clérigos o druidas de cultos malignos que aprenden de sus ancianos, de la misma forma de la que el culto ha transmitido el conocimiento durante siglos.

Los hechiceros corruptos PNJs están por todas partes, aunque normalmente se esconden con mucho cuidado.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un hechicero corrupto, el personaje debe cumplir todos los requisitos siguientes.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Salvación de Voluntad base: +4.

Habilidades: Concentración 8 rangos, Saber (arcano) 4 rangos.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros de 1.^{er} nivel.

Corrupción: la puntuación de corrupción del personaje debe ser 4 ó superior.

Especial: debe haber aprendido los principios básicos de la magia de corrupción de un hechicero corrupto de al menos 4.^o nivel, o debe haber convocado a un diablo o demonio para recibir instrucción.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del hechicero corrupto (y su característica clave) son Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Saber (arcano) (Int) y Saber (los planos) (Int).

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase para la clase de prestigio de hechicero corrupto.

Competencia con armas y armaduras: los hechiceros corruptos son competentes con todas las armas sencillas. No son competentes con ningún tipo de armaduras, ni con los escudos. La armadura de cualquier tipo interfiere con los gestos arcanos del hechicero corrupto, lo que puede hacer que sus conjuros fallen (si estos conjuros tienen componentes somáticos).

Conjuros diarios/conjuros conocidos: Por cada nivel obtenido como hechicero corrupto, el personaje obtiene nuevos conjuros conocidos y conjuros diarios como si también hubiera avanzado un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que perteneciera antes de convertirse en hechicero corrupto. No obstante, el hechicero corrupto no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de esa clase habría obtenido. Esto significa, esencialmente, que suma su nivel de hechicero corrupto al nivel de cualquier otra clase de lanzador de conjuros que tenga, y después determina los conjuros conocidos, conjuros diarios, y el nivel de lanzador en consecuencia.

Componente de sangre: un hechicero corrupto debe usar sangre en lugar de cualquier componente material del conjuro (si el conjuro no tiene componentes materiales, ignora este coste). Tiene dos opciones para extraer la sangre: de sí mismo o de otros.

Si usa su propia sangre, el pequeño corte de cuchillo necesario para extraer la sangre requerida es una acción gratuita que forma parte del lanzamiento del conjuro. Usar esta aptitud inflige 1 punto de daño al hechicero corrupto, pero el personaje no necesita realizar una prueba de Concentración para lanzar el conjuro con éxito, a pesar de la herida.

Reemplazar un componente material caro por sangre requiere extraer una cantidad de sangre mayor. Un hechicero corrupto se inflige más daño a sí mismo cuando extrae una gran cantidad de sangre, como se indica en la tabla siguiente. Además, cuando use sangre para reemplazar un componente material de esta forma, el hechicero corrupto debe tener éxito en una prueba de Concentración (CD 10 + daño sufrido + nivel del conjuro) para lanzar el conjuro con éxito.

Coste del componente	Daño infligido
50 po o menos	5
51-300 po	11
301-750 po	17
751 po o más	23

Si el hechicero corrupto extrae la sangre de otra persona para usarla como componente material, en general se aplican las reglas que se han descrito anteriormente. Si la fuente de sangre es voluntaria (o está indefensa) y está adyacente al hechicero corrupto, éste puede efectuar un pequeño corte de cuchillo para obtener una pequeña cantidad de sangre como acción gratuita durante el lanzamiento del conjuro (si la fuente no es voluntaria o indefensa, o no está adyacente, el tiempo que tarde en extraer la sangre depende por completo de las circunstancias).

No se puede usar una sola fuente de sangre para reemplazar un componente material caro, a menos que los pg totales del personaje o de la víctima sean lo bastante altos como para absorber todo el daño sin caer por debajo de -10. Por ejemplo, la sangre de un orco al que le queden 6 pg no es suficiente para reemplazar un componente que cueste 301 po o más, porque el orco no puede sufrir los 17 puntos de daño necesarios antes de morir.

Ocultar la corrupción: aunque lo más probable es que un hechicero corrupto acumule una puntuación de corrupción alta a lo largo de su vida, esta corrupción no es inmediatamente obvia para los espectadores. La corrupción de un hechicero corrupto se manifiesta en efectos mentales (locura, furia y pesadillas) y en efectos físicos internos. Si se abre a un hechicero corrupto, la corrupción interna del personaje es obvia: su cuerpo está lleno de pus sanguinolento y extraños tumores, incluso extremidades internas. Si un hechicero corrupto entra en una zona corrupta, su corrupción se manifiesta externamente de inmediato. Excepto por estas dos condiciones, es imposible detectar a un hechicero corrupto a causa de su aspecto.

Un hechicero corrupto ya no aplica su puntuación de corrupción como penalizador a su Constitución, y sólo aplica la mitad de su puntuación de corrupción como penalizador a su Sabiduría.

Metamagia corrupta: un hechicero corrupto que aprenda dotes metamágicas puede aplicarlas pagando un coste en sangre adicional. Extrayendo sangre, un hechicero corrupto puede mejorar sus conjuros sin utilizar un espacio de conjuro de nivel superior. El coste es un número de puntos de daño de Constitución igual al ajuste de nivel del conjuro de la dote metamágica. Así, lanzar el conjuro toque



Hechicera corrupta

TABLA 6-3: EL HECHICERO CORRUPTO

Nivel de clase	Ataque base	Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+0	+0	Componente de sangre, ocultar la corrupción, metamagia corrupta, lanzamiento de conjuros corrupto
2.º	+1	+3	+0	+0	—
3.º	+2	+3	+1	+1	—
4.º	+3	+4	+1	+1	—
5.º	+3	+4	+1	+1	—
6.º	+4	+5	+2	+2	—
7.º	+5	+5	+2	+2	—
8.º	+6	+6	+2	+2	—
9.º	+6	+6	+3	+3	—
10.º	+7	+7	+3	+3	—

vampírico potenciado le cuesta a un hechicero corrupto 2 puntos de daño de Constitución, porque un conjuro potenciado ocupa un espacio de conjuro 2 niveles superior al normal. Un hechicero corrupto no puede mejorar un conjuro a un nivel superior del que puede lanzar por estos medios. Por ejemplo, un hechicero corrupto debe tener al menos 9.º nivel de lanzador para lanzar el conjuro *toque vampírico* potenciado (o al menos 10.º nivel, si el personaje está lanzando como un hechicero), ya que el conjuro potenciado requiere un espacio de conjuro de 5.º nivel.

Un hechicero corrupto sin puntuación de Constitución no puede usar esta aptitud.

Lanzamiento de conjuros corrupto (Sb): en vez de usar una puntuación de característica clave para el lanzamiento de conjuros, un hechicero corrupto usa su puntuación de corrupción. Para lanzar un conjuro, un hechicero corrupto debe tener una puntuación de característica al menos igual al nivel del conjuro. Los conjuros adicionales del hechicero corrupto se basan en un número igual a la puntuación de corrupción del personaje +10, y los TS contra los conjuros del hechicero corrupto tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + la puntuación de corrupción del hechicero corrupto.

Un hechicero corrupto acumula corrupción al lanzar sus conjuros. Todos los conjuros que lanza un hechicero corrupto son conjuros malignos. Debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + nivel del conjuro) o su puntuación de corrupción aumenta en 1.

Avance de nivel: el poder de la corrupción es seductor. Una vez que un personaje ha probado sus alientes, es difícil resistirse. Siempre que un hechicero corrupto adquiere un nuevo nivel y quiera subir un nivel en cualquier otra clase, deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + puntuación de corrupción). Si falla el TS, debe avanzar en un nivel de hechicero corrupto. Si tiene éxito en el TS, puede avanzar un nivel en la clase que quiera.

COMBATIENTE CORRUPTO

Cuando la corrupción de un personaje amanece con superar la capacidad de su cuerpo y de su alma para contenerla, puede acabar poseído por su poder maligno y transformado en una criatura de la corrupción. Estos personajes sienten un impulso irresistible de viajar hacia regiones corruptas, a menudo caminando hasta que les sangran los pies, matando a cualquiera que se cruce en su camino. Los que tienen suerte mueren a manos de aventureros, milicias o monstruos. Los que no tienen suerte son guiados por cultos malignos a Erythnul y a Hextor y se transforman en sirvientes vivos del mal.

La mayoría de los combatientes corruptos fueron bárbaros, guerreros o exploradores antes de que la corrupción se adueñara de ellos, aunque esta clase de prestigio puede ser adoptada por un miembro de cualquier raza o clase de personaje. Los clérigos, druidas, hechiceros y magos suelen ser seducidos más bien por la clase de hechicero corrupto.

Los PNJs combatientes corruptos se encuentran en las cercanías de las regiones corruptas, y a menudo sirven como comandantes de pequeños grupos de humanoides malignos.

Dado de golpe: d12.

Conjuros diarios/conjuros conocidos

+1 nivel de clase de lanzador de conjuros existente
+1 nivel de clase de lanzador de conjuros existente
+1 nivel de clase de lanzador de conjuros existente
+1 nivel de clase de lanzador de conjuros existente
+1 nivel de clase de lanzador de conjuros existente
+1 nivel de clase de lanzador de conjuros existente
+1 nivel de clase de lanzador de conjuros existente
+1 nivel de clase de lanzador de conjuros existente
+1 nivel de clase de lanzador de conjuros existente
+1 nivel de clase de lanzador de conjuros existente

Prerrequisitos

Para llegar a ser un combatiente corrupto, el personaje debe cumplir todos los requisitos siguientes.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Ataque base: +5.

Corrupción: la puntuación de corrupción del personaje debe ser 10 o superior.

Especial: el personaje debe encontrar un templo dedicado a una deidad maligna y unirse a él.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del combatiente corrupto (y su característica clave) son Avergüazar intenciones (Sab), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue) y Trepas (Fue).

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

TABLA 6-4: EL COMBATIENTE CORRUPTO

Nivel base	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Ocultar la corrupción
2.º	+2	+3	+0	+0	RD 1/buenas
3.º	+3	+3	+1	+1	Golpe corrupto 1/día
4.º	+4	+4	+1	+1	RD 2/buenas
5.º	+5	+4	+1	+1	—
6.º	+6	+5	+2	+2	RD 3/buenas
7.º	+7	+5	+2	+2	Golpe corrupto 1/día
8.º	+8	+6	+2	+2	RD 4/buenas
9.º	+9	+6	+3	+3	—
10.º	+10	+7	+3	+3	RD 5/buenas

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de clase para la clase de prestigio de combatiente corrupto.

Competencia con armas y armaduras: los combatientes corruptos no obtienen ninguna competencia adicional con armas y armaduras.

Ocultar la corrupción: por definición, un combatiente corrupto está invadido por la corrupción, pero esta corrupción no es inmediatamente obvia para los espectadores. La corrupción de un combatiente corrupto se manifiesta en efectos mentales (ideas

TRAS EL TELÓN: CORRUPCIÓN

La corrupción se puede incorporar a las campañas sin muchas fisuras. Generalmente es mejor limitar el número de lugares y objetos que pueden transmitir corrupción, para reducir la carga de contabilidad de los jugadores y el DM.

La corrupción convierte al mal en una amenaza física para el bienestar de los personajes. Puede tener un impacto duradero en los personajes, incluso matando a quienes se exponen a ella demasiado tiempo.

delirantes, ira y crueldad) y en efectos físicos internos. Si se disecciona a un combatiente corrupto, su corrupción interna es obvia: su cuerpo está lleno de líquidos viles y tumores deformados, incluso extremidades internas. Si un combatiente corrupto entra en una zona corrupta, su corrupción se manifiesta externamente de inmediato. Excepto por estas dos condiciones, es imposible detectar a un combatiente corrupto a causa de su aspecto.

Un combatiente corrupto ya no aplica su puntuación de corrupción como penalizador a su Constitución, y sólo aplica la mitad de su puntuación de corrupción como penalizador a su Sabiduría.

Resistencia al daño (Ex): en el 2º nivel, un combatiente corrupto obtiene RD 1/ buenas. A partir de ahí, el valor de la RD del personaje aumenta en 1 punto en cada nivel impar.

Golpe corrupto (Ex): un combatiente corrupto de 3º nivel o superior puede imbuir un ataque cuerpo a cuerpo con el poder de su corrupción. El personaje suma su puntuación de corrupción al daño infligido por el ataque cuerpo a cuerpo, y la puntuación de corrupción del objetivo aumenta en 1.

Si un combatiente corrupto alcanza a una criatura inmune a los efectos de la corrupción (como una criatura muerta viviente o una criatura con el subtipo maligno), el golpe corrupto no tiene efecto.

Un combatiente corrupto puede usar esta aptitud una vez al día tras alcanzar el 3º nivel, y una vez al día adicional por cada cuatro niveles obtenidos a partir de ahí.



Combatiente corrupto

LA CORDURA

Esta variante te permite introducir un elemento de horror oscuro en tu campaña de Dungeons & Dragons. En las campañas que usan estas reglas, los personajes obtienen un nuevo atributo llamado Cordura. Esta estadística funciona como una puntuación de característica en ciertos aspectos, pero tiene su propia mecánica de juego única que representa el descenso del personaje de un estado mental sano y estable hacia la confusión, la demencia y la inestabilidad mental. A medida que un personaje va encontrando monstruos, presencia actos horribles, domina conocimientos prohibidos o lanza conjuros, su puntuación de Cordura, y su correspondiente capacidad para actuar como un miembro normal de su raza, se deterioran. Este descenso gradual está equilibrado en parte por los poderes que obtienen los personajes cada vez que superan a un enemigo horrendo o aumentan su habilidad y destreza, pero incluso cuando el poder de estos personajes crece, conocen o temen que un peligro aún mayor les espera: la amenaza de volverse permanentemente locos.

¿QUÉ ES LA CORDURA?

La cordura es el estado mental natural de la vida corriente. El equilibrio mental normal se pone en peligro cuando los personajes afrontan horrores, entidades o actividades que son espeluznantes, antinaturales y desconcertantes.

Este tipo de encuentros hace que un personaje pierda puntos de su puntuación de Cordura, con lo que se arriesga a sufrir una locura temporal, indefinida o permanente. La estabilidad mental y los puntos de Cordura perdidos pueden recuperarse hasta cierto punto, pero las cicatrices psicológicas pueden permanecer.

La locura acontece cuando se pierden demasiados puntos de Cordura en un espacio de tiempo demasiado corto. La locura no aparece necesariamente si la puntuación de Cordura es baja, pero una puntuación de Cordura baja hace que sea más probable que aparezcan ciertas formas de locura después de que el personaje experimente un shock emocional. La Cordura del personaje puede restablecerse tras pocos minutos, tras algunos meses, o puede perderse para siempre.

Un personaje puede recuperar puntos de Cordura perdidos, e incluso incrementar su máximo de puntos de Cordura. No obstante, aumentar los rangos del personaje en la habilidad Saber (conocimiento prohibido) siempre disminuye su Cordura máxima en la misma cantidad.

PUNTOS DE CORDURA

Los puntos de Cordura miden la estabilidad de la mente de un personaje. Este atributo proporciona una forma de definir la cordura inherente a un personaje, la mayor estabilidad que el personaje es capaz de poseer, y el nivel actual de sana racionalidad que conserva el personaje, incluso tras numerosos shocks y revelaciones horribles.

La Cordura se mide de tres formas: Cordura inicial, Cordura actual y Cordura máxima. La Cordura inicial y la actual nunca pueden superar a la Cordura máxima.

Cordura inicial

La Cordura inicial de un personaje es igual a su puntuación de Sabiduría multiplicada por 5. Esta puntuación representa la Cordura actual de un personaje inicial, así como el límite máximo de Cordura que puede restablecerse mediante la habilidad Sanar (consulta "La habilidad de Sanar y el tratamiento mental", más adelante en esta sección). Tras su creación, la Cordura actual de un personaje suele fluctuar considerablemente, y puede que nunca vuelva a igualar su Cordura inicial. Un cambio en la puntuación de Sabiduría del personaje cambia su Cordura inicial a efectos de lo que se puede restablecer mediante el tratamiento con la habilidad Sanar. Sin embargo, la Cordura actual no cambia aunque la Sabiduría aumente o disminuya.

Cordura actual

La puntuación de Cordura actual de un personaje fluctúa casi tan a menudo como sus puntos de golpe (y a veces mucho más a menudo).

Cómo realizar una prueba de cordura: cuando un personaje se encuentra en una situación sobrenatural, antinatural o espantosa, el DM puede requerir que el jugador realice una prueba de Cordura usando un dado de porcentaje (d%). La prueba tiene éxito si el resultado es igual o menor que la Cordura actual del personaje.

Con una prueba con éxito, el personaje o no pierde puntos de Cordura o sólo pierde una cantidad mínima. La pérdida de Cordura potencial se indica normalmente como dos números o tiradas de dado separadas por una barra, como 0/1d4. El número de antes de la barra indica el número de puntos de Cordura que se pierden si

se tiene éxito en la prueba de Cordura (en este caso, ninguno); el número tras la barra indica el número de puntos de Cordura que se pierden si la prueba falla (en este caso, entre 1 y 4 puntos).

La Cordura actual de un personaje también está en peligro cuando el personaje lee ciertos libros, aprende ciertos tipos de conjuros, y trata de lanzarlos. Estas pérdidas de Cordura suelen ser automáticas (no se permite ninguna prueba de Cordura); el personaje que escoge emprender la actividad renuncia al número indicado de puntos de Cordura.

En la mayoría de los casos, una nueva confrontación que conozca la Cordura requiere una nueva prueba de Cordura. No obstante, el DM siempre puede decidir cuándo hay que realizar pruebas de Cordura. Hacer frente a varios cadáveres horriblemente mutilados a la vez o en rápida sucesión puede requerir una sola prueba de Cordura, mientras que los mismos cadáveres encontrados de uno en uno en el transcurso de varias horas de juego pueden requerir pruebas separadas.

Cómo volverse loco: perder más de unos pocos puntos de Cordura puede hacer que un personaje se vuelva loco, como se describe más adelante. Si la puntuación de Cordura de un personaje desciende hasta 0 ó menos, comienza el rápido descenso hacia la locura permanente. En cada asalto, el personaje pierde otro punto de Cordura. Cuando la puntuación de Cordura del personaje llega a -10, se vuelve completamente loco, de forma incurable. Se puede usar la habilidad Sanar para estabilizar a un personaje en el límite de la locura permanente; para obtener más detalles, consulta La habilidad de Sanar y el tratamiento mental, más adelante.

La descripción del DM de una situación que afecte a la Cordura siempre debería justificar la amenaza al bienestar del personaje. Así, una horda de ratas echando espumarajos es horripilante, mientras que una sola rata corriente no suele serlo (a menos que el personaje tenga la fobia correspondiente, por supuesto).

Cordura máxima

Los rangos en la habilidad Saber (conocimiento prohibido) simulan la comprensión del personaje de aspectos de las criaturas oscuras de los límites de la realidad. Una vez obtenidos, estos horribles conocimientos nunca se olvidan, y el personaje rinde su equilibrio mental como consecuencia. La Cordura de un personaje se debilita a medida que su comprensión de estas verdades ocultas aumenta. Así funciona el universo.

La Cordura actual de un personaje nunca puede ser más alta que 99 menos los rangos del personaje en Saber (conocimiento prohibido). Este número (99 menos los rangos en Saber (conocimiento prohibido)) es la Cordura máxima del personaje.

PÉRDIDA DE CORDURA

Normalmente, los personajes pierden Cordura en distintos tipos de circunstancias: cuando se encuentran con algo inimaginable, cuando sufren un *shock grave*, tras lanzar un conjuro o cuando aprenden

uno nuevo, cuando se ven afectados por cierto tipo de magia, o cuando leen un tomo prohibido.

Encontrarse con lo inimaginable

Cuando la gente percibe criaturas y seres de horror indecible, se experimenta les cuesta cierta porción de sus mentes, ya que estas criaturas son intrínsecamente turbadoras y repelentes. Nunca perdemos la consciencia de su naturaleza extraña, fétida, viscosa. Esta reacción instintiva es parte integrante de humanos, elfos, enanos, y otras razas humanoides. En esta categoría podemos incluir los sucesos o agentes sobrenaturales que no se reconocen siempre como específicamente devotos a estos dioses oscuros, como los zombis, los vampiros, las maldiciones, etc.

La tabla 6-5: pérdida de Cordura a causa de criaturas, proporciona algunos valores por defecto de pérdida de Cordura cuando se encuentran criaturas, basándose en su tipo y tamaño. Estos son sólo valores por defecto; el DM puede y debería ajustarlos para los monstruos individuales que juzgue más o menos horribles que otros de su tamaño. Por ejemplo, un asustar apenas constituye una visión que afecte a la Cordura, y probablemente debería considerarse un humanoide en vez de un ajeno. En cambio, un varguille (un ajeno Pequeño con un aspecto muy similar a una cabeza voladora con alas de murciélago) podría provocar una reacción mucho más visceral que otros ajenos Pequeños.

Además, ciertos tipos de comportamientos de los monstruos pueden forzar pruebas de Cordura adicionales, muy similares a las descritas en 'Shocks graves', más adelante. Por ejemplo, un azotamiento es una visión desconcertante, pero ver cómo uno consume el cerebro de tu mejor amigo debería claramente obligarte a realizar otra prueba, con pérdidas apropiadas para la situación.

En la mayoría de las campañas de D&D, ningún personaje tiene que realizar una prueba de Cordura cuando se encuentra con un elfo, enano, u otra raza humanoide estándar del *Manual del jugador*, ni cuando se encuentra con animales domesticados o que sean corrientes. En la mayoría de los casos, incluso las razas humanoides como los orcos o los trasgos podrían ser lo suficientemente comunes como para no causar pérdidas de Cordura.

Monstruos específicos y cordura: algunos monstruos tienen aptitudes especiales adicionales o alternativas cuando se usa la variante de Cordura.

Alip: la aptitud de locura del alip provoca la pérdida de 2de puntos de Cordura, en lugar del efecto normal.

Derro: la aptitud de locura del derro protege a estas criaturas de seguir perdiendo Cordura. Los derro cuerdos (especialmente si son PJs) llevan la cuenta de sus puntos de Cordura de la forma normal.

Personajes monstruosos y cordura: en la mayoría de los casos, el DM no tiene que llevar la cuenta de la puntuación de Cordura de un monstruo, pero a veces, especialmente cuando están en manos

LO QUE VINO DE CTHULHU

En los primeros años del siglo XX, H.P. Lovecraft escribió una serie de historias y novelas que exploraban la idea de que nuestra comprensión del mundo y las leyes de la ciencia sólo representaban una fracción de los verdaderos secretos del universo. ¿Qué ocurriría si, como Lovecraft propuso en su obra, nuestra visión de la realidad fuera sólo un brinco bajo el que acechara un gran mal, un mal casi insondable? Inspirado por estas ideas oscuras, aunque fascinantes, el juego de rol *La llamada de Cthulhu* proporcionó a los jugadores de rol una forma de explorar el mundo horrible y fascinante de los Mitos de Cthulhu, introduciendo el sistema de Cordura como forma de medir los efectos de la exposición a este gran mal en la mente de un personaje.

Los Primigenios: centrales en los Mitos de Lovecraft, los Primigenios son seres semejantes a dioses, de inimaginable poder e indecible maldad. En la visión de Lovecraft, están tan fuera de la comprensión humana que

incluso el conocimiento de su existencia puede destrozar una mente sana, y sus acciones están tan lejos de nuestras propias definiciones de moralidad que los actos de maldad cometidos por la humanidad no pueden siquiera compararse en alcance a sus oscuros deseos. Es a estos dioses oscuros y a su multitud de sirvientes a quienes deben enfrentarse los personajes. Aunque estas entidades oscuras son demasiado poderosas para llegar a vencerlas nunca, los valientes con suerte pueden frustrar a veces los planes de sus secuaces e impedir que se establezcan más en nuestra realidad.

Conocimiento prohibido: la habilidad Saber (conocimiento prohibido) que aparece en esta variante representa el conocimiento de los seres oscuros que Lovecraft y otros escritores se imaginaron acechando en los límites de la realidad. En el juego de rol *La llamada de Cthulhu*, esta habilidad se llamaba Mitos de Cthulhu.

TABLA 6-5: PÉRDIDA DE CORDURA A CAUSA DE CRIATURAS

Tipo de monstruo	Tamaño del monstruo							
	Hasta Menudo	Pequeño	Mediano	Grande	Enorme	Gargantuesco	Colosal	
Aberración, dragón, cieno, ajeno, muerto viviente	1/1d4	1/1d4	1/1d6	1/1d10	1d4/1d10	1d6/1d10	1d6/2d10	
Elemental, fata, planta, sabandija	0/1d4	1/1d4	1/1d6	1/1d8	1/1d10	1d4/1d10	1d4/2d6	
Constructo, gigante, bestia mágica, humanoide monstruoso	0/1	0/1d4	0/1d6	1/1d6	2/2d6		3/3d6	
Animal, humanoide	0/0 ¹	0/1 ¹	0/1 ¹	0/1d4 ¹	0/1d4	0/1d4	0/1d6	

¹ Sólo los animales o humanoides de aspecto realmente extraño o feroz obligan a realizar una prueba.

de un jugador, los monstruos necesitan una puntuación de Cordura, igual que los demás personajes.

Aunque la mayoría de campañas que usan la variante de Cordura limitan a los jugadores a crear personajes de las razas descritas en el *Manual del jugador*, sigue siendo fácil imaginarse un mundo en el que una o dos razas monstruosas sean tan comunes o estén tan integradas en la cultura de otras razas que el DM quiera presentarlas como opciones viables para personajes jugadores. En estos casos, los monstruos disponibles como razas para personajes jugadores nunca deberían provocar una pérdida de Cordura de otros personajes o PNJs, y estas criaturas deberían tener una puntuación de Cordura y llevar la cuenta de sus pérdidas de Cordura de la misma forma que los hacen los personajes de las razas del *Manual del jugador*. Un monstruo nunca debería perder Cordura al ver a otros de su raza (los espectros no pierden Cordura al ver a otros espectros, etc.). En todos los casos, lo que puede causar una pérdida de Cordura a una criatura específica queda en manos del DM.

Shocks graves

Una visión espantosa de una naturaleza más mundana también puede costar puntos de Cordura. Los *shocks* graves incluyen presenciar una muerte prematura o violenta, experimentar personalmente la mutilación, perder posición social, ser víctima de la traición, o cualquier otra cosa que el DM decida que es lo suficientemente extrema. La lista siguiente proporciona algunos ejemplos de *shocks* graves, y la pérdida de Cordura que produce cada uno de ellos.

Pérdida de Cordura ^a	Situación espantosa
0/1d2	Sorprendido de encontrarse un cadáver animal mutilado
0/1d3	Sorprendido de encontrarse un cadáver humano
0/1d3	Sorprendido de encontrarse un miembro humano
0/1d4	Encontrar un arroyo que fluye con sangre
1/1d4+1	Encontrar un cadáver humano mutilado
0/1d6	Despertar atrapado en un ataúd
0/1d6	Presenciar la muerte violenta de un amigo
1/1d6	Ver un necrófago
1/1d6+1	Encontrarse a alguien que sabes que está muerto
0/1d10	Sufrir torturas graves
1/1d10	Ver un cadáver alzándose de la tumba
2/2d10+1	Ver una enorme cabeza cortada cayendo del cielo
1d10/1d6 ^a	Ver a una deidad maligna

¹ Pérdida con una prueba con éxito/pérdida con una prueba fallida.

Lanzar conjuros

La magia depende de la física del verdadero universo. Al lanzar conjuros, los personajes visualizan lo inimaginable, deformando sus mentes para seguir extrañas formas de pensamiento. Estas visualizaciones hieren la mente. Aunque los lanzadores de conjuros se exponen a estos traumas de forma voluntaria, siguen siendo traumas.

En esta variante, lanzar un conjuro consume una cierta cantidad de Cordura. Esta regla representa el hecho de que el lanzamiento de conjuros fuerza la mente a adoptar extraños esquemas y procesos de pensamiento que está mal preparada para manejar. El DM puede escoger entre las tres opciones que aparecen en la tabla siguiente, restando un número bajo, moderado o extremo de puntos de Cordura de un personaje que lance un conjuro. En una campaña con pérdidas bajas de

Cordura, un lanzador de conjuros rara vez es penalizado por lanzar un conjuro, especialmente si DM también decide dotar a los personajes de Resistencia a la locura (consulta la barra lateral) en estos casos. En una campaña con pérdidas moderadas de Cordura, los lanzadores de conjuros se enfrentan a un riesgo de locura ligeramente mayor que los miembros de otras clases, aunque tengan RL. Cuando uses esta opción, los jugadores deberían, en general, adoptar niveles de lanzador de conjuros sólo como opción multiclase. En una campaña con pérdidas extremas de Cordura, los lanzadores de conjuros lo pasan mal cuando participan en aventuras de forma regular, porque es complicado que usen las aptitudes principales de su clase sin volverse locos pronto.

TABLA 6-6: PÉRDIDA DE CORDURA A CAUSA DEL LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nivel del conjuro	Pérdida de Cordura baja	Pérdida de Cordura moderada	Pérdida de Cordura extrema
1 ^a	1	2	1d6
2 ^a	2	4	2d6
3 ^a	3	6	3d6
4 ^a	4	8	4d6
5 ^a	5	10	5d6
6 ^a	6	12	6d6
7 ^a	7	14	7d6
8 ^a	8	16	8d6
9 ^a	9	18	9d6

Además de las guías que se han dado para cada opción de campaña, el DM es libre de imponer modificadores adicionales a la pérdida de Cordura causada por conjuros de un cierto tipo, una cierta escuela, o incluso conjuros individuales. Aquí hay algunos ejemplos de condiciones que un DM podría decidir incorporar a una campaña.

- Lanzar abjuraciones cuesta 1 punto de Cordura menos.
- Lanzar conjuros divinos cuesta 5 puntos de Cordura adicionales.
- Los druidas sólo sufren la mitad de la pérdida de Cordura a causa del lanzamiento de conjuros (redondea las fracciones hacia arriba).
- Lanzar conjuros curativos no consume Cordura.
- Lanzar el conjuro *invisibilidad*, así como todas sus variaciones, cuesta 1 punto de Cordura adicional.
- Lanzar conjuros de nigromancia cuesta 2 puntos de Cordura adicionales.
- Los lanzadores de conjuros de algunas clases siguen las guías de una opción de campaña, y los lanzadores de conjuros de otras clases siguen las guías de otra opción.

Cómo aprender conjuros

Aprender conjuros, al igual que lanzarlos, expone a un personaje a secretos incognoscibles, y puede dañar y deformar la mente. En esta variante, siempre que un lanzador de conjuros aprende un nuevo conjuro, pierde puntos de Cordura. En la mayoría de los casos, la pérdida de Cordura es igual al nivel del conjuro, pero si el conjuro está incluido en un tomo de conocimientos prohibidos (ver más adelante), la pérdida puede ser mayor.

Las reglas para pérdidas de Cordura a causa del aprendizaje de conjuros funcionan bien con los magos, hechiceros, y otras clases de lanzadores de conjuros arcanos que aprenden conjuros uno a uno o en grupos

pequeños, pero esta pérdida puede abrumar fácilmente a un druida, clérigo, u otro lanzador de conjuros divinos que obtiene un nuevo nivel de lanzador de conjuros (y que por tanto "aprende" todo un nivel de conjuros nuevos a la vez). En estos casos, el jugador y el DM deberían trabajar juntos para determinar un número específico de conjuros aprendidos cada vez que se obtiene acceso a un nuevo nivel de lanzador de conjuros. Cuando tengas dudas sobre cuántos conjuros debes permitir que aprenda un lanzador de conjuros en un nivel concreto, el ritmo de adquisición de conjuros de la clase de mago es un buen punto de referencia.

Los DMs que quieran incorporar reglas de Cordura en campañas con mucha magia, o los que quieran conservar más la atmósfera de una partida de D&D normal, puede permitir a todos los lanzadores de conjuros aprender un pequeño número de conjuros en cada nivel sin perder Cordura.

Magia que afecta a la Cordura

Los siguientes tipos de magia y conjuros específicos tienen efectos diferentes o adicionales cuando se usa la variante de Cordura. Para los efectos de los conjuros curativos y los métodos mágicos de recuperar la Cordura, consulta "Cómo recuperar la Cordura mediante la magia", más adelante esta sección.

Efectos de miedo: siempre que un conjuro, criatura, u otro factor produzca un efecto de miedo que provoque que el objetivo quede estremecido, asustado o desparpavido, sustituye el TS para evitar el efecto (si lo hay) por una prueba de Cordura. Con una prueba fallida (y a veces, con una con éxito), el sujeto pierde un número de puntos de Cordura, en vez de experimentar el efecto normal de la magia. La tabla siguiente proporciona un resumen de la pérdida de Cordura asociada con cada conjuro con el descriptor de miedo:

Conjuro	Pérdida de Cordura con una prueba fallida	Pérdida de Cordura con una prueba con éxito
Asesino fantasmal ¹	—	—
Causar miedo	1d6	1
Esparantar	1d6	1
Fatalidad	1d6	—
Miedo	2d6	1
Némesis inexorable ¹	—	—
Perdición ²	—	—
Símbolo de miedo	2d6	—

- 1 *Asesino fantasmal* y *némesis inexorable* funcionan de la forma normal porque estos conjuros no dejan al objetivo estremecido, asustado o desparpavido (el DM podría decidir que la salvación de Fortaleza se sustituye por una prueba de Cordura para evitar morir de miedo; en este caso, fallar la prueba da como resultado la locura permanente).
- 2 *Perdición* funciona de la forma normal porque su efecto es menos grave que el del estado estremecido.

Con esta variante, *quitar el miedo* no elimina automáticamente un efecto de miedo existente en sus objetivos, pero sí se lanza sobre una criatura que haya perdido Cordura a causa de un efecto de miedo en las últimas 24 horas, la pérdida de Cordura se reduce a la mitad (mínimo 1

punto), y la Cordura actual de la criatura se ajusta según corresponda.

Ilusiones: las ilusiones, cuando se creen, provocan una pérdida de Cordura, como si el monstruo o suceso horribles estuvieran realmente presentes. El DM puede reducir la pérdida de Cordura causada por las ilusiones (o eliminarla por completo) si esos conjuros aparecen frecuentemente en su campaña.

Lanzar maldición: cuando uses la variante de Cordura, este conjuro puede provocar una prueba de Cordura en vez de una salvación de Voluntad. Si la víctima falla la prueba de Cordura, pierde 3d6 puntos de Cordura. A diferencia de lo que ocurre con la pérdida normal de Cordura, este número también se resta de la Cordura máxima del personaje. La magia que elimina las maldiciones (como *quitar maldición* o *vomper encantamiento*) puede restablecer la Cordura máxima normal del personaje, pero es necesaria otra magia o el uso de la habilidad Sanar para restablecer la Cordura actual del personaje.

Contactar con otro plano: cuando uses la variante de Cordura, los personajes que lancen este conjuro se arriesgan a perder Cordura en lugar de Inteligencia y Carisma. Siempre que un personaje lance este conjuro, deberá realizar una prueba de Cordura. Si la prueba falla, el personaje pierde Cordura dependiendo del plano con el que el personaje estuviera tratando de contactar, según la tabla siguiente. A diferencia de la reducción de Inteligencia y Carisma provocada por la versión normal de este conjuro, la pérdida de Cordura no desaparece tras una semana: la pérdida es permanente hasta que sea restablecida por otro conjuro o mediante el uso de la habilidad Sanar.

Plano	Pérdida de Cordura
Plano Elemental (apropiado)	1
Plano de Energía positiva/negativa	1
Plano Astral	2
Plano Exterior (semideidad)	1d6
Plano Exterior (deidad menor)	2d6
Plano Exterior (deidad intermedia)	3d6
Plano Exterior (deidad mayor)	4d6

Comunión: cuando uses la variante de Cordura, sustituye el coste en PX de este conjuro por una prueba de Cordura (1d6/3d6), que se realiza como acción gratuita inmediatamente después de que expire la duración del conjuro.

Locura: en vez de experimentar el efecto normal de este conjuro, los personajes que fallen el TS para resistir el conjuro se vuelven locos de forma permanente, tal y como se describe en esta variante (aunque no sufren pérdida de Cordura).

Instante de presciencia: además de los beneficios normales del conjuro, un personaje con un efecto de *instante de presciencia* activo puede realizar una prueba de Cordura como si su Cordura actual fuera igual a su Cordura máxima. El personaje no tiene por qué usar el efecto en la primera prueba de Cordura que tenga que realizar, pero debe escoger si va a usar este beneficio o no antes de realizar cualquier prueba de Cordura durante la duración del conjuro.

RESISTENCIA A LA LOCURA

La mecánica de Cordura se creó originalmente para imitar el efecto que tendrían los horrores indecibles de los Mitos de Cthulhu sobre la gente normal de un mundo muy similar al nuestro. Sin embargo, como los personajes de D&D viven en un mundo de magia y monstruos, puede que el DM quiera hacerlos menos susceptibles a la pérdida de Cordura por encontrarse criaturas extrañas (consulta la tabla 6-5: pérdida de cordura a causa de criaturas), permitiéndoles tener una cierta Resistencia a la locura (RL), que va ligada a uno de dos atributos.

Se puede permitir que cada personaje tenga una RL igual a su nivel de personaje. Alternativamente, cada personaje puede tener una RL igual a su modificador de Sabiduría (obviamente, en la mayoría de los casos la segunda opción producirá valores de RL más bajos). Este número es la pérdida de Cordura que un personaje puede ignorar cuando se encuentra con una criatura que requiera una prueba de Cordura.

El DM puede decidir que la RL también se aplica a ciertos tipos de shocks graves (aunque puede no aplicarse a experiencias espantosas personales, como ver morir a un amigo cercano), y al lanzamiento y aprendizaje de conjuros.

TABLA 6-7: EJEMPLOS DE TOMOS PROHIBIDOS

Periodo de lectura	CD de Saber (arcano) para comprender el tomo	Número de conjuros contenidos en el tomo	Pérdida de cordura inicial	Pérdida de cordura al terminar	Rangos de Saber (conoc. prohibido) obtenidos
1 semana	20	0	1	1d4	1
1 semana	20	1	1d4	1d4	1
1 semana	25	2	1d4	2d6	1
2 semanas	25	1d4	1d6	2d6	2
2 semanas	25	1d6	1d10	2d6	2
2 semanas	25	3	1d6	2d6	2
2 semanas	30	1d6+1	1d6	2d6	3
3 semanas	20	1d4+1	1d10	2d6	2
3 semanas	25	1d6	1d6	2d10	2
3 semanas	30	1d4+5	1d10	3d6	3

Situación: además del efecto normal del conjuro, el lanzador puede sentir si el personaje sufre pérdida de Cordura, locura temporal, locura indefinida, o locura permanente durante la duración del conjuro.

Convocar monstruo: si el personaje convoca a un monstruo que provoca pérdida de Cordura mediante los conjuros *convocar monstruo*, *convocar aliado natural*, *ligadura de los planos* y *aliado de los planes*, sufre la pérdida de Cordura habitual por lanzar un conjuro, y debe realizar además una prueba de Cordura debido a la presencia del monstruo.

Símbolo de locura: en vez de experimentar el efecto normal de este conjuro, los personajes que fallen el TS para resistir el símbolo

se vuelven permanentemente locos tal y como se describe en esta variante (pero no sufren pérdida de Cordura).

Leer tomos prohibidos

Hay oscuros tomos que añaden rangos a la habilidad de Saber (conocimiento prohibido) de un personaje, y enseñan conjuros arcanos. El estudio y la comprensión de estos libros hacen que todas las cosas que conocemos se vuelvan como sombras. El poder ardiente de una realidad mayor se apodera del alma. Ya intentemos retroceder ante la experiencia o ansiemos codiciosamente más, destruye nuestra

CONOCIMIENTO PROHIBIDO

Las reglas de Cordura suponen que ciertos conocimientos son tan extraños para la comprensión humana que sólo saber de su existencia puede destruir la psique. Aunque la magia y las razas no humanas forman la parte diaria de la vida de un personaje de D&D, ni siquiera un aventurero curtido puede conquistar o comprender ciertas cosas. El conocimiento de estos secretos y criaturas se representa mediante una nueva habilidad que va de la mano con la Cordura del personaje: Saber (conocimiento prohibido). Este número (99 menos los rangos en Saber (conocimiento prohibido)) es la Cordura máxima del personaje.

SABER (CONOCIMIENTO PROHIBIDO) (NINGUNA)

Sabes Lo Que No Debería Conocerse. Has tenido horribles experiencias sobrenaturales y has leído tomos prohibidos, aprendiendo secretos realmente oscuros que han desafiado a todo lo que creías que sabías. Como estas revelaciones desafían a la lógica y los hechos comúnmente aceptados, no importa cuán inteligente o sabio seas cuando usas esta habilidad: solamente cuenta cuánto te hayas expuesto a estos secretos oscuros.

Prueba: responder una pregunta sobre las horribles deidades y secretos que acechan en los límites de la realidad tiene una CD de 10 (para preguntas realmente sencillas), 15 (para preguntas elementales) o de 20 a 30 (para preguntas difíciles o realmente complicadas). A diferencia de otros campos de estudio, casi no existen preguntas realmente fáciles asociadas con este oscuro conocimiento.

Puedes usar esta habilidad para identificar monstruos y sus poderes o vulnerabilidades especiales. En general, la CD de esta prueba es igual a 10 + los DG del monstruo. Una prueba con éxito te permite recordar un fragmento de información útil sobre ese monstruo. Por cada 5 puntos por los que el resultado de la prueba supere la CD, el DM puede dar otro fragmento de información útil.

El DM puede decidir qué monstruos pueden ser objeto de la habilidad Saber (conocimiento prohibido) y qué monstruos son objeto de otras habilidades de Saber descritas en el *Manual del jugador*. Por ejemplo, el DM podría decidir que Saber (los planos) es la habilidad relevante para apre-

nder o saber cosas de los ajenos, en vez de dejar que sean identificados mediante Saber (conocimiento prohibido). No obstante, en la mayoría de las campañas que usan la variante de Cordura, las aberraciones y los cielos deberían poder ser identificados mediante Saber (conocimiento prohibido) en vez de, respectivamente, mediante Saber (arcano) y Saber (dungeons).

Acción: normalmente, ninguna. En la mayoría de los casos, realizar una prueba de Saber no requiere una acción; sencillamente, o sabes la respuesta o no la sabes.

Nuevos intentos: no. La prueba representa lo que sabes, y pensar sobre un tema una segunda vez no te permite saber algo que nunca aprendiste.

Especial: no puedes obtener rangos en esta habilidad gastando puntos de habilidad en ella. Sólo puedes obtener rangos leyendo tomos prohibidos o teniendo experiencias con criaturas horribles. Cada rango que obtengas en esta habilidad reducirá permanentemente tu Cordura máxima en 1 punto: cuanto más sabes de las horribles verdades que subyacen en la realidad, menos capaz eres de llevar una vida normal.

El primer episodio de locura de un personaje (es decir, un resultado de locura temporal o indefinida) le proporciona 2 rangos en la habilidad Saber (conocimiento prohibido), disminuyendo así su Cordura máxima en 2 puntos. Cada vez que un personaje falle una prueba de Saber y sufra otro episodio de locura, obtendrá un rango adicional en Saber (conocimiento prohibido).

Por ejemplo, Caldark tiene 1 rango en Saber (conocimiento prohibido) tras leer un extraño manuscrito. Después sale, ve una bestia del caos, y se vuelve loco de forma indefinida, con su mente enloquecida incapaz de comprender a la extraña criatura que ha encontrado. Como nunca se había vuelto loco antes, su jugador suma 2 rangos de Saber (conocimiento prohibido) a la hoja de personaje de Caldark. Ahora, la Cordura máxima de Caldark es 96 (99, menos 3 rangos en Saber (conocimiento prohibido)).

No puedes escoger la habilidad Saber (conocimiento prohibido) durante la creación del personaje. No obstante, la habilidad no tiene un número máximo de rangos; tu nivel no limita el número máximo de rangos en Saber (conocimiento prohibido) que puedes poseer.

confianza en lo que un día creímos, abriéndonos a las verdades de las deidades oscuras, que todo lo abarcan.

Para cada uno de estos libros que se encuentren, el DM debe establecer el periodo de lectura, la CD de Saber (arcano) para comprenderlo, el número de conjuros contenidos en él, la pérdida de Cordura que tiene lugar al comenzar la lectura, la pérdida de Cordura que tiene lugar al terminar la lectura, y los rangos de Saber (conocimiento prohibido) que se obtienen al estudiar el libro. Aunque el DM es libre de establecer estos parámetros en los valores que considere apropiados para la campaña o aventura, la tabla 6-7: ejemplos de tomos prohibidos, proporciona algunas sugerencias de combinaciones de todos estos parámetros.

CÓMO HABITUARSE A LO TERRIBLE

Nunca subestimes la capacidad de la mente consciente para adaptarse, incluso a las experiencias más horripilantes. Leer y releer el mismo fragmento de texto perturbador o ver la misma imagen horrible una y otra vez acaba por no provocar más pérdidas de Cordura. Dentro de un intervalo de juego razonable, normalmente una sola sesión de juego, los personajes no deberían perder más puntos de Cordura por ver monstruos de un tipo concreto que el máximo de puntos posible que un personaje podría perder por ver uno solo de estos monstruos. Por ejemplo, la pérdida de Cordura por ver un solo zombi humano es 1/1d6. Así, en el mismo día de juego o en la misma sesión de juego, ningún personaje debería perder más de 6 puntos de Cordura por ver cualquier número de zombis. Recuerda que la interpretación de "intervalo razonable" debe variar según el DM y la situación. Cuando parezca adecuado, el DM debería decidir que el horror se renueva y que se pierden puntos de nuevo.

Aprender o lanzar conjuros nunca se convierte en un suceso normal. No importa cuántas veces lance un conjuro un personaje, no importa qué intervalo de tiempo transcurra entre lanzamientos, la pérdida de Cordura es siempre la misma. Este punto es válido también para cualquier cosa que un personaje haga de forma voluntaria. Por ejemplo, si asesinar brutalmente a un amigo cuesta 2/1d10 Cordura, esta pérdida tiene lugar cada vez, aunque

el personaje pierda el máximo de puntos posible (10) la primera vez que cometa un asesinato como éste.

TIPOS DE LOCURA

La locura del personaje es inducida por una rápida sucesión de experiencias espantosas o revelaciones espeluznantes, sucesos conectados normalmente con las deidades oscuras, criaturas de los planos Exteriores, o lanzamiento de conjuros poderosos.

Los encuentros horripilantes pueden dar como resultado uno de estos tres estados de desequilibrio mental: locura temporal, indefinida o permanente. Las dos primeras pueden curarse. La locura permanente tiene lugar cuando los puntos de Cordura de un personaje se reducen a -10 ó menos. Esta condición no puede curarse.

Locura temporal

Siempre que un personaje pierda tantos puntos de Cordura como la mitad de su puntuación de Sabiduría en un solo episodio de pérdida de Cordura, ha experimentado un shock tan grande que el DM debe pedirle una prueba de Cordura. Si la prueba falla, el personaje se da cuenta del significado completo de lo que vio o experimentó y se vuelve temporalmente loco. Si la prueba tiene éxito, el personaje no se vuelve loco, pero no puede recordar claramente lo que experimentó (un truco de la mente para protegerse a sí misma).

La locura temporal puede durar unos pocos minutos o unos pocos días. Quizás el personaje adquiera una fobia o fetiche acorde con la situación, se desmaye, se ponga histérico, o sufra tics nerviosos, pero sigue pudiendo responder de manera lo bastante racional como para huir o esconderse de una amenaza.

Un personaje que sufra locura temporal permanece en ese estado durante un número de asaltos o un número de horas; tira un d8 y consulta la tabla 6-8: Duración de la locura temporal, para ver si la locura es de corta o de larga duración. Tras determinar la duración de la locura, tira un d8 y consulta la tabla 6-9 o la tabla 6-10 para identificar el efecto especial de la locura. El DM debe describir el efecto de modo que el jugador pueda interpretar lo de la forma correspondiente.

Este mago loco es algo digno de verse

Más adelante en este capítulo se describen ideas para fobias y episodios de locura.



TABLA 6-8: DURACIÓN DE LA LOCURA TEMPORAL

d%	Tipo de locura temporal	Duración
01-80	De corta duración	1d10+4 asaltos
81-100	De larga duración	1d10x10 horas

TABLA 6-9: EFECTOS DE LA LOCURA TEMPORAL DE CORTA DURACIÓN

d%	Efecto
01-20	El personaje se desmaya (puede ser despertado mediante una acción energética empleando 1 asalto; después, el personaje quedará estremecido hasta que la duración termine).
21-30	El personaje tiene un ataque y se pone a gritar.
31-40	El personaje huye presa del pánico.
41-50	El personaje muestra histeria física o estallidos emocionales (risa, llanto, etc.).
51-55	El personaje balbucea rápidamente de forma incoherente o presenta logorrea (un torrente de habla coherente).
56-60	El personaje se ve afectado por una fobia intensa, quizás quedándose paralizado donde está.
61-65	El personaje se vuelve homicida, dañando a la persona más cercana de la forma más eficiente posible.
66-70	El personaje tiene alucinaciones o ilusiones (los detalles quedan a discreción del DM).
71-75	El personaje se ve afectado por ecopraxia o ecolalia (diciendo o haciendo lo que las personas cercanas dicen o hacen).
76-80	El personaje se ve afectado por un deseo de comer extraño o desviado (suciedad, cieno, canibalismo, etc.).
81-90	El personaje cae en un estupor (adopta la posición fetal, ajeno a lo que ocurre a su alrededor).
91-99	El personaje se queda catatónico (puede estar de pie, pero no tiene voluntad ni intereses; puede ser conducido u obligado a efectuar acciones sencillas, pero no lleva a cabo acciones independientes).
100	Tira en la tabla 6-10: efectos de la locura temporal de larga duración.

La aplicación con éxito de la habilidad de Sanar (consulta 'La habilidad de Sanar y el tratamiento mental', más adelante) puede aliviar o eliminar la locura temporal.

La locura temporal termina o bien al transcurrir la duración indicada en la tabla 6-8, o antes, si el DM lo considera apropiado. Cuando un episodio de locura temporal concluye, deberían quedar trazas o incluso evidencias profundas de la experiencia. No hay ninguna razón para que, por ejemplo, una fobia desaparezca de la mente de una persona con la misma rapidez con la que un guerrero desvenava la espada. Lo que queda atrás después de un breve episodio de locura temporal debería ejercer una gran influencia en el personaje. Puede que el personaje siga estando un poco chalado, pero su mente consciente ha vuelto a tomar el control.

Como variante, si la cantidad de Cordura perdida supera la puntuación de Sabiduría actual del personaje, considera que la locura temporal es siempre de la variedad de larga duración.

Locura indefinida

Si un personaje pierde el 20% (la quinta parte) de sus puntos de Cordura actuales en el transcurso de 1 hora, se vuelve loco por un tiempo indefinido. El DM juzga en qué momento el impacto de los sucesos requiere esta medida. Algunos DMs nunca aplican el concepto más allá del resultado de una sola tirada, ya que este estado puede eliminar a los personajes del juego durante periodos prolongados. Un episodio de locura indefinida dura 1d6 meses de juego (o lo que indique el DM). Los síntomas de la locura indefinida pueden no hacerse patentes de inmediato (lo que puede dar al DM tiempo adicional para decidir cuáles serán los efectos de este ataque de locura).

TABLA 6-10: EFECTOS DE LA LOCURA TEMPORAL DE LARGA DURACIÓN

d%	Efecto
01-10	El personaje lleva a cabo rituales compulsivos (lavarse las manos constantemente, rezar, caminar a un ritmo en particular, no pisar las grietas, comprobar constantemente si lleva la ballesta cargada, etc.).
11-20	El personaje tiene alucinaciones o ideas delirantes (los detalles quedan a discreción del DM).
21-30	El personaje se vuelve paranoico.
31-40	El personaje se ve afectado por una fobia grave (se niega a acercarse al objeto de su fobia excepto con un TS de Voluntad con CD 20 con éxito).
41-45	El personaje tiene deseos sexuales aberrantes (exhibicionismo, ninfomanía o satiriasis, teratofilia, necrofilia, etc.).
46-55	El personaje desarrolla un apego a una "amuleto" (abraza al objeto, tipo de objeto o persona como una manta de seguridad) y no puede actuar sin ella.
56-65	El personaje desarrolla de forma psicósomática una ceguera, sordera, o incapacidad de usar una o varias extremidades.
66-75	El personaje tiene tics o temblores incontrolables (penalizador de -4 a todas las tiradas de ataque, pruebas y salvaciones, excepto las puramente mentales).
76-85	El personaje sufre amnesia (normalmente, los recuerdos de las personas de confianza se pierden primero; las habilidades de Saber son inútiles).
86-90	El personaje tiene ataques de psicosis reactiva (incoherencia, ideas delirantes, comportamiento aberrante, y/o alucinaciones).
91-95	El personaje pierde la capacidad de comunicarse hablando o escribiendo.
96-100	El personaje se queda catatónico (puede estar de pie, pero no tiene voluntad ni intereses; puede ser conducido u obligado a efectuar acciones sencillas, pero no lleva a cabo acciones independientes).

La tabla 6-11: locura indefinida aleatoria, se proporciona como una ayuda para escoger qué forma adopta la locura indefinida de un personaje (los trastornos mentales mencionados en esta tabla se explican más adelante en esta sección). Muchos DMs prefieren escoger una forma apropiada de la que se manifieste la locura, basándose en las circunstancias que la provocaron. También es una buena idea hablar con el jugador del personaje afectado para ver qué tipo de enfermedad mental le gustaría interpretar.

El estado de locura indefinida es general e incapacitante. Por ejemplo, un esquizofrénico podría ser capaz de caminar por la calle mientras balbucea y gesticala, encontrar un refugio rudimentario, y mendigar suficiente comida para sobrevivir, pero la mayor parte de la actividad de su mente está vuelta hacia sí mismo; no puede interactuar a fondo con su familia, amigos y conocidos. La conversación, la cooperación y todo sentido del respeto personal se han desvanecido de su psique.

Es posible seguir jugando con los personajes con locura indefinida como personajes activos, dependiendo de la forma que adopte su locura. El personaje sigue pudiendo intentar terminar la aventura de cualquier manera, como un loco. No obstante, con su sentido de la realidad debilitado, lo más probable es que sea un peligro para sí mismo y para los demás.

Como regla general, un personaje que sufra locura indefinida debería ser eliminado del juego activo hasta que se recupere. A discreción del DM, al jugador de ese personaje se le podría permitir usar un personaje temporal hasta el final de la historia. Si este personaje "sustituto" es un PNJ secundario de la aventura, un personaje del mismo nivel que el resto del grupo, uno o dos niveles por debajo del nivel de los personajes, o incluso un personaje de 1.º nivel, que-

da en manos del DM. Diferentes DMs tienen diferentes formas de manejar esta transición.

Si un personaje se vuelve loco indefinidamente cerca del final de una aventura, el DM puede decidir que la siguiente aventura comience después de que el personaje loco se haya recuperado.

Los personajes que sufren locura indefinida están en un limbo, incapaces de ayudarse a sí mismos o a los demás. La habilidad Sanar se puede usar para restablecer puntos de Cordura durante este período, pero la locura subyacente permanece.

Tras su recuperación, la víctima conserva trazas definitivas de locura. Por ejemplo, incluso aunque un personaje sepa que ya no está loco, puede seguir estando mortalmente asustado de irse a dormir si su locura se manifestaba en forma de terrores pesadillas. El personaje tiene el control sobre sus acciones, pero la experiencia de la locura le ha cambiado, quizás para siempre.

Tabla 6-11: LOCURA INDEFINIDA ALEATORIA

d%	Tipo de trastorno mental
01-15	De ansiedad (incluye fobias graves)
16-20	Disociativo (amnesia, personalidades múltiples)
21-25	De la conducta alimentaria (anorexia, bulimia)
26-30	De control de impulsos (compulsiones)
31-35	Del humor (maniaco/depresivo)
36-45	De personalidad (neurosis diversas)
46-50	Psicosexual (sadismo, ninfomanía)
51-55	Psicorracial
56-70	Esquizofrénico/psicótico (ideas delirantes, alucinaciones, paranoia, catatonia)
71-80	Del sueño (terrores nocturnos, sonambulismo)
81-85	Somatomorfo (condiciones psicósomáticas)
86-95	De abuso de sustancias (alcoholismo, drogadicción)
96-100	Otros (megalomanía, quiotismo, panzaísmo)

Locura permanente

Un personaje cuya puntuación de Cordura caiga hasta -10 se vuelve loco de forma permanente. El personaje se convierte en un PNJ bajo el control del DM.

Un personaje con locura permanente puede quedar reducido a un loco de remate o puede ser exteriormente indistinguible de una persona normal; de cualquier manera, está internamente corrupto por la persecución del conocimiento y el poder. Algunos de los cultistas más peligrosos del mundo son personajes que se han vuelto permanentemente locos; han sido corrompidos por el conocimiento prohibido y "se han pasado al otro lado".

Un personaje puede volverse permanentemente loco a causa de fuerzas diferentes a los dioses oscuro o el conocimiento prohibido. En estos casos, la corrupción moral no tiene lugar necesariamente. El DM puede decidir tener en cuenta diferentes tipos de locura permanente, tirando al azar o escogiendo entre los trastornos mentales de la tabla 6-11: locura indefinida aleatoria, más arriba.

Un personaje que se ha vuelto permanentemente loco nunca puede volver a ser normal (en algunas campañas, un personaje permanentemente loco puede ser curado con la ayuda de magia poderosa). Está perdido para siempre en su propio mundo. Este no tiene por qué significar toda una vida apartado de la sociedad; sólo que el personaje se ha apartado tanto de la realidad que sus funcio-

nes mentales normales nunca podrán restablecerse. Puede ser capaz de llevar, dentro de unos límites restringidos, una vida más o menos normal si se le mantiene apartado de los estímulos que, en su caso concreto, desencadenan respuestas fuertes. Aun así, en cualquier momento puede tener lugar una recaída. Su fachada calmada puede quedar destruida en pocos segundos si el recordatorio más leve de lo que lo volvió loco perturba su frágil equilibrio. En cualquier caso, el destino final de un personaje permanentemente loco es un asunto que deben decidir los DMs y los jugadores individuales.

CÓMO OBTENER O RECUPERAR CORDURA

La puntuación de Cordura de un personaje puede aumentar durante los acontecimientos de una campaña. Aunque la puntuación de Cordura de un personaje nunca puede superar 99 menos sus rangos en Saber (conocimiento prohibido), su Cordura máxima y su Cordura actual pueden superar su Cordura inicial.

Avance de nivel: la Cordura actual de un personaje puede llegar a ser más alta que su Cordura inicial como resultado de los niveles obtenidos: cada vez que el personaje obtenga un nuevo nivel, tira 1d6 y suma el resultado a su Cordura actual. Algunos DMs pueden creer que esta autosuperación es contraria al tono oscuro de esta variante, y por tanto pueden no permitirla. Otros pueden permitir-la si el jugador puede superar sus puntos de Cordura actuales con una tirada cuando el personaje obtenga un nivel. La mayoría de los Dungeon Masters no debería ver consecuencias importantes en esta cuestión, ya que los personajes siguen volviéndose locos independientemente de cuántos puntos de Cordura obtengan. Esto es algo de lo que los jugadores deberían ser conscientes, pero por lo que no deberían preocuparse.

Recompensas por historia: el DM puede decidir recompensar a los personajes con aumentos de su Cordura actual si derrotan a un gran horror, frustran un plan demoníaco, o desbaratan cualquier otra iniciativa vil.

Terapia mental

Para proporcionar terapia mental útil, un terapeuta debe poseer la habilidad Sanar. El tratamiento intensivo puede devolver puntos de Cordura a un personaje con problemas. No obstante, los puntos de Cordura que se recuperan de esta forma nunca pueden hacer que la puntuación de Cordura del paciente supere su Cordura inicial o su Cordura máxima, la que sea menor. Un personaje sólo puede tener un sanador al mismo tiempo. Consulta la barra lateral 'La habilidad de Sanar y el tratamiento mental' para ver una descripción detallada de cómo funciona esto.

También se puede usar este tratamiento para ayudar a un personaje a sacudirse de encima un episodio de locura temporal (por ejemplo, de un ataque de pánico agudo). No acelera la recuperación de la locura indefinida, pero puede fortalecer a un personaje aumentando sus puntos de Cordura.

La recuperación de la locura indefinida sólo se consigue con el tiempo (típicamente, 1d6 meses). No depende de los puntos de Cordura del personaje y no está conectada con ellos. Un personaje puede estar cuerdo con 24 puntos de Cordura y loco con 77 puntos de Cordura.

VARIANTE: COMPRENSIÓN DEMENTE

A elección del DM, un personaje que acaba de volverse loco podría adquirir una nueva percepción de la situación o entidad que provocó la locura. El jugador necesita tener éxito en una prueba de Sabiduría con CD 15 para obtener esa comprensión. La información proporcionada por

ésta súbita estallido de consciencia queda a criterio del DM, pero podría incluir algo acerca del origen de la criatura o un hecho sobre su naturaleza (hábitos de alimentación, hábitat natural, debilidades), una pista sobre la identidad de un asesino en la escena del crimen, o alguna pista en un lugar de gran importancia.

Cómo recuperar la Cordura mediante la magia

La forma de la que interactúan la pérdida de Cordura y la curación mágica podría afectar enormemente a la atmósfera de tu campaña. En un extremo, el DM podría decidir que la magia puede curar fácilmente la pérdida de Cordura, en cuyo caso la Cordura se convierte en poco más que una versión especializada de "puntos de golpe mentales" que incluye algunos efectos colaterales sencillos (locura). En este caso, los personajes podrían recibir toda su Cordura con un día o dos de descanso y lanzamiento de conjuros.

En el otro extremo, la campaña podría estar estructurada de modo que la curación mágica pueda hacer poco o nada por restablecer la Cordura, y ni siquiera los lanzadores de conjuros divinos poderosos, capaces de curar la enfermedad física más mortal, rehuirían los encuentros que podrían consumir puntos de Cordura. Los conjuros con el potencial de devolver puntos de Cordura se detallan a continuación. El DM debería sentirse libre para escoger cuál de estos efectos de conjuro están presentes en el juego, pero una vez que lo determine, no debería cambiar estos efectos en mitad de la campaña.

Calmar emociones: este conjuro no puede restablecer la Cordura directamente, pero puede mitigar temporalmente el efecto de la locura temporal o indefinida. Mientras el conjuro esté en efecto, los objetivos actúan con calma e ignoran los cambios de comportamiento provocados por la pérdida de Cordura.

Deseo limitado: este conjuro puede devolver a un personaje a su Cordura máxima, incluso si su Cordura actual ha caído hasta -10.

Deseo limitado no cura la locura permanente.

Deseo: este conjuro puede devolver a un personaje a su Cordura máxima, incluso si su Cordura actual ha caído hasta -10. **Deseo cura incluso la locura permanente.**

Expiación: aunque generalmente este conjuro no restablece la Cordura, puede usarse en los raros casos en los que las propias acciones del personaje llevaron sin querer a un acto maligno que provocó que el personaje perdiera puntos de Cordura. Si se combina un *geas* o *empeño* con el conjuro *expiación*, los puntos de Cordura no se restablecen hasta que se lleve a cabo la tarea. El uso con éxito de *expiación* puede devolver toda la Cordura perdida por el resultado directo de los actos malignos que el personaje expía.

Mente en blanco: mientras esté conjuro esté haciendo efecto, el sujeto es inmune a la pérdida de Cordura.

LA HABILIDAD DE SANAR Y EL TRATAMIENTO MENTAL

Las reglas de Cordura que aparecen aquí proporcionan un nuevo uso para la habilidad Sanar, permitiendo a los sanadores capacitados ayudar a los personajes a recobrar puntos de Cordura perdidos. La CD y el efecto de una prueba de Sanar para restablecer Cordura perdida dependen de si el terapeuta está tratando de ofrecer cuidados inmediatos o cuidados a largo plazo.

Tratamiento inmediato: cuando alguien sufre un episodio de locura temporal, un terapeuta puede sacarle de él (calmando su terror, sacándole de su estupor, o haciendo lo que sea necesario para devolver al paciente al estado en el que se encontraba antes de la locura temporal) realizando una prueba de Sanar con CD 15 como acción de asalto completo.

Un terapeuta también puede utilizar el tratamiento inmediato para estabilizar la puntuación de Cordura de un personaje cuya Cordura actual esté entre -1 y -9. Con una prueba con CD 15 con éxito (que requiere una acción de asalto completo), la puntuación de Cordura del personaje mejora hasta 0.

Tratamiento a largo plazo: proporcionar cuidados a largo plazo significa tratar a una persona mentalmente perturbada durante un día o más en un lugar lejos del estrés y las distracciones. El terapeuta debe pasar 1d4 horas diarias sin hacer nada más que hablar al paciente. Si el terapeuta tiene éxito

Milagro: este conjuro puede devolver a un personaje a su Cordura máxima, incluso si su Cordura actual ha caído hasta -10. **Milagro cura incluso la locura permanente.**

Restablecimiento mayor: si el lanzador así lo escoge, **restablecimiento mayor** puede devolver a la criatura objetivo a su Cordura máxima, en lugar de tener su efecto normal.

Restablecimiento menor: si el lanzador así lo escoge, **restablecimiento menor** puede devolver 1d4 puntos de Cordura al sujeto, en lugar de tener su efecto normal.

Restablecimiento: si el lanzador así lo escoge, **restablecimiento** puede devolver 1d6 puntos de Cordura por cada dos niveles a la criatura objetivo (máx. 5d6), en lugar de tener su efecto normal.

Sanar: además de sus efectos normales, **sanar** devuelve 10 puntos de Cordura a su objetivo y elimina todas las formas de locura temporal.

Tratamientos alquímicos

En el mundo real, los fármacos que se usan en psiquiatría desempeñan un papel clave en el tratamiento moderno de muchos trastornos mentales. Aunque este tipo de fármacos ya se administraba a los pacientes en los primeros años del siglo XX, es a partir de 1940 cuando comienzan a usarse de forma sistemática, generalizada y eficaz en el tratamiento de los síntomas de los traumas emocionales.

En una campaña de fantasía, el DM debe decidir si hay hierbas raras y sustancias alquímicas que puedan proporcionar los mismos beneficios que los fármacos que se usan en psiquiatría. Por ejemplo, sería bastante creíble que los Magos rojos de Zhay del *Escenario de campaña de Reinos Olvidados* descubrieran métodos alquímicos para aislar sustancias que afectarían a la mente de formas profundas, ofreciendo beneficios muy similares a los de la medicina moderna. Por lo tanto, el DM sólo necesita decidir con qué facilidad quiere que sus personajes superen los efectos de la pérdida de Cordura y la locura. Una vez que conozca el tono que quiere dar a la campaña, el DM puede determinar si hay disponibles tratamientos alquímicos. La variante de Cordura supone que los alquimistas expertos pueden crear sustancias que ofrecen los mismos efectos que pueden proporcionar los fármacos reales.

Siempre que el personaje pueda permitirse las hierbas y sustancias alquímicas correctas y sea capaz de ingerirlas, puede ignorar los síntomas de la locura indefinida. Ingerir estas sustancias y fármacos alquímicos no vuelve a un personaje inmune, ni siquiera particu-

en una prueba de Sanar con CD 20 cuando transcurra este tiempo, el paciente recupera 1 punto de Cordura. Un terapeuta puede atender hasta a 6 pacientes a la vez; cada paciente después del primero suma 1 hora al tiempo diario total que hay que dedicar la terapia. Hay que realizar la prueba cada día y para cada paciente. Una tirada de 1 en cualquiera de esas pruebas de Sanar indica que el paciente pierde 1 punto de Cordura ese día, ya que tiene una regresión mental debido a los horrores que recuerda súbitamente.

Variante: Saber (terapia mental): una nueva habilidad llamada Saber (terapia mental) puede servir como método principal para tratar a quienes hayan sufrido pérdidas de Cordura. Saber (terapia mental) es una habilidad basada en la Sabiduría que no puede usarse sin entrenamiento. Si usa esta variante, los personajes con la habilidad Sanar sólo puede proporcionar cuidados inmediatos, no a largo plazo. La habilidad Saber (terapia mental) permite ambos tipos de tratamiento.

Nota: si en la campaña existen medios mágicos de restablecer la Cordura, en general no merecerá la pena incluir la habilidad Saber (terapia mental) como una habilidad separada, porque a los personajes les conviene más usar simplemente magia que dedicar preciosos puntos de habilidad a una habilidad tan restrictiva. Si la magia no puede restablecer la Cordura, la capacidad de hacerlo por otros métodos es mucho más importante, y Saber (terapia mental) probablemente deba existir como habilidad separada.

laramente resistente, a futuras pérdidas de Cordura. Se necesita un prueba de Artesanía (alquimia) con CD 25 para preparar con precisión las hierbas y sustancias correctas y administrar la dosis correcta.

El tratamiento alquímico a largo plazo puede restablecer puntos de Cordura perdidos, tal y como ocurre con el uso de la habilidad Sanar. Por cada mes que el personaje tome una medicación psiquiátrica prescrita con exactitud, recupera 1d3 puntos de Cordura. Al igual que ocurre con el tratamiento mediante la habilidad Sanar, la terapia prolongada con medicamentos nunca puede elevar la Cordura actual de un personaje por encima de su Cordura inicial.

Un personaje no puede recuperar Cordura a la vez mediante el tratamiento con la habilidad Sanar y el tratamiento alquímico en el mismo mes.

Drogas y Cordura

Las drogas en el juego de D&D siguen muchas de las reglas para venenos, permitiendo a quien las ingiere realizar tiros de salvación para resistir sus efectos iniciales y secundarios. *Identificar veneno*, *neutralizar veneno* y efectos similares niegan o ponen fin a los efectos de la droga, pero no restablecen los puntos de golpe, el daño de característica, ni otros daños causados por la sustancia.

Una criatura que tome voluntariamente una droga falla automáticamente los dos tiros de salvación. No es posible fallar intencionadamente la salvación inicial pero tratar de salvar contra el efecto secundario, ni viceversa. La CD de las salvaciones aparece aquí para las situaciones en las que un personaje es drogado de forma involuntaria.

Las drogas también tienen algunos usos en el tratamiento de la locura. Las drogas que se describen a continuación afectan a la Cordura del personaje en algún grado.

Para obtener más detalles sobre las drogas y consejos sobre su inclusión apropiada en una campaña, consulta el *Libro de oscuridad* vi/ o *Señores de la oscuridad*.

Ejemplos de drogas

A continuación aparecen varios ejemplos de drogas que pueden introducirse en una campaña; muchas de ellas son efectivas contra ciertos tipos de trastornos mentales. La tabla 6-12 proporciona algunos detalles concretos sobre cada droga, y la descripción de cada una proporciona la siguiente información adicional:

Efecto inicial: el efecto de la droga si se falla el TS de Fortaleza inicial.

Efecto secundario: el efecto de la droga si se falla el TS de Fortaleza secundario, 1 minuto después de la ingestión.

Efecto adicional: el efecto adicional (si lo hay) que tiene lugar de inmediato al tomar la droga.

Sobredosis: qué constituye una sobredosis (si puede haberla) y su efecto sobre el personaje.

TABLA 6-12: DROGAS

Nombre	Tipo	Precio	CD de Artesanía (alquimia)	Nivel de adicción ¹
Arthorvin	Ingerido CD 12	5 po	25	Bajo
Carthagu	Ingerido CD 13	5 po	25	Bajo
Hoja mertorana	Ingerido CD 13	10 po	25	Desdeñable
Zixalix	Ingerido CD 16	15 po	25	Intermedio

1 Se explica en la siguiente sección.

Arthorvin

La droga llamada arthorvin, un fragante polvo gris hecho de raras plantas mágicas, es un tratamiento alquímico apropiado para los trastornos de ansiedad, del humor, y los trastornos disociativos.

Efecto inicial: 1 punto de daño a Carisma.

Efecto secundario: el usuario permanece en un estado mental pacífico y calmado durante 2d4 horas, y obtiene un bonificador alquímico de +1 a las salvaciones de Voluntad.

Efecto adicional: el arthorvin provoca un embotamiento general de las emociones y reacciones de quien lo ingiere. Mientras dura el efecto de la droga, el usuario sufre un penalizador de -1 a todas las pruebas de iniciativa.

Sobredosis: n/a.

Carthagu

El carthagu es un té verde poco denso que se sirve templado. Es un tratamiento alquímico apropiado para los problemas de control de impulsos, los trastornos de la conducta alimentaria, y los trastornos del sueño.

Efecto inicial: 2 puntos de daño a Fuerza.

Efecto secundario: el carthagu suaviza una gran cantidad de trastornos mentales, proporcionando alivio a los síntomas de los trastornos indicados durante 8 horas.

Efecto adicional: n/a.

Sobredosis: n/a.

Hoja mertorana

La hoja mertorana, seca, tratada y masticada, proporciona un tratamiento alquímico apropiado para los trastornos de personalidad y los trastornos de abuso de sustancias.

Efecto inicial: 1 punto de daño a Destreza.

Efecto secundario: el usuario se vuelve más seguro de sí mismo, obteniendo un bonificador alquímico de +2 a Carisma durante 1 hora.

Efecto adicional: mientras duran sus efectos y durante las 12 horas siguientes, la hoja mertorana alivia los síntomas más graves de los trastornos indicados.

Sobredosis: n/a.

Zixalix

El zixalix, una potente combinación de muchas hierbas raras y sustancias alquímicas, proporciona un tratamiento alquímico apropiado para los trastornos somatomorfos, los trastornos psicóticos (incluida la esquizofrenia), y los trastornos psicosexuales.

Efecto inicial: 1d4 puntos de daño a Inteligencia.

Efecto secundario: el zixalix aplaza los síntomas más graves de los trastornos indicados.

Efecto adicional: n/a.

Sobredosis: si toma más de tres dosis en un periodo de 24 horas, el usuario sufre 1d4 puntos de daño a Constitución.

Adicción a las drogas

La drogadicción funciona de forma muy similar a las enfermedades que se describen en la *Guía del Dungeon Master*. Las características de ciertas formas de adicción se resumen en la tabla que aparece a continuación. Tras la exposición inicial (en cualquier momento en el que un personaje ingiera o aplique una droga con un nivel de adicción), el personaje deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza o se volverá adicto. En lugar de tener un periodo de incubación, como el de una enfermedad, las drogas tienen un periodo de saciedad, que es el tiempo que una sola dosis permanece efectiva en el sistema del personaje. La adicción, si no se satisface con más dosis de la droga, funciona como una enfermedad: el personaje sufre daño de característica cada día a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza.

ADICCIONES

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

Nivel de adicción: cada droga está clasificada según su potencial adictivo, desde el más bajo (desdéniable) al más alto (extremo). A veces, la adicción a largo plazo de un individuo eleva el nivel de adicción de esa droga para ese individuo. Las drogas con un nivel de adicción desdéniable no están sujetas a este cambio. Las drogas más fuertes aumentan su nivel de adicción en un nivel por cada dos meses completos que un personaje pasa siendo adicto a una droga. Un personaje que se recupere de una adicción y después se vuelva adicto de nuevo a la misma droga lo hace con el nivel de adicción que tenía para el día justo antes de su recuperación.

Saciada: cada vez que un usuario toma una droga a la que es adicto, queda saciado, y evita el síndrome de abstinencia durante el periodo de tiempo indicado en la tabla. Si el periodo de saciedad expira antes de que el usuario tome otra dosis, la CD de la salvación de Fortaleza para resistir el daño (ver más adelante) aumenta en 5. La dosis que provoca que el personaje se vuelva adicto cuenta a efectos de llevar la cuenta del periodo de saciedad.

Daño: un usuario adicto que no esté saciado sufre la cantidad de daño de característica indicada cada día, a menos que el personaje tenga éxito en un TS de Fortaleza.

Recuperación: si el personaje tiene éxito en dos TS consecutivos, ha rechazado su adicción y se ha recuperado, y ya no sufre más daño a causa del síndrome de abstinencia.

Los conjuros *restablecimiento* o *restablecimiento menor* pueden negar parte o todo el daño de característica causado por una adicción, pero al día siguiente la víctima puede sufrir más daño de característica si sigue fallando las salvaciones de Fortaleza. *Quitar enfermedad* hace que el usuario se recupere inmediatamente de su adicción, pero no cura el daño de característica. *Restablecimiento mayor* o *sanar* hacen que el usuario se recupere, y curan todo el daño de característica provocado por la adicción.

TRATAMIENTO DE LA LOCURA

La locura temporal termina tan deprisa que los programas de tratamiento son esencialmente inútiles; el proceso es tan rápido que sólo hace falta proteger al personaje perturbado de más contratiempos o daños. Por el contrario, el tratamiento de la locura permanente no tiene un significado real. Por definición, un personaje permanentemente loco no se recupera nunca, no importa lo bueno que sea el terapeuta o el centro. Así, la locura indefinida es la única forma de enfermedad mental que puede abordarse mediante intervención y tratamiento.

Tras 1d6 meses, si no se ve perturbado por más traumas, y con el consentimiento del DM, un personaje indefinidamente loco encuentra suficiente equilibrio mental para volver al mundo. Hay tres tipos de cuidados no mágicos que pueden ayudar al personaje a recuperar puntos de Cordura durante este periodo de recuperación. Cuando escogan entre ellos, el DM y el jugador deberían considerar los recursos del personaje, sus amigos y parientes, y lo sabiamente que se haya comportado en el pasado. En la mayoría de las campañas, los tratamientos mágicos que se han descrito anteriormente (consulta 'Cómo recuperar la Cordura mediante la magia') permiten al personaje volver al juego tras un tiempo más corto o con menos gastos.

Cuidados privados

El mejor tratamiento disponible es el que se realiza en casa o en algún lugar amistoso (quizás una iglesia pequeña o la casa de un amigo rico), donde el personal de enfermería puede ser delicado, considerado, y no se ve distraído por las necesidades de otros pacientes.

Si hay curación mental o medicamentos alquímicos disponibles, tira un d% por cada mes de juego en el que se use uno u otro. Un resultado de 01-95 es un éxito: suma 1d3 puntos de Cordura por terapia mental o medicación alquímica, lo que se esté usando (un personaje no puede beneficiarse de ambos tratamientos en el mismo mes). Con un resultado de 96-100, el sanador titubea con el diagnóstico o

el personaje rechaza los tratamientos alquímicos. Pierde 1d6 puntos de Cordura, y no hace progresos ese mes.

Internamiento

La siguiente mejor opción es el ingreso en un buen manicomio, pero estos centros son extremadamente raros en la mayoría de las campañas de D&D, y es que los hay en absoluto. Los DMs son libres de decidir que la institucionalización sencillamente no está disponible.

En las campañas que incluyan estas instituciones (normalmente situadas dentro de los límites de un templo dedicado a una deidad de la curación), tienen la ventaja frente a los cuidados privados de que son relativamente baratas, o incluso un servicio gratuito proporcionado por el gobierno o una iglesia poderosa. Sin embargo, estas instituciones son de una calidad variable, y algunas pueden ser potencialmente dañinas. Algunas son lugares creativos de experimentación y terapia asistida por magia, mientras que otras sólo ofrecen confinamiento. En cualquier campaña, el tratamiento concentrado y la alimentación por parte de extraños son raros.

La terapia mediante la habilidad Sanar suele ser el único tratamiento disponible, pero en la mayoría de los casos, las instituciones primitivas no ofrecen ningún tratamiento. A veces una institución puede transmitir un sentimiento de desprecupación que socava los efectos útiles de la medicación alquímica, dejando al personaje con un sentimiento de ira y de pérdida. Es probable que desconfe de la organización y de sus motivos. Los intentos de huida son comunes entre los internos, incluso en el más ilustrado de los escenarios de fantasía.

Tira un d% por cada mes de juego que pase un personaje a cargo de una institución. Un resultado de 01-95 es un éxito; suma 1d3 puntos de Cordura si se aplicó terapia mediante la habilidad Sanar, o 1 punto de Cordura si no hubo tratamiento. Con un resultado de 96-100, el personaje se rebela contra el entorno. Pierde 1d6 puntos de Cordura, y no hace progresos ese mes.

Vagabundo y sin hogar

Si no hay cuidados disponibles, un personaje loco puede convertirse en un indigente vagabundo que lucha por la supervivencia. Estos vagabundos no recuperan puntos de Cordura a menos que sean capaces de unirse a un grupo de gente sin hogar y encontrar al menos un amigo entre ellos. Para encontrar un amigo tras unirse a uno de estos grupos, el personaje puede realizar una prueba de Carisma con CD 15 una vez al mes. Si aparece un amigo, el personaje recupera 1 punto de Cordura por mes de juego a partir de ese momento.

Por cada mes de juego en el que un personaje loco viva como un indigente, tira un d%. Con un resultado de 01-95, el personaje sobrevive. Con un resultado de 96-100, el personaje muere a causa de la enfermedad, el clima o la violencia.

TRASTORNOS MENTALES

El DM debería decidir qué piensan y cómo hablan de la locura los personajes de su mundo de campaña antes de comenzar a jugar. En muchos juegos de fantasía, el término "loco" es una palabra que lo abarca todo, y representa todo lo que sabe o comprende un habitante del espectro completo de trastornos mentales. En otros mundos, se identifican varias formas de locura por lo que son.

Esta sección presenta descripciones de muchos trastornos mentales específicos. Cuando es apropiado, también se indican modificadores sugeridos a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de los jugadores.

Trastornos de ansiedad

Incluso un aventurero curdido se siente ansioso antes de aventurarse en la cueva de un dragón, y los granjeros del pueblo pueden estar preocupados por si sus cultivos no sobrevivirán hasta la siega. Estos miedos son normales, una parte natural de la vida en un entorno plagado de peligros

como un escenario de campaña de D&D; pero en algunos casos, estas ansiedades abruma a un individuo, provocando inactividad, angustia, e incluso graves problemas de comportamiento. Cuando el miedo y la ansiedad abruma a un personaje durante un periodo de tiempo prolongado, el personaje sufre un trastorno de ansiedad. Las formas de trastornos de ansiedad más comunes se describen a continuación.

Trastorno de ansiedad generalizada: el personaje sufre toda una variedad de síntomas físicos y emocionales que pueden agruparse en ciertas categorías.

Tensión motora: nerviosismo, dolores, contracciones nerviosas, agitación, se sobresaltan fácilmente, se fatigan fácilmente, etc. Todas las tiradas de ataque, salvaciones de Fortaleza y Reflejos, y todas las pruebas que impliquen Fuerza, Destreza o Constitución sufren un penalizador de -2.

Hiperactividad autónoma: sudores, taquicardia, mareos, manos sudorosas, rostro sonrojado o pálido, pulso y respiración rápida incluso en reposo, etc. Todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas sufren un penalizador de -2.

Expectativas de fatalidad: ansiedades, preocupaciones, miedos, y especialmente, anticipaciones de infortunio. Todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas sufren un penalizador de moral de -2.

Vigilancia: distracción, incapacidad de concentrarse,

insomnio, irritabilidad, impaciencia. Todas las salvaciones de Voluntad y pruebas que impliquen Inteligencia, Sabiduría o Carisma sufren un penalizador de moral de -4.

Trastorno de pánico (ataque de pánico): esta enfermedad está marcada por un periodo limitado de miedo en el que los síntomas se desarrollan rápidamente. En cuestión de minutos se desarrollan palpitaciones, sudores, temblores, y dificultad para respirar, tan fuertes que la víctima teme la muerte inmediata o la locura. Cargada con la recurrencia de estos episodios, teme que regresen. Esta reacción conduce a menudo a la agorafobia (ver a continuación).

Agorafobia (miedo a los espacios abiertos): el personaje se pone muy nervioso fuera de los entornos familiares, y debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) para poder dejar su casa o relacionarse socialmente. Puede estar asociada al trastorno de pánico (ver más arriba) o a una fobia relacionada (ver más adelante), como la uranofobia (miedo al cielo), la barafobia (miedo a la pérdida de gravedad), o xenofobia (miedo a los extraños).

Trastorno obsesivo-compulsivo: esta enfermedad se manifiesta en una de dos formas principales: pensamientos obsesivos o actos compulsivos. Algunos personajes presentan ambas.

Obsesiones: El personaje no puede evitar pensar constantemente en una idea, imagen, o impulso, que a menudo implica violencia y desconfianza en sí mismo. Estas ideas suelen ser repugnantes para el personaje, pero son tan fuertes que es posible que durante los momentos de estrés sea incapaz de concentrarse en ninguna otra cosa, incluso aunque hacerlo sea necesario para su supervivencia. Los impulsos obsesivos pueden ser muy peligrosos cuando se combinan con alucinaciones auditivas, ya que las "vozes" pueden alentar al personaje para que emprenda un curso de acción peligroso u hostil.

Compulsiones: el personaje insiste en llevar a cabo actos rituales, como tocar una puerta a la izquierda, a la derecha y arriba antes de pasar por ella. Aunque puede estar de acuerdo en que tales actos carecen de sentido, la necesidad de llevarlos a cabo es abrumadora, y puede durar 1d10 asaltos. Incluso en momentos de gran estrés, el personaje puede hacer caso omiso de su supervivencia para llevar a cabo estas acciones.

Trastorno de estrés post-traumático: tras un suceso traumático, quizás incluso años después, el personaje comienza a revivir el trauma a través de pensamientos, sueños y revivencias persistentes. Como resultado, el personaje pierde el interés por las actividades cotidianas. Puede volver al estado normal una vez que los recuerdos se hayan explorado y comprendido por completo, pero este proceso puede llevar años.

Fobia o manía: un personaje afectado por una fobia o manía teme persistentemente a un objeto o situación. Se

da cuenta de que el miedo es excesivo e irracional, pero es tan perturbador que la persona evita el estímulo.

Fobias: es necesaria una salvación de Voluntad con CD 15 para que un personaje sea capaz de obligarse a afrontar (o permanecer en) la presencia del objeto de su fobia, e incluso así, el personaje sufre un penalizador de moral de -2 mientras el objeto del miedo persiste. En los casos graves, se imagina que el objeto de la fobia es omnipresente, quizás oculto: así, una persona con una acrofobia (miedo a las alturas) grave podría estar asustada al encontrarse en una habitación cerrada en el último piso de un edificio, aunque no haya ventanas ni ninguna otra forma de ver lo alta que está la habitación. Existen tantas fobias como uno se preocupe de nombrar o notar; las listas que aparecen más adelante sólo cubren algunas de las fobias más comunes que pueden afectar a los personajes de D&D.

Manías: las manías son más raras que las fobias. A un personaje afectado por una manía le gusta de forma desmesurada un estímulo concreto, y se toma grandes molestias para estar con o cerca de él. Cuando la sexualidad del personaje está implicada, la manía

también se puede denominar fetichismo. Así, la teratofobia sería un miedo excesivo a los monstruos, mientras que la teratofilia sería una atracción insana (posiblemente sexual) hacia ellos. Consulta las listas siguientes de fobias para ideas sobre los tipos de trastornos que pueden manifestarse como manías.

Fobias del mundo real: la lista siguiente proporciona ejemplos de fobias del mundo real que se prestan a su inclusión en una campaña de D&D.

Ciertas fobias del mundo real pueden ampliarse fácilmente para incluir criaturas monstruosas y efectos mágicos específicos de un entorno de fantasía. Por ejemplo, la ofidiofobia (miedo a las serpientes) podría ampliarse para incluir a los yuan-ti u otras criaturas parecidas a las serpientes, o la ictiofobia (miedo a las peces) podría ampliarse para incluir a las criaturas acuáticas con cualidades similares a las de los peces, como los locathah y los sajuaguines.

Fobia	Miedo a...
Acrofobia	las alturas (antes conocido como vértigo)
Aerofobia	el viento
Agorafobia	los espacios abiertos
Ailurofobia	los gatos
Androfobia	los hombres (sexo masculino)
Astrofobia	las estrellas
Autofobia	estar solo
Bacteriofobia	las bacterias (los "gérmenes")
Balistofobia	las balas
Batofobia	los lugares sumergidos a mucha profundidad
Bibliofobia	los libros
Blenofobia	el limo
Brontofobia	el trueno
Cenofobia	las habitaciones vacías
Cionofobia	la nieve
Claustrofobia	los espacios cerrados
Demofobia	las multitudes
Dendrofobia	los árboles
Entomofobia	los insectos
Equinofobia	los caballos
Escotofobia	la oscuridad
Especrofobia	los espejos
Fagofobia	comer
Fonofobia	el ruido, incluida la propia voz
Gefirofobia	cruzar puentes
Ginefobia	las mujeres (sexo femenino)
Hamartofobia	pecar o cometer un error
Hafefobia	ser tocado
Heliofobia	la luz solar o el sol
Hematofobia	la sangre o sangrar
Hidrofobia	el agua
Hipnofobia	dormir
Iatrofobia	los médicos
Ictiofobia	los peces
Maniafobia	volverse loco
Monofobia	estar solo
Musofobia	los ratones (y ratas)
Necrofobia	las cosas muertas
Nictofobia	la noche o el anochecer
Odontofobia	los dientes
Onomatofobia	un nombre, palabra o frase concreta
Ofidiofobia	las serpientes
Ornitofobia	los pájaros
Pedifobia	los niños
Pirofobia	el fuego
Tafefobia	ser enterrado vivo
Teratofobia	los monstruos
Talasofofia	el mar
Tomofobia	la cirugía

Uranofobia	el cielo ("¡el horrible cielo abierto!")
Vermifobia	los gusanos
Xenofobia	los extranjeros o los extraños
Zoofobia	los animales

Fobias fantásticas: con un poco de imaginación y algunos conocimientos sobre cómo se forman los términos "fobia" (la mayoría procede de palabras del griego antiguo), es posible idear una lista de fobias adaptadas a una campaña de fantasía. La lista siguiente se proporciona como punto de partida.

Fobia	Miedo a...
Arcuofobia	los arcos
Aurofobia	el oro
Aberrafobia	las aberraciones y las criaturas con tentáculos
Bogifobia	los demonios y trasgos
Confidiofobia	ser apuñalado
Demonofobia	los demonios
Dracofobia	los dragones
Fantasmafobia	los espectros o fantasmas
Fatafobia	las fatas
Gigafobia	los gigantes y las criaturas de tamaño Grande o mayor
Hadefobia	el infierno
Hagiofobia	los santos y las reliquias sagradas
Hierofobia	los sacerdotes y los objetos sagrados
Incantofobia	los encantamientos y el control mental
Ilofobia	el veneno
Manafobia	la magia
Materiofobia	los constructos
Mixofobia	los cienos
Naturafobia	la naturaleza y los druidas
Neumatofobia	las criaturas incorpóreas
Planofobia	los ajenos y las criaturas extraplanarias
Plantafobia	las plantas y las criaturas de tipo planta
Uranofobia	el cielo (especialmente la magia divina)

Trastornos disociativos

Los individuos que sufren trastornos disociativos no pueden mantener una consciencia completa de sí mismos, los que les rodea, o el tiempo. El trastorno suele implicar algún gran trauma previo que es demasiado terrible recordar. Los personajes que se han vuelto locos a causa de un encuentro con monstruos poderosos suelen sufrir algún tipo de trastorno disociativo.

Amnesia disociativa (amnesia psicogénica): es la incapacidad de recordar información personal importante, provocada por un deseo de evitar recuerdos desagradables. El personaje debe tener éxito en una salvación de Voluntad con CD 20 para recordar estos detalles o la causa de la amnesia. Como el horror de las criaturas malignas y las verdades perturbadoras son la causa probable de la amnesia, como regla opcional el DM puede decidir situar el modificador de Saber (conocimiento prohibido) del personaje en +0 y su Cordura máxima en 99 mientras este trastorno tiene efecto: el horror sólo regresa cuando los recuerdos del personaje también lo hacen.

Fuga disociativa: el personaje huye de su casa o su trabajo y no puede recordar su pasado. Una vez que la huida se detiene, el personaje puede adoptar una identidad completamente nueva.

Trastorno de identidad disociativa (trastorno de personalidad múltiple): el personaje parece albergar más de una personalidad. Cada personalidad es dominante en ciertos momentos, y tiene su propio comportamiento, nombre e incluso sexo distinto. El jugador tiene que llevar la cuenta de las diferentes personalidades del personaje. (Todas tienen las mismas puntuaciones de características y estadísticas de juego, pero tienen metas, puntos de vista y actitudes diferentes).

Trastornos de la conducta alimentaria

Estos trastornos pueden ser increíblemente debilitantes, e incluso llegar a la inanición. Son estados que pueden durar muchos años, a veces poniendo en peligro al paciente de continuo.

Anorexia nerviosa: el personaje tiene un miedo abrumador a ponerse gordo, y a consecuencia de ello pierde peso, además de sufrir daño de Constitución (al ritmo de 1d8 puntos por semana). Incluso cuando ya no es más que piel y huesos, el personaje sigue percibiendo que padece sobrepeso. Sin intervención, puede dejarse morir de hambre literalmente.

Bulimia nerviosa: el personaje suele ingerir grandes cantidades de comida en atracones secretos. El episodio de ingesta puede continuar hasta la distensión abdominal o el vómito autoinducido. A estos episodios suelen seguirles sentimientos de depresión y culpa.

Trastornos de control de impulsos

Estos trastornos incluyen la ludopatía (juego compulsivo), la mentira patológica, la cleptomanía (robo compulsivo) y la piromanía (la compulsión de encender fuegos).

Trastorno explosivo intermitente: el personaje es claramente impulsivo y agresivo, y a veces cede a furias incontrolables que acaban en agresiones o destrucción de la propiedad.

Trastornos del humor

Estos trastornos afectan a la actitud y punto de vista de la víctima. Los trastornos del humor leves pueden ser casi imposibles de detectar sin contacto prolongado con un individuo, pero los trastornos graves suelen tener síntomas reconocibles.

Depresión: los síntomas de esta enfermedad incluyen cambios en el apetito, el aumento o pérdida de peso, demasiado o demasiado poco sueño, sentimientos persistentes de cansancio o pereza, y sentimientos de culpa o de falta de valía, que en los casos graves llevan a alucinaciones, ideas delirantes, estupor, o pensamientos de suicidio. Todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas sufren un penalizador de moral de -4. Existe una predisposición a usar el alcohol u otras sustancias que alteran el humor como intento de automedicación. Un personaje que sufra depresión crónica grave puede abandonar virtualmente todos los esfuerzos a causa de los sentimientos de desesperanza; por ejemplo, decidiendo no salir de la cama en dos años.

Manía: el personaje tiene un humor eufórico, o posiblemente irritable, bastante constante. Los síntomas incluyen aumento general de la actividad, disposición a hablar, autoestima aumentada hasta el punto de las ideas delirantes, necesidad de sueño disminuida,

fácil distracción, disposición a emprender actividades peligrosas o imprudentes como la conducción temeraria, ideas delirantes, alucinaciones, y comportamiento extraño. Todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas sufren un penalizador de moral de -4. Existe una predisposición a usar el alcohol u otras sustancias como intento de automedicación.

Trastorno bipolar: el personaje oscila entre estados de humor, permaneciendo a veces en un estado durante semanas, y cambiando otras veces de uno a otro rápidamente. A estos personajes se les conoce también como maniaco-depresivos.

Trastornos de la personalidad

Estos trastornos de larga duración tienen efectos casi constantes en el comportamiento de un personaje, haciendo que le sea difícil interactuar con los demás, y a menudo, que su presencia también degrade a los demás. Éste es un punto importante que tener en mente cuando se interpreta: pocos jugadores querrán pasar tiempo con otro personaje jugador que sufre un trastorno de personalidad.

En términos de juego, el personaje sufre un penalizador de -4 a todas las pruebas basadas en el Carisma. Además, las actitudes de los PNJs con los que se encuentra el personaje cambian negativamente. Cuando uses la tabla de la página 72 del *Manual del jugador* para determinar las actitudes de los PNJs, el jugador debe realizar una prueba de Carisma por el personaje. Con una prueba con éxito, la actitud del PNJ en cuestión cambia un paso hacia hostil; con una prueba fallada, la actitud del PNJ en cuestión cambia dos pasos hacia hostil.

Los trastornos de personalidad están clasificados en las siguientes categorías.

Antisocial: comportamiento falto de previsión y temerario, mentiroso habitual, confrontacional, no cumple con sus obligaciones (trabajo, facturas, relaciones), desprecia los derechos y sentimientos de los demás.

Compulsivo: perfeccionista, autoritario, indeciso por miedo a cometer errores, dificultad expresando emociones.

Dependiente: falta de confianza en sí mismo; busca a alguien a quien consultar, seguir, y subordinarse ("codependiente").

Esquizoide: emocionalmente frío, distante, tiene pocos amigos; indiferente al halago y la crítica.

Evitación: hipersensible al rechazo, baja autoestima, socialmente retraído.

Histriónico: desmesuradamente dramático, reclama atención y emoción, sobre-reacciona, tiene berrinches, puede amenazar con el suicidio si se le frustra.

REGLA DE LA CASA: ENIGMAS Y PISTAS

Como muchos DMs, introduzco en mis aventuras enigmas en los que quiero que trabajen los jugadores. Estos enigmas suelen poner a prueba los conocimientos e intuición de los jugadores, en oposición a los de los personajes. Por ejemplo, si elaboro un complicado enigma "de tablero de ajedrez", puede que no quiera que la solución se encuentre con unas pocas tiradas de dados. Es poco satisfactorio.

No obstante, tampoco es justo que le quite a un jugador los recursos de su personaje. Si estás jugando con un personaje de Inteligencia 18 y Sabiduría 18, tu personaje es bastante listo e intuitivo, y debería tener algún tipo de ventaja resolviendo enigmas (aunque he conocido mucha gente inteligente que es incapaz de resolver siquiera un crucigrama). Es igual que las habilidades de encuentro: si dispongo una oportunidad de interpretación/negociación y has gastado montones de rangos en Diplomacia, Intimidación y Engañar, será mejor que te permita hacer la tirada de dado ocasional.

Así resuelvo yo el problema: siempre que preparo un enigma, escojo algunas habilidades que podrían aplicarse para resolverlo. Si el enigma

tiene runas raras, puede que escoja Saber (arcano). Descifrar escritura, y/ o un idioma particular (enano, digamos). Si un personaje tiene rangos en alguna de estas habilidades, o si sabe hablar enano, dejo que el jugador realice una prueba de habilidad o de característica en algún punto del proceso de resolución del enigma. Sólo permito una prueba por personaje. Dependiendo del resultado, le doy una pista al jugador. De esta forma no resolveré el enigma directamente para el grupo, pero les doy suficientes pistas para que el enigma siga siendo divertido e interesante.

Por supuesto, estos restringe el tipo de enigmas que uso en mis partidas. Normalmente, elaboro enigmas de varias fases, con varias soluciones posibles para cada nivel que yo pueda prever (y los jugadores casi siempre se imaginan una o dos soluciones que no puedo prever). Esto significa que puedo darles algunos pistas bastante útiles a los personajes que sacan tiradas lo bastante altas, sin estropearles el enigma a los jugadores o a mí mismo.

—Ed Stark

Límitrofe (borderline): cambios rápidos de humor, impulsivo, incapaz de controlar su temperamento, aburrimiento crónico.

Narcisista: sentido exagerado de la propia importancia, reclama atención y admiración, considera los derechos y sentimientos de los demás menos importantes.

Pasivo-agresivo: postpone las cosas, testarudo, intencionadamente olvidadizo, deliberadamente ineficiente. Sabotea su propio rendimiento con regularidad.

Paranoide: celoso, se ofende con facilidad, suspicaz, sin humor, secretista, vigilante; exagera la magnitud de las ofensas contra él, se niega a aceptar la culpa.

Los DMs deberían darse cuenta de que, aunque estos rasgos pueden funcionar para un interesante PNJ del que los jugadores deban conseguir información o un favor, su naturaleza antisocial los hace poco apropiados para los miembros de un grupo de aventureros.

Trastornos psicosexuales

Los trastornos reconocibles de este tipo incluyen el transexualismo (la creencia de que se es realmente un miembro del sexo opuesto), las disfunciones en el deseo o la actividad sexual, la ninfomanía y la satriasis (apetito sexual desordenado e incontrolable en mujeres y hombres, respectivamente), la parafilia (necesidad de un estímulo sexual anormal, como el sadismo, masoquismo, necrofilia, pedofilia, exhibicionismo, voyeurismo, ferichismo o bestialismo).

La mayoría de estos trastornos puede hacer que los jugadores de los personajes afectados se sientan incómodos, y por tanto no son apropiados para la mayoría de los grupos de juego, aunque pueden ayudar a crear PNJs impactantes (aunque desagradables).

Trastornos psicorraciales

Estos trastornos son específicos para los entornos de fantasía. Quien los sufre cree que es un tipo de criatura diferente. Una víctima podría creer que es un constructo (y por tanto, inmune a los golpes críticos), o cualquier otro tipo de criatura con el que se haya encontrado. Cuando un paciente tiene un trastorno psicorracial asociado con una criatura que tiene debilidades específicas (por ejemplo, un humano que crea que es un vampiro), entonces los cambios en su comportamiento se vuelven más perceptibles (como miedo a los símbolos sagrados y a la luz del sol).

Esquizofrenia y otros trastornos psicóticos

Un personaje psicótico experimenta una ruptura con la realidad. Los síntomas pueden incluir ideas delirantes, alucinaciones y disfunciones cognitivas. En general, sólo las sustancias alquímicas o la magia pueden tratar estos tipos de trastorno. No obstante, recuerda que muchos personajes psicóticos sufren la idea delirante de que no les ocurre nada malo, y por tanto no creen que haya necesidad de tomar su medicación.

Esquizofrenia (trastornos esquizofreniformes, demencia precoz): la capacidad de atención y de concentración de un personaje esquizofrénico está enormemente disminuida; para reflejar esto, usa sólo la mitad del modificador de habilidad normal del personaje para

cualquier prueba de habilidad que requiera atención (como Inutilizar mecanismo, Avistar, Buscar, Abrir cerraduras, y por supuesto, Concentración). Los síntomas incluyen ideas delirantes, paranoia, alucinaciones auditivas ("oír voces"), habla incoherente, desapego emocional, retraimiento social, comportamiento extraño, y falta de sentido del yo.

Un personaje esquizofrénico puede entrar en una de las categorías siguientes.

Catatónico: mutismo (pérdida de la capacidad de hablar), sumisión extrema, ausencia de todo movimiento voluntario, inmovilidad completa ("estatuismo").

Desorganizado: comportamiento inapropiado, respuestas emocionales superficiales, ideas delirantes, alucinaciones.

Indiferenciado: disfunciones de la función cognitiva, desapego emocional.

Paranoide: ideas delirantes de persecución, pensamiento ilógico, alucinaciones.

Pueden aparecer síntomas de más de un tipo en el mismo individuo, junto con trastornos del humor (ver más arriba). Por ejemplo, a veces los esquizofrénicos catatónicos tienen episodios maníacos de actividad extrema que se alternan con periodos de retraimiento total. La esquizofrenia causada por el estrés repentino se llama esquizofrenia aguda; a los personajes que se vuelven locos y balbucean cosas sobre grandes conspiraciones globales se les suele diagnosticar que sufren "esquizofrenia paranoide aguda".

Otros trastornos psicóticos: según algunas definiciones, todas las enfermedades mentales se clasifican como psicosis, incluidos los trastornos del humor, la demencia y los trastornos de ansiedad. Esta sección trata de algunos síndromes de comportamiento interesantes que pueden aparecer en tus partidas.

Agotamiento mental: problemas de concentración y sensación de fatiga, dolores en el cuello y la cabeza, sensación de que se tienen gusanos reptando dentro de la cabeza.

Amok: una explosión de violencia y comportamiento agresivo u homicida dirigido contra las personas y la propiedad. Después del episodio aparece la amnesia, el retorno a la consciencia y el agotamiento. Durante el ataque asesino, el personaje utiliza cualquier arma que haya a mano.

Bofee delirante: explosión repentina de comportamiento agresivo y agitado y confusión marcada, acompañados a veces por alucinaciones visuales y auditivas y paranoia.

Elaboración supersticiosa de síntomas: debilidad, falta de apetito, sensación de asfixia, pesadillas, y un sentimiento de terror generalizado, que se atribuyen a maldiciones de brujas u otros poderes sobrenaturales malignos.

Muerte vivida: creencia de que una maldición o mal de ojo puede provocar desgracias, incapacidades y la muerte mediante algún mecanismo espiritual. A menudo, el afectado cumple él mismo la profecía del maldecidor negándose a comer y beber, lo que le provoca deshidratación e inanición.

Pibloeto: "histeria ártica", en la que el afectado se arranca la ropa y corre aullando como un animal por la nieve.

TRAS EL TELÓN: LA CORDURA

Debido a que afecta a la forma en la que los personajes interactúan con las criaturas y objetos que se encuentran en sus aventuras de muchas formas diferentes y profundas, esta variante puede alterar todo el tono de una campaña, quizás más que cualquier otra de *Arcanos desenterrados*. Si adoptas esta variante en tu campaña, probablemente el mayor cambio sea de tono. Esto se aplica en un grado aún mayor si adoptas los Mitos de Cthulhu completos, en los que se basa la variante.

Como en el juego de rol *La llamada de Cthulhu*, los personajes se sienten más vulnerables, ya que no importa lo poderosos que se vuelvan, los dioses oscuros siempre son mayores. La religión no es sólo una fuente de comodidad o consuelo, sino también un enemigo peligroso. En las campañas que usan los Mitos de Cthulhu, la religión rara vez proporciona ningún consuelo. Los personajes son suspicaces, incluso paranoicos, ya que un plebeyo aparentemente inocente podría servir secretamente a un culto. Y aun así, con estos oscuros desafíos llegan las oportunidades para heroísmos mayores.

Síndrome wéndigo: el afectado cree que es una personificación del wéndigo, una criatura caníbal con el corazón helado.

Susto: un conjunto de síntomas somáticos y psicológicos, atribuidos a un incidente traumático tan aterrador que separa el espíritu del afectado de su cuerpo.

Tajjin Kyufusho: fobia al "cara a cara", una intensa ansiedad en presencia de otras personas; miedo a que el aspecto, olor o comportamiento propios sean ofensivos.

Wacinko: ira, retraimiento, mutismo e inmovilidad, que lleva a la enfermedad y al suicidio.

Trastorno paranoico inducido (trastorno de ideas delirantes inducidas, Folie à deux): el personaje adopta el sistema de ideas delirantes de otro individuo paranoico debido al contacto cercano con esa persona.

Trastornos del sueño

Estos trastornos incluyen el insomnio (el personaje tiene dificultades para dormirse o permanecer dormido) y la narcolepsia (el personaje se queda dormido frecuentemente, casi en cualquier parte y en momentos inapropiados). Los personajes que llevan a cabo tareas exigentes, como enzarzarse en combate o lanzar un conjuro, pueden, cuando están estresados, tener que realizar pruebas de Concentración con CD 15 para permanecer despiertos y no ponerse en una situación peligrosa.

Terrores nocturnos: un personaje dormido despierta tras pocas horas de sueño, normalmente gritando de terror. El pulso y la respiración son rápidos, las pupilas están dilatadas, y el pelo se pone de punta. Los terrores nocturnos son similares a las pesadillas, pero mucho más intensas y perjudiciales.

Sonambulismo: caminar dormido. Al igual que los terrores nocturnos, este comportamiento tiene lugar en las primeras horas de sueño. Un episodio puede durar hasta 30 minutos. Durante el episodio, el rostro del personaje es inexpressivo y su mirada fija, y sólo se le puede despertar con dificultad. Una vez despierto, no recuerda nada de la actividad.

Trastornos somatomorfos

Un trastorno somatomorfo puede diagnosticarse cuando un personaje experimenta síntomas físicos que no pueden explicarse por una herida o enfermedad física.

Trastorno de somatización: el personaje sufre una enfermedad física o efecto parecido al de una enfermedad, con síntomas que varían desde el mareo y la impotencia a la ceguera y el dolor intenso. La habilidad Sanar no puede identificar ninguna causa física de los síntomas, y la curación mágica no tiene efecto. La víctima no cree que sus síntomas representen una enfermedad específica. Todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas sufren un penalizador de -2.

Trastorno de conversión: el personaje describe disfunciones que sugieren un trastorno físico pero, aunque son involuntarios, en realidad los síntomas proporcionan al afectado una forma de evitar algo que no desea, o de atraer atención y cuidados, un estado conocido como Münchausenismo. Los síntomas varían de grandes dolores de cabeza a parálisis o ceguera. Con el estado conocido como Münchausenismo inverso, el personaje proyecta la mala salud sobre otros, y puede incluso provocarles heridas o enfermedades de modo que pueda cuidar luego de ellos. Todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas sufren un penalizador de -2.

Hipocondría: el personaje cree que sufre una enfermedad grave. No se puede encontrar ninguna causa física para los síntomas que se describen, pero el personaje sigue creyendo que la enfermedad o condición existe, lo que a menudo tiene consecuencias graves para su vida normal.

Trastorno dismórfico corporal: el personaje percibe defectos en su aspecto, normalmente en la cara, o en las caderas o las piernas.

El comportamiento puede alterarse de formas inesperadas para tapar estos méritos o calmar ansiedades.

Trastornos por abuso de sustancias

Un personaje con un trastorno por abuso de sustancias busca consuelo en el uso de una droga, se vuelve adicto a ella, y pasa mucho tiempo manteniendo, ocultando y satisfaciendo este hábito. Las drogas incluyen el alcohol, las anfetaminas, la cocaína, los alucinógenos, la marihuana, la nicotina, el opio (especialmente la morfina y la heroína), los sedantes, y más sustancias fantásticas presentes en el mundo de campaña (consulta 'Ejemplos de drogas', en esta misma sección).

Un personaje bajo el influjo de una de estas sustancias debería sufrir la lucha personal diariamente. Podrían usarse TS de Voluntad para resistir o sucumbir simbólicamente a la tentación, especialmente antes de periodos de estrés (por ejemplo, justo antes de una confrontación o batalla probable con cultistas malignos). Todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas sufren un penalizador de moral de -2 debido al síndrome de abstinencia. Pueden producirse pérdidas de Cordura a causa de dosis altas o malos viajes. Algunos personajes pueden pensar que las drogas fomentan la comunicación con extrañas entidades y deidades, y que los sueños sobre ellas se vuelven aún más vívidos y horripilantes. A la inversa, estas sustancias pueden funcionar como medicamentos, eliminando los miedos del personaje y ofreciendo defensas temporales contra la pérdida de Cordura.

Otros trastornos

Existen otros trastornos en el lenguaje corriente, pero la mayoría de ellos son realmente síntomas de estados o trastornos específicos que ya se han mencionado anteriormente. Entre ellos están el quietismo (ver cosas sobrenaturales en todas partes, incluso en los entornos más mundanos), el panzaísmo (ver los sucesos más extraordinarios como ordinarios y racionales), y la megalomanía (ideas delirantes de poder, riqueza, fama, y capacidad). Úsalos o ignóralos según convenga a tu campaña, o inventa nuevas categorías de locura para reflejar el caos que yace justo bajo la quebradiza superficie del mundo de Lovecraft.

UN GLOSARIO PSIQUIÁTRICO

Las palabras siguientes están definidas en términos de la comprensión de la locura en el mundo real; algunas de ellas (ilusión, por ejemplo) tienen significados diferentes en el contexto del juego de D&D. Como con todos los aspectos de la variante de Cordura, los DMs tienen que determinar cómo ve la locura cada raza y cada cultura del mundo de campaña, y lo lapaz que es cada raza y cada cultura de tratar los trastornos mentales para conocer cuáles de estas palabras pueden entrar en juego.

Afecto: expresión externa del humor del paciente (tristeza, ira, disfrute, miedo). Puede ser incoherente con el humor del paciente, dependiendo del trastorno.

Alucinación: percepción de un estímulo sensorial en ausencia de estímulos sensoriales; por ejemplo, ver u oír a alguien que no está ahí.

Anorexia: pérdida o disminución del apetito.

Catatonía: varias anomalías motoras graves, por ejemplo el estupor catatónico (actividad ralentizada hasta el punto de la inmovilización); flexibilidad cervicea (el afectado puede ser moldeado para que adopte extrañas posturas que se mantienen), y excitación catatónica (movimientos agitados y sin objetivo).

Compulsión: necesidad de llevar a cabo ciertas acciones repetitivamente, incluidos varios rituales personales, la dipsomanía, la cleptomanía, la ninfomanía, la satiriasis, la tricotilomanía (arrancarse el pelo), etc.

Delirio: síndrome reversible de perplejidad, inquietud, confusión y desorientación, asociado con miedo y alucinaciones, todo ello causado por alguna condición médica subyacente.

Demencia: pérdida de la función cognitiva, que a menudo se manifiesta en primer lugar como pérdida de memoria.

Despersonalización: sensación subjetiva de no ser real, o de no ser familiar para uno mismo.

Desrealización: sensación subjetiva de que el entorno es extraño o irreal, por ejemplo, sentir que el mundo es un escenario o una pintura bidimensional.

Disociación: confusión sobre el sentido del yo y de la propia identidad.

Fenómeno de estela: anomalía perceptiva asociada con los alucinógenos, en la que los objetos que se mueven se perciben como una serie de imágenes discontinuas discretas.

Formicación: sensación de que se tienen insectos moviéndose por todo el cuerpo, una alucinación táctil causada por la cocaína y el delirium tremens.

Humor: sensación dominante que se experimenta internamente.

Ideas delirantes: falsa creencia, firmemente fijada, que no está basada en la realidad. Puede ser extraña, como en la esquizofrenia, o sistematizada, como en los trastornos de ideas delirantes.

Ilusión: percepción errónea de un estímulo sensorial; por ejemplo, ver las ramas que se mueven de un árbol como tentáculos.

Logorrea: habla abundante, coherente y lógica.

Manía: humor caracterizado por la elación y la actividad aumentada.

Neurosis: síntomas de depresión, ansiedad o similar, causados por el estrés. Una neurosis es menos grave que una psicosis. Un personaje neurótico puede seguir siendo capaz de funcionar; generalmente, un personaje psicótico no lo es.

Obsesión: idea o pensamiento que irrumpe constantemente en la consciencia del individuo.

Paranoia: ingeniosas ideas delirantes, persistentes, coherentes y plausibles, de persecución y celos. La información nueva siempre parece apoyar la amenaza creciente de alguna gran conspiración. La paranoia es más un síntoma que un trastorno, porque puede aparecer en la esquizofrenia, la manía, etc.

Psicosis: enfermedad mental grave en la que el personaje experimenta pensamientos y percepciones que están fuera del contacto con la realidad. Una psicosis es más grave que una neurosis.

Sinestesia: sensación causada por otra sensación; por ejemplo, ver sonidos.

Somnolencia: adormecimiento anormal.

Sonambulismo: caminar dormido.

Tic: movimiento motor espasmódico involuntario.

Trance: atención centrada y consciencia alterada, vista normalmente en la hipnosis, los trastornos disociativos y las experiencias religiosas extáticas.

PRERREQUISITOS BASADOS EN PRUEBAS

Las clases de prestigio y las dotes usan los prerequisites tradicionales de D&D: rangos de habilidad, dotes específicas, y otras estadísticas de juego. Pero el Maestro del gremio de asesinos no sabe realmente si tienes 4 rangos en la habilidad *Disfrazarse*. Estaría como mínimo igual de impresionado con tu capacidad para *disfrazarte* si tuvieras un *Carisma* altísimo, *Soltura* con una habilidad (*Disfrazarse*), 5 rangos en *Engañar*, un *sombrero de disfraz*, o la aptitud sobrenatural de cambiar de forma (que tienen el *rakshasa* y el *doppelgänger*, entre otros). De forma similar, nadie en el mundo de campaña puede decir si un potencial enano defensor tiene la dote *Dureza* o no. Los prerequisites que dependen de las estadísticas de

juego en vez de depender de "realidades" visibles del mundo de juego pueden romper la verosimilitud del mundo en tu imaginación.

Para hacer que los prerequisites parezcan más "reales", esta variante las cambia por pruebas reales que serían observables en el mundo de campaña. El gremio de asesinos, por ejemplo, podría exigir que los miembros potenciales se escabulleran sin ser vistos por los guardias del castillo (usando *Esconderse* y *Moverse sigilosamente*), se infiltraran en el banquete de la reina (usando *Disfrazarse*), y envenenaran el vino de un noble menor (matando así a alguien sin ningún otro motivo que unirse a los asesinos). Sin duda, tener 4 rangos en *Disfrazarse* y 8 rangos tanto en *Esconderse* como en *Moverse sigilosamente* ayuda, pero el resultado observable es lo que juzgan los asesinos.

Los prerequisites basados en pruebas tienen dos grandes ventajas. La primera es que fomentan la variedad de los personajes y la astucia de los jugadores. Cualquiera PJ que quiera convertirse en arquero arcano puede idear una docena de maneras de sacar ventaja en el Desafío de las doce flechas, y quizás tenga éxito aunque su ataque base sea sólo de +5. Es completamente arbitrario dejar fuera a un aspirante a arquero arcano con *Destreza* 20 y aceptar a otro con *Destreza* 13 y la dote *Soltura* con un arma (arco largo). El primer personaje es un arquero mucho mejor, y la clase de prestigio debería reconocer este hecho. La segunda ventaja de los prerequisites basados en pruebas es que ayudan al personaje a sumergirse en el mundo de juego. Es más emocionante que la meta de un aspirante a hierofante sea "Quiero ganar el Pacto con los cielos" que "Necesito 15 rangos en Saber (religión)".

Como la existencia de una prueba implica que hay un PNJ juzgándola, estos nuevos prerequisites funcionan mejor si las clases de prestigio de tu campaña están ligadas a organizaciones específicas. En cuanto a las dotes, los prerequisites basados en pruebas funcionan mejor si los PJs tienen que entrenar tal y como se describe en la pág. 197 de la *Guía del Dungeon Master* (y por tanto, tiene que encontrar un instructor) para obtener nuevas dotes.

Emplear prerequisites basados en pruebas significa que un personaje que vaya a intentar superar una prueba pasará cierto tiempo en la mesa de juego, tratando de conseguir acceso a la clase de prestigio o dote. Si una prueba es elaborada o requiere mucho tiempo, los demás jugadores pueden aburrirse. Una buena forma de ocuparse de estas pruebas suele ser una sesión individual corta antes o después de la sesión de juego principal. Otro riesgo de los prerequisites basados en pruebas es que dependen, al menos hasta cierto punto, de cómo caigan los dados. Si un jugador con el corazón puesto en convertirse en un maestro del saber tiene una racha de mala suerte durante el Examen del saber inefable, puede molestarse por el obstáculo adicional que pusiste en el camino de su personaje. A la inversa, unas tiradas con suerte podrían dar potencialmente a un PJ acceso a una clase de prestigio o dote mucho antes de lo que sería posible de otra manera.

PRUEBAS PARA CLASES DE PRESTIGIO

Las pruebas siguientes son ejemplos de prerequisites basados en dotes para las clases de prestigio de la *Guía del Dungeon Master*. Como esta variante depende en gran medida de la mano directora del DM, estas pruebas no serán apropiadas en todas las campañas.

Arquero arcano: La Prueba de las doce flechas. El aspirante debe lanzar *arma mágica* sobre el arco que se le dé, y después llevar doce flechas +1 a una parte especialmente cuidada del bosque. Antes de que caiga la noche, deberá matar un jabalí salvaje, usar magia para capturar un búho, y abatir al ciervo albino sin alcanzar a ningún otro de los ciervos del rebaño. El aspirante falla si no ha cumplido todas las tareas al caer la noche o si se queda sin flechas.

Archimago: La Prueba del contraconjuro de Ka'thra. Un archimago visita al aspirante sin previo aviso y le propone una batalla de contraconjuros. El archimago lanza conjuros de 5^o, 6^o y 7^o nivel de las ocho escuelas, y el aspirante debe identificar y contrarrestar con éxito tantos como pueda. Para ser aceptado entre los archimagos, el

aspirante debe tener una puntuación perfecta en identificación, y debe contrarrestar con éxito al menos un conjuro de 7º nivel y un conjuro de cada una de al menos cinco escuelas diferentes.

Asesino: la prueba de *Corvus u Khalai* ("Eliminar y reemplazar"). Al aspirante le llega una carta anónima en la que se le indica el nombre de un funcionario muy conocido, normalmente el chambelán, trovador, o mago de la corte. El aspirante debe colarse en el castillo en la noche de luna llena, matar al objetivo, y después suplantarlo. La prueba es un éxito si el aspirante sale del castillo disfrazado como el objetivo cuando las puertas se abran por la mañana, llevando la cabeza del objetivo en una bolsa.

Bribón arcano: el 'Despluma a la policía'. Primero, el aspirante debe hacerse arrestar intencionadamente por uso ilegal de magia, mostrando sus conjuros más llamativos mientras los bribones arcanos le observan subrepticamente. Esa noche, en la cárcel, el aspirante recibe un mapa confuso y aparentemente contradictorio, que debe descifrar (Descifrar escritura CD 17). Las partes relevantes del mapa muestran la disposición del edificio de la policía. Si el aspirante puede escapar, se le da la bienvenida a las filas de los bribones arcanos. La prueba se vuelve más difícil debido a que los guardias se llevan todo el equipo del aspirante.

Caballero arcano: el Torneo del águila grandiosa. Cada año, los caballeros arcanos celebran un torneo de dos días en una ciudad de tiendas de campaña que crean mágicamente fuera de los muros de la ciudad. El primer día, los aspirantes participan en una competición de tiro con arco, un duelo con espadas, y otro duelo usando un arma cuerpo a cuerpo a elección de cada aspirante (los duelos son hasta la inconsciencia, y hay clérigos a mano para curar a los heridos graves). El segundo día, los aspirantes se enzarzan en una serie de duelos de lanzamiento de conjuros, que pueden adoptar cualquier forma, desde combates entre monstruos convocados hasta juegos de sacar ventaja a los demás mediante contraconjuros.

Usando un sistema de puntuación

ción complejo, los caballeros arcanos escogen a dos aspirantes para que se unan a su orden a la puesta de sol del segundo día.

Camionante del horizonte: el Pabellón rojo. La prueba para ingresar en los Caminantes del horizonte es sencilla: encontrar la puerta de la sede. El Pabellón no es exactamente secreto; hay pistas de su ubicación desperdigadas en docenas de mapas, pero está situado en un lugar remoto en tierras salvajes, y protegido mágicamente contra las adivinaciones y los conjuros de *teleportar*. El aspirante tiene que averiguar dónde está el Pabellón rojo, y después ir hasta allí por sus propios medios.

Danzarín sombrío: la Audición en la oscuridad. Sobre un escenario débilmente iluminado en un teatro abandonado, el aspirante debe bailar lo bastante bien como para impresionar a los jueces que se sientan sin ser vistos en el auditorio (una prueba de Interpretar (danza) con CD 15). Aunque apruebe la audición de danza, oír un grito de "¡Cogedlo!", y docenas de guardias saltarán el escenario. Debe escapar por el laberíntico teatro de cualquier manera que pueda, empleando el sigilo y la destreza en combate. No se le permite atacar a los guardias directamente, pero puede efectuar réplicas (ataques de oportunidad, en otras palabras) si tiene la ocasión. Si escapa del teatro, se le da la bienvenida a la troupe de danzarines sombríos con una gran fiesta.

Discípulo del dragón: el Ritual de la destilación de la esencia. Fundamentalmente, convertirse en discípulo del dragón es una cuestión de herencia. Pero existe un ritual que, cuando se realiza correctamente, puede despertar la sangre de la herencia dracónica de un personaje. Ejecutar el ritual de 12 horas requiere la capacidad de hablar dracónico y una prueba con éxito de Saber (arcano) con CD 18. En tres momentos del ritual, el aspirante debe liberar parte de su energía mágica almacenada (en otras palabras, gastar un espacio de conjuro).

Duelista: las Espadas cruzadas al mediodía. Esta es simple: para convertirte en duelista, tienes que vencer a un duelista en un duelo justo delante de una multitud en la plaza de la ciudad. Pero los duelistas saben un secreto que el aspirante normalmente no conoce: la batalla puede ganarse con la espada, pero los duelistas están juzgando la valía del aspirante basándose en las aclamaciones de la multitud. La batalla es a rendición, no a muerte, y el PNJ duelista se rinde cuando se ve reducido a la tercera parte de sus pg o menos.

Enano defensor: el Túnel de la piedra implacable.

Los enanos defensores llevan al aspirante a las entrañas de la tierra, le dan el arma que prefiere (pero ningún otro equipo) y le ordenan que inicie una carrera contrarreloj por un empinado túnel que asciende





hasta la superficie.

Por el camino se enfrenta a una serie de combates con elementales de tierra progresivamente mayores, pero tras cada pelea obtiene una pieza de equipo: primero armadura, luego un escudo, después quizás una poción curativa, etc. Entre peleas, el aspirante debe correr cuesta arriba, buscando la superficie. Si sobrevive a los combates con los elementales y sale del túnel a tiempo, se convierte en un enano defensor.

Guardia negro: el 'Rompe el arma, sella el contrato'. Bajo el palacio hay una cámara olvidada por la mayoría: la prisión de Vulthex, un diablo barbado de maldad insuperable. El aspirante debe pasar sin ser advertido por el gólem de arcilla que deambula por el complejo de la prisión y convencer a Vulthex de que se enfrente con

él en un duelo no letal. Vulthex está fascinado con las cuestiones de la fe mortal, de modo que incluso una comprensión básica de la religión (Saber (religión) CD 12) le impresiona enormemente. Vulthex empuña una guja, y quien pueda romperla se habrá ganado el derecho a llamarse guardia negro.

Hierofante: el Pacto con los cielos (o con las profundidades). Primero, el aspirante a hierofante llama a un ajeno aliado de su fe (tradicionalmente, mediante el conjuro *aliado menor* de los planos prolongado). El aliado prueba el conocimiento del aspirante de su religión (Saber (religión) CD 25) y pide una demostración de la potencia del lanzamiento de conjuros del aspirante. Si el aliado está impresionado, intercede en nombre del aspirante, y el nuevo hierofante obtiene una señal indiscutible del favor de su deidad.

Maestro del saber: el Examen del saber inefable. Para convertirse en maestro del saber, el aspirante debe impresionar primero a los maestros del saber existentes entregándoles un objeto mágico o un conjuro que el personaje haya creado él mismo. Entonces los maestros del saber plantean una pregunta o acertijo de dificultad sin par, que el aspirante tiene un mes para resolver. Es una prueba con libros y magia; no hay restricciones a los medios que puede usar el aspirante para resolver el acertijo propuesto por los maestros del saber.

Cuando el aspirante vuelve con la respuesta correcta, los maestros del saber le revelan que ellos mismos no conocían la respuesta, y felicitan al aspirante por su contribución original al conjunto acumulado de su conocimiento.

Taumaturgo: el Duelo de los sirvientes. Tras llamar a un aliado de los planos, el aspirante a taumaturgo visita las ruinas cubiertas de hiedra de un antiguo templo. Un taumaturgo de nivel alto se encuentra con el aspirante y su aliado allí, y después comienza a lanzar su propio conjuro de *aliado menor de los planos*. Durante los 10 minutos que le lleva al taumaturgo lanzar su conjuro, el aspirante puede lanzar todos los conjuros que quiera sobre su propio aliado de los planos. Después, los aliados del taumaturgo y del aspirante combaten. El aliado del taumaturgo cede cuando se ve reducido al 20% de sus puntos de golpe o menos. Si el aliado del aspirante gana, tiene derecho a unirse a las filas de los taumaturgos.

Teúrgo místico: el Viaje de las dos pruebas. El aspirante debe viajar a una ciudad lejana para estudiar en un colegio de arcanistas concreto, aprobando el examen con una prueba de Saber (arcano) con CD 16. Después, el aspirante viaja a la ciudadela de los Teurgos, situada en la cima de una montaña, donde medita y aprende de los sacerdotes que allí se encuentran. Finalmente, recibe una visión

TRAS EL TELÓN: PRERREQUISITOS BASADOS EN PRUEBAS

Y entonces, ¿por qué no emplean todas las clases de prestigio los prerequisites basados en pruebas? Es una cuestión de control que resalta una diferencia fundamental entre el trabajo del diseñador de juegos y el trabajo del DM. Las reglas de D&D usan los prerequisites que usan porque estos están basados en cifras predecibles. Por ejemplo, ningún personaje puede tener un ataque base más alto que su nivel de personaje, ni más rangos en una habilidad que su nivel +3. Para el diseñador de juegos, la predictibilidad es una herramienta de equilibrio importante,

que asegura que ningún personaje accederá a una clase de prestigio o dote tan pronto que haga que el juego sea menos divertido.

Pero como DM, no tienes que preocuparte por millones de personajes posibles, sólo de los que hay específicamente en tu campaña. Puedes predecir a tus jugadores mejor que ningún otro, tanto en términos de lo que les atrae como de los medios que utilizan para alcanzar esas metas. Y eres el arquitecto del mundo de juego. Si un PJ se convierte en caballero arcano "haciendo trampas" en la prueba de acceso, los caballeros pueden expulsarlo y actualizar su prueba para cerrar ese resquicio; igual que haría una organización del mundo real.

divina en la que un representante de su deidad o alineamiento le interroga sobre cuestiones de fe (para responder correctamente se necesita una prueba de Saber (religión) con CD 16).

PRUEBAS PARA LAS DOTES

Las pruebas que se describen a continuación son ejemplos de lo que un instructor podría pedir a un PJ antes de enseñarle una dote determinada. Como ocurre con las pruebas para clases de prestigio, no son apropiadas para todas las campañas.

No todas las dotes con prerequisites tienen una prueba asociada, porque muchos de los prerequisites son demasiado sencillos (ataque base +1, por ejemplo), o porque están ligadas a un árbol de dotes específico (por ejemplo, Ataque poderoso es un prerequisite para Hendedura). Las mejores candidatas para ser dotes con prueba son las dotes al final de sus árboles de dotes respectivos (las que tienen otras dotes como prerequisites pero no son prerequisite en sí mismas), y las dotes que sólo están disponibles para personajes de nivel alto, porque esas dotes representan entrenamiento especializado que sólo los más expertos pueden esperar llevar a cabo.

Ataque de torbellino: 'El guerrero ileso'. El instructor se rodea de cuatro ayudantes en el centro del dolo. El aspirante debe golpear al instructor tres veces con ataques elásticos sin sufrir siquiera un rasguño del instructor o sus ayudantes (la mayoría de los aspirantes opta por combatir a la defensiva y usan Pericia en combate para mejorar su CA).

Atrapar flechas: 'Convertirse en la diana'. El aspirante debe permear en un lugar mientras un arquero le dispara diez flechas, una por asalto. Debe desviar con éxito al menos la mitad de las flechas (y sobrevivir al daño del resto).

Combate con dos armas mayor: la Tempestad de acero. El aspirante debe infligir al menos 6 puntos de daño a todos y cada uno de cinco gladiadores (CA 13) en el mismo asalto.

Crítico mejorado: el Examen del anatomista. El instructor coloca una serie de cadáveres o de piezas grandes de carnicería colgando de cuerdas. El aspirante debe golpear cada uno una sola vez, apuntando a un punto particularmente vulnerable (CD 20). El instructor acepta a cualquier aspirante que pueda golpear al menos a seis objetivos en el transcurso de 4 asaltos. Las armas mágicas no están permitidas.

Disparo a la carrera: la Carrera de las porras. El aspirante debe recorrer el centro de un camino de 120' de longitud bordeado a ambos lados por soldados que llevan porras. Al final del camino hay un objetivo (CA 10), que el aspirante debe golpear con cuatro flechas u otros proyectiles antes de que pasen 30 segundos. Las armas y la munición mágicas no están permitidas.

Disparo preciso mejorado: la Prueba de la doncella escudo. El aspirante debe alcanzar un objetivo con armadura (CA 24, porque está usando la acción de defensa total) sin golpear a un ayudante de éste, que porta un escudo, que se encuentra entre el aspirante y el objetivo. El aspirante tiene tres oportunidades, y debe acertar al menos dos. Las armas y la munición mágicas no están permitidas.

Disparos múltiples: 'Ataca la caravana'. El aspirante debe alcanzar siete de nueve dianas (CA 18) montadas en la parte trasera de carros a 30' de distancia, y sólo tiene 3 asaltos para hacerlo. Cualquier tipo de ayuda mágica es aceptable, excepto los conjuros de *acelerar* y las armas con la aptitud especial *veloz*.

Gran hendedura: la Prueba del reparador de muerte. El aspirante debe correr de cabeza a la batalla contra un enemigo numéricamente superior (normalmente kóbdols, rasgos, o soldados de nivel bajo), usando la dote Hendedura en 3 asaltos consecutivos y eliminando a un segundo enemigo en al menos dos de esas ocasiones. Esta exhibición impresiona lo suficiente al instructor, que se ofrece a enseñar Gran hendedura al aspirante.

Soltura mayor con un arma y Especialización mayor con un arma: 'Busca al maestro'. El aspirante debe encontrar un maestro

prestigioso de su arma escogida, y después sobrevivir durante 5 asaltos a un duelo contra el maestro. El maestro fija las condiciones del duelo, que puede ser seguro o letal, dependiendo de su alineamiento e inclinaciones.

CÓMO DISEÑAR TUS PROPIAS PRUEBAS

Las pruebas descritas tienden a recompensar las mismas dotes, puntuaciones de característica y otros aspectos del personaje que los prerequisites estándar. Éste es un punto de partida útil para las pruebas que puedas diseñar para las clases de prestigio publicadas o las dotes de nivel alto: imagina qué tipo de actividades serían significativamente más fáciles para los personajes que posean la dote correspondiente u otro atributo definido como prerequisite.

Para las clases de prestigio que se basan en organizaciones que hayas diseñado tú mismo, tienes mucha más libertad. Responde a esta pregunta: ¿Qué impresionaría al líder de la organización lo bastante como para ofrecerte el ingreso? Después, construye la prueba como lo haría el líder, haciendo que sea suficientemente dura para que ser miembro sea bastante exclusivo. Piensa (como líder y como DM) cómo pueden intentar retorcer o saltarse las reglas los aspirantes. Cualquier cosa que el líder pueda anticipar razonablemente pasa a formar parte de las reglas de la prueba. Si ves una "trampa" potencial que el líder de la organización no anticiparía, diseña una prueba completamente diferente o deja ese resquicio abierto: lo que tenga más posibilidades de llevar a una historia interesante.

Intenta que las pruebas sean bastante sencillas, porque son asuntos esencialmente individuales. No quieres dejar al resto de los PJs esperando con impaciencia mientras un personaje se abre camino por la prueba. Como excepción, puedes diseñar una prueba tan compleja o difícil que el PJ correspondiente no pueda llevarla a cabo solo; el resto de los PJs debe ayudarle, y terminar la prueba se convierte en una aventura completa. Esta técnica funciona mejor cuando va acompañada de otras recompensas (normalmente tesoros o la oportunidad de hacer una buena obra o salvar cuentas pendientes) para los PJs que no estén haciendo la prueba.

Por ejemplo, podrías diseñar un acertijo con múltiples partes para un aspirante a maestro del saber que lleva a los PJs de la ciudad a un antiguo templo en ruinas, después a la ciudad de Oropel, donde deben regatear con un señor ifríti. El PJ mago tiene la oportunidad de convertirse en maestro del saber, el PJ clérigo puede reclamar el templo para su deidad, el pícaro consigue una ocasión de echar un vistazo a la cámara del tesoro del ifríti, y el guerrero sale de la ciudad, donde está buscado por un asesinato que no ha cometido. Todo el mundo tiene una motivación para ayudar al mago con su acertijo.

CONCESIÓN DE PX INDEPENDIENTES DEL NIVEL

Esta variante reemplaza a la tabla 3-2: experiencia y beneficios dependientes del nivel (página 22 del *Manual del jugador*), como forma de facilitar el trabajo del DM diseñando la aventura y la tarea del cálculo de los puntos de experiencia al término de una sesión de juego.

Usa la tabla siguiente para determinar cuándo obtienen los personajes niveles nuevos, en lugar de la tabla 3-2 del *Manual del jugador*.

Para avanzar a un personaje por encima del 20.º nivel, el personaje necesita obtener el doble de la cantidad de PX que necesitaba para avanzar de dos niveles por debajo de su nivel actual a un nivel por debajo de su nivel actual.

Por ejemplo, para avanzar del 20.º nivel al 21.º nivel, un personaje necesita obtener el doble de los PX que necesitó para avanzar desde

TABLA 6-13: PROGRESIÓN ALTERNATIVA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

Nivel de personaje	PX	Rangos máx. en habilidad en clase	Rangos máx. en habilidad en transclase	Dotes	Incrementos de característica
1.º	0	4	2	1.º	—
2.º	1.000	5	2 1/2	—	—
3.º	3.000	6	3	2.º	—
4.º	6.000	7	3 1/2	—	1.º
5.º	10.000	8	4	—	—
6.º	16.000	9	4 1/2	3.º	—
7.º	24.000	10	5	—	—
8.º	36.000	11	5 1/2	—	2.º
9.º	52.000	12	6	4.º	—
10.º	76.000	13	6 1/2	—	—
11.º	110.000	14	7	—	—
12.º	160.000	15	7 1/2	5.º	3.º
13.º	220.000	16	8	—	—
14.º	320.000	17	8 1/2	—	—
15.º	440.000	18	9	6.º	—
16.º	640.000	19	9 1/2	—	4.º
17.º	890.000	20	10	—	—
18.º	1.300.000	21	10 1/2	7.º	—
19.º	1.800.000	22	11	—	—
20.º	2.600.000	23	11 1/2	—	5.º

el 18.º nivel al 19.º nivel. Como necesitaba sumar 500.000 para avanzar del 18.º nivel al 19.º nivel (1.800.000 menos 1.300.000), necesita 1.000.000 de PX (500.000 x 2) para avanzar del 20.º nivel al 21.º nivel (de 2.600.000 PX a 3.600.000 PX).

Los jugadores experimentados pueden alarmarse; los totales de PX de la tabla 6-13 son números elevados. Pero las recompensas de PX por monstruo son proporcionalmente mayores (consulta la tabla 6-14: concesión de experiencia (un solo monstruo), más adelante). Independientemente del nivel de un personaje en relación al del resto del grupo, obtiene la misma recompensa de PX numérica, así que los cálculos al final de la noche son mucho más sencillos. La tabla 6-2 de la *Guía del Dungeon Master* var no se usa. Los monstruos tienen recompensas de PX fijas, que se dividen entre los participantes.

Por ejemplo, un gusano de la escarcha (VD 12) vale 19.000 PX. Si cuatro personajes lo vencen, cada uno gana 4.750 PX (19.000 dividido entre 4), independientemente de su nivel.

REGLA DE LA CASA: RESERVA DE PX ADICIONALES

Uso esta regla para conceder puntos de experiencia adicionales a los jugadores que tienen buenas ideas, interpretan a sus personajes especialmente bien y, francamente, entretienen al grupo. Es una regla bastante fácil de escribir, pero puede ser difícil de aplicar.

Antes de jugar una aventura, leo el texto y resalto los elementos orientados a los jugadores que son particularmente difíciles. Me aseguro de saber cuándo van a aparecer, y si alguien se distingue particularmente en la resolución de estos problemas, hago una marca junto al nombre del personaje en una hoja. Cuando alguien hace algo particularmente inventivo o interesante en una situación dada, también hago una marca. En el raro caso en el que alguien realmente obstruye el juego, puedo borrarle una marca.

Al final de la sesión (siempre concedo PX por sesión), cuento la cantidad total de PX que hay que repartir, y sumo las marcas que hay junto al nombre de cada personaje. Multiplico los PX totales por 75% y lo divido a partes iguales (suponiendo que todo lo demás de la sesión fuera igual). El otro 25% de los PX disponibles va a una reserva de PX adicionales.

Siguen haciendo falta aproximadamente trece encuentros para obtener un nuevo nivel. Los PJs que se quedan por detrás del grupo siguen pudiendo alcanzarlos de forma automática; esos 4.750 PX por el gusano de la escarcha representan el 8% de los puntos de experiencia necesarios para obtener el 13.º nivel, pero representan el 14% de los puntos de experiencia necesarios para alcanzar el 11.º nivel.

La tabla 6-14 indica las recompensas para un monstruo tipo de cada VD, independientemente del nivel del grupo o del personaje.

TABLA 6-14: CONCESIÓN DE EXPERIENCIA (UN SOLO MONSTRUO)

VD monstruo	PX	VD monstruos	PX
1	300	11	14.000
2	600	12	19.000
3	900	13	29.000
4	1.200	14	38.000
5	1.800	15	58.000
6	2.400	16	77.000
7	3.600	17	120.000
8	4.800	18	150.000
9	7.200	19	230.000
10	9.600	20	310.000

Para los monstruos con un VD superior a 20, simplemente duplica los PX concedidos para un monstruo de ese VD menos 2. Por ejemplo, un monstruo con VD 22 vale el doble que un monstruo de VD 20: 620.000 PX.

CÓMO FABRICAR OBJETOS MÁGICOS

Si usas este sistema de PX, recuerda que los costes en PX que pagan los personajes para crear objetos mágicos representarían una fracción mucho menor de sus PX totales, y por tanto, crear objetos mágicos se volverá mucho menos "caro" en su conjunto. Si crees que esto va a ser problemático para tu campaña, considera aumentar el coste en PX para fabricar objetos mágicos, tal y como se detalla en la tabla siguiente.

COSTE DEL OBJETO MÁGICO EN PX

Precio de mercado	Multiplicador a los PX
2.000 po o menos	x1
De 2.001 po a 20.000 po	x2
De 20.001 po a 200.000 po	x4
200.001 po o más	x10

Cuando reparto los PX de la reserva, entrego el porcentaje mayor de los PX al personaje con más marcas junto a su nombre, y el menor al personaje con menos marcas. Si es posible, intento asegurarme de que todo el mundo obtiene algunos PX adicionales, aunque no sean muchos, y siempre les digo a los jugadores por qué sus personajes han conseguido PX adicionales. "Buen trabajo con la trampa con enigma junto a la puerta del dungeon", o incluso, "Oye, un gran trabajo interpretando las malas pulgas de tu personaje cuando el sumo sacerdote estaba curando a todo el mundo gratis". Todo el grupo sabe quién se está llevando qué porcentaje de los PX adicionales, pero creo, al menos con mi grupo, que en general todo el mundo está de acuerdo con las recompensas.

Si usas esta regla, es importante que te asegures de no mostrar favoritismos. La primera vez que la introduje en mi partida, me aseguré realmente de no darle nunca el pago más alto al mismo personaje más de dos veces seguidas. Básicamente, subí el listón para los PJs en la tercera sesión y traté de animar a los demás a luchar por la paga más alta. Ha funcionado muy bien, pero creo que en algunos grupos la competición puede causar problemas.

—Ed Stark



COSTE EN PX

Los conjuros con un componente de PX también sufren un cambio en esta variante, ya que los costes para esos conjuros están establecidos usando las reglas de puntos de experiencia estándar de D&D. La tabla siguiente proporciona una rápida conversión que ayuda a calcular los costes en PX de los conjuros cuando uses esta variante. Sencillamente, multiplica los costes en PX normales por el multiplicador indicado en la tabla para hallar el nuevo coste del conjuro en PX.

COSTE DE LOS CONJUROS EN PX

Nivel del conjuro	Multiplicador a los PX
1.-3.º	x1
4.-6.º	x2
7.-8.º	x4
9.º o superior	x10

TRAS EL TELÓN: PX INDEPENDIENTES DEL NIVEL

Los DMs que usan esta variante ganarán flexibilidad en dos aspectos: el diseño de monstruos individuales y el diseño de encuentros. Como estás asignando recompensas en PX específicas a los monstruos, no tienes que limitarte a los números que aparecen en la tabla. Si crees que un monstruo que has diseñado tiene VD 7 1/2, puedes conceder simplemente 4.200 PX por derrotarlo. En los niveles altos, los números de la tabla deberían bastar, porque es difícil discernir una diferencia significativa entre un monstruo de VD 18 y uno de VD 18 1/2, pero en los niveles más bajos, la flexibilidad es potente, porque puedes rellenar el hueco entre el VD 1 y VD 2 (que de otra manera representa un aumento de poder del 100%) y entre VD 2 y VD 3 (un aumento de poder del 50%).

Por ejemplo, normalmente, lanzar el conjuro *comunidad* (un conjuro de clérigo de 5.º nivel) cuesta 100 PX. Cuando uses este sistema de PX, cuesta 200 PX, es decir, el doble de esa cantidad. Lanzar el conjuro *deseo*, un conjuro de 9.º nivel, cuesta diez veces la cantidad normal de PX (50.000 en lugar de 5.000).

Usa una fórmula similar para recalcular cualquier otra cosa a la que se le aplica el coste en PX. Divide el nivel del personaje entre 2 y trátalo como si fuera un nivel del conjuro, usando la tabla anterior para encontrar el multiplicador adecuado.

Esta variante también hace que sea más fácil diseñar encuentros con grupos mixtos de monstruos. En vez de combinar monstruos de VD diferente y consultar luego una tabla para averiguar cuál es el nivel del encuentro (NE), simplemente suma la recompensa de PX por cada monstruo hasta que alcances el total de PX que quieres, por ejemplo, si quieres crear un encuentro medio para personajes de 15.º nivel, pon tantos monstruos en el encuentro como para que sumen unos 58.000 PX (la cantidad que los PJs ganarían por un solo monstruo de VD 15).

Como con el sistema de puntos de experiencia estándar, el DM debería vigilar de cerca las recompensas de experiencia por grandes números de criaturas débiles, que a menudo constituyen un desafío escaso o nulo para los personajes.

Epílogo: choque de mundos

Has leído todas las variantes de este libro, y tienes un problema: quieres usarlas todas, y algunas más que has creado tú. ¿Qué puede hacer un DM excesivamente creativo?

Los juegos de rol abren infinitas posibilidades. La tarea más gratificante de un DM es crear un mundo, un escenario para una campaña, el lugar donde ocurren las aventuras. La naturaleza de este mundo sólo está limitada por la imaginación del DM; y la mayoría de los DMs son una panda bastante imaginativa.

A veces, demasiado imaginativa. ¿Qué haces cuando tienes más variantes burbujeando en tu cabeza de las que jamás tendrás tiempo para introducir? Especialmente, cuando otros factores se entrometen (el colegio, el trabajo, la familia) rara vez hay tiempo para llevar bien una sola campaña, y mucho menos las otras tres que tienes rondando por la cabeza en cualquier momento dado.

En esta situación, sólo parece haber dos opciones posibles. Una es ir cambiando entre campañas tan rápido como quieran tus jugadores, de forma que (en el transcurso de varios meses) quizás podrías conseguir jugar una sola aventura en cada una de esas campañas diferentes. Como cada campaña está separada de las demás, los personajes jugadores rara vez avanzan de nivel, y ninguna de las campañas experimenta un desarrollo real.

La otra opción combina ideas variantes en una sola campaña; una que incluya varios mundos diferentes, cada uno con su propia atmósfera y sus reglas. Independientemente de que adopte la forma de un solo grupo de aventureros que va en una carrera salvaje por el multiverso o que de alguna forma crea un vínculo entre diferentes héroes de diferentes mundos, una campaña multimundo parece ser la solución al problema. Por supuesto, presenta algunos problemas propios.

Hay tres modelos de campaña diferentes que permiten este tipo de salto entre mundos: el modelo de la Organización multimundo, el modelo de los Cambios de mundo, y el modelo del Campeón eterno (con agradecimiento a Michael Moorcock).

LA ORGANIZACIÓN MULTIMUNDO

En este modelo de campaña, los PJs son miembros de una organización que les envía en misiones a diferentes mundos o dimensiones. Van de mundo en mundo mediante el viaje interplanario, usando poderosos mecanismos o portales de teleportación (de naturaleza mágica o pseudocientífica) o algún tipo de nave mágica voladora. Los héroes están equipados con conjuros o aparatos que les permiten hablar y comprender las lenguas de los mundos que visitan. La organización informa a los héroes sobre su misión, la cultura y las costumbres del mundo que van a visitar, y los peligros que pueden encontrar allí. Probablemente, los héroes harán todo lo posible por encajar con los nativos en lo que se refiere a vestimenta, aspecto y comportamiento, ayudados por otros agentes de la organización.

Las misiones de los PJs pueden ser no tener ninguna relación en absoluto entre ellas, pero una campaña más satisfactoria emerge de un tema unificador. Quizás esta organización combate específicamente la amenaza de otra organización similar. Githyanki o azotamientos que se desplazan por los planos son excelentes agentes enemigos para una campaña como ésta. Eso no significa que los PJs tengan que luchar con azotamientos de cada esquina; la mayor parte del tiempo, el enemigo trabaja entre bastidores, y los héroes tendrán que encontrar el camino entre intrincadas redes de engaño y traición, además de superar a legiones potenciales de servidores y aliados, antes de descubrir a su verdadera oposición.

La ventaja más clara de este modelo de campaña es que los personajes jugadores son una constante en cada aventura. Cada jugador tiene un personaje que obtiene experiencia y avanza de nivel en el transcurso de la campaña, y esto es una parte importante de lo que hace que una campaña sea gratificante para los jugadores. Como es posible que los miembros de una organización multimundo provengan de cualquier mundo conocido, los PJs pueden ser una loca amalgama de razas y clases; cualquier cosa que esté permitida en cualquier escenario de campaña publicado o sin publicar. Un mago de Faerûn (el mundo del *Escenario de campaña de los Reinos Olvidados*) puede aventurarse codo con codo con un gladiador de un mundo desierto que te has inventado tú mismo y con un minotauro de los campos de batalla de Ysgard. Con tu aprobación, los personajes pueden explorar razas y clases más inusuales, y de esta forma pueden incluso ayudar a desarrollar más mundos que englobar en tu campaña.

La organización multimundo debería tener una base, o al menos un solo agente, en cada mundo que visiten los PJs. Este agente puede proporcionar a los PJs información de trasfondo sobre su misión y el mundo en sí mismo, cambiar moneda por ellos, ayudarles a conseguir equipo e indumentaria de modo que puedan adaptarse, y actuar como intermediario en la comunicación con sus superiores en la organización. Si el transporte entre mundos se lleva a cabo mediante portales de teleportación, este agente puede ser el guardián y operador del portal de su mundo.

Por supuesto, de vez en cuando podrías obligar a los PJs a visitar territorios inexplorados, lo que puede ser una aventura en sí. Mientras persiguen su objetivo principal, también tendrán que tomar notas sobre la política y cultura del mundo, para ayudar a informar a los agentes que lo visiten. Sin un agente para informarles, tendrán que obtener moneda y ropas por sí mismos. Podrían terminar siendo los expertos residentes de la organización en ese mundo, y ser reenviados allí frecuentemente.

Generalmente, una campaña basada en una organización multimundo permite a los PJs experimentar (y a ti crear) una gran variedad de mundos sin tener que explorar necesariamente ninguno de ellos en profundidad. Los héroes podrían volver una y otra vez a algunos mundos; vivos de actividad enemiga, o simplemente mundos con los que están muy familiarizados. Pero para la mayoría de las aventuras, sólo necesitas crear un esbozo básico de la situación, las circunstancias que la rodean, y algo sobre el mundo y su población.

Ejemplo de organización multimundo: los Peregrinos

Aquí tenemos un ejemplo de un grupo de PJs hecho de miembros de una organización multimundo. Los personajes son miembros de los Peregrinos, una orden religiosa de caballeros que viaja de mundo en mundo enzarzada en una guerra santa contra los githyanki. El grupo incluye a:

—Sergei, un clérigo humano de un mundo oscuro y gótico, conquistado por vampiros.

—Kellra, una guerrera psíquica humana que combatió como gladiadora en un mundo desierto.

—Gerson, un explorador minotauro de un mundo en el que fue una vez rey humano.

—Desplazador oscuro, un danzarín sombrío mediano de un mundo que se parece a la antigua Roma.

—Tax, un mago/picaro semielfo de un mundo de noche continua.

Cuando los jugadores son tan imaginativos definiendo sus personajes, el DM puede usar los datos que le proporcionan para desarrollar un conjunto de mundos originales que usar en la campaña, además de cualesquiera mundos publicados disponibles. A medida que los jugadores añaden más detalles a los trasfondos de sus personajes, el DM puede recabar información clave sobre estos nuevos

mundos, además de multitud de ideas para aventuras. Quizás uno o más personajes tengan aventuras de "vuelta a casa".

CAMBIOS DE MUNDO

Una campaña de cambios de mundo añade un fuerte elemento de misterio a la idea básica de multimundo. En vez de ser agentes voluntarios de una organización multimundo, los PJs parecen cambiar de mundo contra su voluntad y sin un propósito claro. En momentos impredecibles, una realidad se disuelve a su alrededor, para ser reemplazada por otra distinta. Es más, los propios héroes cambian para adaptarse a la nueva realidad.

Una campaña como ésta comienza con un grupo normal de PJs, todos sacados del mismo mundo de campaña, y creados según las reglas de ese mundo respecto a personajes y equipo. En un punto determinado por ti (puede ser después de una sola aventura, o en mitad de una, o tras un año aproximadamente de tiempo real, cuando te estés cansando de la campaña), los personajes se desplazan a un mundo nuevo. Los personajes deberían seguir siendo básicamente iguales, pero cambian lo bastante como para que los jugadores lo noten. Por ejemplo, un mago de Faerûn que se viera desplazado a un mundo en el que la psónica sea poderosa podría sufrir algunos cambios físicos menores, ver sus puntuaciones de característica algo impulsadas, descubrir un nuevo talento psónico, y (lo más importante) averiguar cómo interactúan sus conjuros con la magia mental del nuevo mundo. Pero sigue siendo esencialmente el mismo personaje, a pesar de esos cambios profundos. Deberías alterar las habilidades e idiomas para que sean relevantes en el nuevo mundo de campaña. Los personajes trasladados a una nueva realidad deberían encontrarse habitualmente con que comprenden la lengua que se habla a su alrededor, y conocen las cuestiones básicas que se necesitan para desenvolverse en esta nueva sociedad.

Es posible decidir que los PJs, tras cambiar de mundo, olvidan su realidad anterior por completo, creyendo que han vivido siempre en el mundo que ahora ocupan. Es posible, pero es muy difícil de interpretar. Sin duda, es más fácil dejar que los PJs estén tan confusos y desconcertados como los jugadores. De hecho, la razón por la que tienen lugar los cambios de mundo puede y debería ser uno de los grandes misterios de la campaña. Los héroes pueden estar decididos a averiguar qué es lo que hace que se muevan de un mundo a otro.

Una campaña de cambios de mundo se va haciendo más interesante a medida que los PJs comprenden gradualmente que todas sus diversas aventuras en mundos diferentes han formado parte en realidad de un drama cósmico mayor. El oponente definitivo de los héroes podría ser un liche increíblemente poderoso con servidores desperdigados por todo el multiverso. Puede que los héroes nunca se encuentren con esta criatura, o puede que sólo teoricien sobre su existencia tras años de combatir contra sus servidores en numerosas aventuras en una multitud de mundos diferentes. Entonces, finalmente, cuando estén preparados para enfrentarse a su viejo enemigo, o incluso después de haberlo destruido, pueden descubrir que una poderosa fuerza del bien (quizás un solar, o incluso un semidiós) ha estado transportándolos de mundo en mundo como agentes involuntarios en su lucha cósmica contra el liche.

A la igual que el modelo de la organización multimundo, una campaña de cambios de mundo permite a los jugadores tener una sensación de continuidad con sus personajes. Aunque los personajes cambian algo, los factores clave (incluidos los PX) permanecen constantes, y los héroes hacen claros progresos a lo largo de la campaña. Sin embargo, a diferencia del modelo anterior, la campaña de cambios de mundo también te permite cambiar entre sistemas de juego. Tus aventureros de Faerûn podrían encontrarse de pronto en

el Londres moderno. Sin demasiado trabajo, puedes convertir a los personajes a las reglas del *d20 Moderno* y empezar con la acción.

Una campaña basada en este modelo funciona mejor si los cambios de mundo a mundo son un poco menos frecuentes que el modelo de la organización multimundo. De este modo, tendrás que hacer más esfuerzos para detallar cada mundo, ya que los héroes pasarán allí una cantidad de tiempo significativa. El mayor beneficio es que te mueves de mundo de campaña en mundo de campaña sin el equipaje de una compleja cosmología planaria o la vasta red de una organización multimundo.

EL CAMPEÓN ETERNO

Michael Moorcock, como escritor de fantasía y ciencia-ficción, no se contentó con pasar el tiempo en un solo "mundo de campaña". El aspecto clave del multiverso de Moorcock es que hay múltiples universos que conectan entre sí.

Hay una ciudad, Tanelor, que existe en todos los universos en todos los tiempos. Y el Campeón eterno (un héroe con múltiples identidades), aparece en un universo como Elic, en otro como Corum. Esta idea del Campeón eterno forma la base del tercer modelo de una campaña que abarca varios mundos.

Una campaña de fantasía heroica presupone personajes jugadores heroicos: gente cuyas hazañas marcan la diferencia a favor de las fuerzas del bien en el mundo. Entonces, como héroes, supón además que tienen equivalentes en cada universo: héroes, cruces, destinos están ligados a los suyos, aunque sus nombres, razas y clases puedan ser todos diferentes. La forma de conseguir esto en una campaña es con un árbol de personaje.

Con la idea del árbol de personaje, cada jugador crea tres personajes diferentes que avanzan de nivel juntos, aunque sólo un personaje está activo a la vez. En una campaña de Campeón eterno, cada uno de estos héroes existe en un universo diferente, un mundo de campaña diferente. Así, en lugar de tener un solo personaje que se mueve de mundo en mundo, como en los dos modelos anteriores, el escenario de las aventuras cambia, pero los personajes son diferentes en cada uno. Cada vez que uno de los héroes del jugador avanza de nivel, los demás también lo hacen.

Este modelo de campaña puede amenazar la sensación de continuidad de los personajes. Todos los héroes siguen avanzando de nivel, lo que es una mejora sobre las aventuras independientes que saltan de campaña a campaña, pero siguen siendo personajes distintos. Para minimizar la discontinuidad, todos los personajes de un mismo jugador deberían tener una personalidad y características esenciales similares. Después de todo, son manifestaciones del mismo arquetipo heroico cósmico. Por ejemplo, un jugador podría llevar un mago en el mundo de Greyhawk, un bibliotecario en un escenario gótico, y un hacker en un escenario moderno, todos con rasgos similares: miopía, quizás, y una disposición amable y sabia. Las puntuaciones de características de cada personaje deberían parecerse a las de los demás, si no son las mismas. Los personajes tienen trasfondos diferentes, naturalmente, pero debería haber puntos clave de convergencia: quizás el hecho de ser huérfanos, o alguna otra experiencia formativa que tengan en común.

La otra manera de mantener la sensación de continuidad de los jugadores es introducir temas y tramas comunes en las aventuras de los distintos héroes. Al igual que cada héroe es una manifestación de un arquetipo heroico universal, sus aventuras también siguen temas arquetípicos. Puede que no se enfrenten a un solo enemigo común cuya influencia se extienda por todo el multiverso (como el liche sugerido en el modelo de cambios de mundo), pero los héroes deberían reconocer a sus enemigos como expresiones diferentes del mismo mal. Naturalmente, necesitas equilibrar este eco distante

entre aventuras, reforzando la continuidad de la campaña con la necesidad de evitar la repetición, proporcionando a los héroes nuevos retos.

Naturalmente, en una campaña modelada según la idea del Campeón eterno, los héroes de un mundo no son, en su mayor parte, conscientes de la existencia de sus equivalentes en otros mundos. Pueden tener sueños que sugieran las hazañas de los otros en dimensiones lejanas (especialmente si algún conocimiento que posea un héroe es esencial para otro), pero no tienen recuerdos conscientes de sus alter egos. Si decides crear un lugar como la Tanelorn de Moorcock, que de alguna forma existe en todas las dimensiones, entonces los héroes pueden (tras una búsqueda larga y ardua para alcanzar ese misterioso lugar) acabar por oír historias de las aventuras de sus equivalentes, si no encontrarlos realmente cara a cara. La búsqueda para encontrar ese nexo del multiverso podría ser un final climático para una campaña, con diferentes segmentos de la búsqueda jugados por diferentes grupos de héroes hasta que, finalmente, todos los grupos alcanzan su meta simultáneamente.

La campaña de Campeón eterno es probablemente la que exige más cantidad de trabajo en cada mundo de campaña. Probablemente sea mejor no usar más de tres o cuatro mundos, con el mismo número de héroes en cada árbol de personaje del jugador.

Ejemplo de Campeón eterno: el árbol de personaje de Kellira

Comenzando con el personaje llamado Kellira, de los Peregrinos (ver más arriba), convirtámosla a la gladiadora en un Campeón eterno con tres manifestaciones adicionales. Los otros mundos de la campaña son un escenario vikingo, un escenario gótico, y un escenario cyberpunk del futuro cercano que usa las reglas del *d20 Moderno*. Así podrían ser los equivalentes de Kellira en estos otros universos.

Krythling, una guerrera vikinga con sangre troll. Rechazada por su gente y criada entre trolls, Krythling siempre ha sido una guerrera,

aunque nunca ha combatido para diversión de nadie (a diferencia de su equivalente gladiadora Kellira).

Kellira, una cazadora de monstruos del escenario gótico. La familia de Kellira fue asesinada por un hombre lobo mientras ella estaba teniendo una cita en secreto con un joven de su pueblo. Está impulsada por una firme obsesión de venganza que aliena a todo el que se acercaría a ella.

Kelly, una ex-soldado ciber-mejorada. Como Kellira, es una especie de gladiadora, que se gana la vida proporcionando sangrientos entretenimientos en las inmundas calles de la metrópolis en la que vive.

LOS PASOS SIGUIENTES

Una vez hayas escogido un modelo para tu campaña de diferentes mundos, el siguiente paso clave es crear al menos algunos de los mundos que tus héroes visitarán, y decidir qué reglas se aplican allí. Por supuesto, puedes usar escenarios de campaña publicados para uno o todos los mundos implicados en la campaña de mundos diferentes. También puedes adaptar escenarios de novelas o películas que te hayan gustado; el aspecto multimundo de la campaña también puede proporcionarte un poco más de libertad al escoger tus fuentes. Si quieres probar la variante de componentes metamágicos (consulta el capítulo 5), envía a los personajes a un mundo en el que funcione. Cuando, vuelvan, los componentes metamágicos perderán su poder; o, como Prometeo, los personajes vuelven trayendo consigo el nuevo conocimiento.

—David Noonan, a partir de un concepto de James Wyatt

Kellira, Krythling
y Kelly



LISTA DE COMPROBACIÓN DE VARIANTES

Haz una marca junto a cada variante que uses en la campaña. Anota las limitaciones especiales, los añadidos, y el resto de la información que los jugadores necesiten para usar la variante en 'Notas'. Usa las líneas en blanco para variantes adicionales o reglas de la casa que uses en la campaña.

Capítulo 1: Razas

✓	Página	Nombre de la variante	Notas
—	6	Razas acuáticas	_____
—	8	Razas árticas	_____
—	11	Razas desérticas	_____
—	13	Razas selváticas	_____
—	16	Razas de aire	_____
—	16	Razas de agua	_____
—	17	Razas de tierra	_____
—	17	Razas de fuego	_____
—	18	Cómo reducir el ajuste de nivel	_____
—	19	Líneas de sangre	_____
—	32	Clases raciales: parangones	_____
—			_____
—			_____
—			_____

Capítulo 2: Clases

✓	Página	Nombre de la variante	Notas
—	48	Bárbaro totémico	_____
—	49	Bardo divino	_____
—	49	Bardo sabio	_____
—	50	Bardo salvaje	_____
—	50	Clérigo de clausura	_____
—	51	Druida vengador	_____
—	51	Matón	_____
—	52	Estilos de lucha de monje	_____
—	53	Variantes de paladín	_____
—	55	Explorador planario	_____
—	55	Explorador urbano	_____
—	56	Pícaro de las tierras salvajes	_____
—	56	Hechicero de batalla	_____
—	57	Mago de dominio	_____
—	59	Variantes de magos especialistas	_____
—	64	Lanzadores espontáneos de conjuros divinos	_____
—	65	Entorno predilecto	_____
—	66	Frenesí de torbellino	_____
—	66	Destierro planario	_____
—	66	Expulsión de muertos vivientes: prueba de nivel	_____
—	67	Aspecto de la naturaleza	_____
—	69	Bardo de prestigio	_____
—	70	Explorador de prestigio	_____
—	71	Paladín de prestigio	_____
—	72	Personajes <i>gestalt</i>	_____
—	76	Clases genéricas	_____
—			_____
—			_____
—			_____

Capítulo 3: personajes

✓	Página	Nombre de la variante	Notas
—	79	Sistemas de habilidades alternativos	_____
—	81	Pruebas complejas de habilidad	_____
—	86	Rasgos de personaje	_____
—	91	Defectos de los personajes	_____
—	92	Dotes tocadas por conjuros	_____
—	94	Dotes de grupos de armas	_____
—	97	Puntos de fabricación	_____
—	100	Trasfondo del personaje	_____
—		_____	_____
—		_____	_____
—		_____	_____

Capítulo 4: aventuras

✓	Página	Nombre de la variante	Notas
—	109	Bonificador de defensa	_____
—	111	La armadura como Reducción del daño	_____
—	112	Conversión del daño	_____
—	113	Heridas	_____
—	115	Puntos de vitalidad y de heridas	_____
—	119	Puntos de reserva	_____
—	119	Límites y resultados del daño masivo	_____
—	121	Muerte y moribundos	_____
—	122	Puntos de acción	_____
—	124	Frente en combate	_____
—	128	Tablero hexagonal	_____
—	129	Modificadores variables	_____
—	132	Tiradas con campana de Gauss	_____
—	133	Los jugadores tiran todos los dados	_____
—		_____	_____
—		_____	_____
—		_____	_____

Capítulo 5: magia

✓	Página	Nombre de la variante	Notas
—	135	Factor de magia	_____
—	136	Variantes de convocación de monstruos	_____
—	139	Componentes metamágicos	_____
—	151	Metamagia espontánea	_____
—	153	Puntos de conjuro	_____
—	157	Cómo recargar magia	_____
—	162	Armas legendarias	_____
—	170	Objetos familiares	_____
—	174	Embrujos	_____
—		_____	_____
—		_____	_____
—		_____	_____

Capítulo 6: campañas

✓	Página	Nombre de la variante	Notas
—	179	Contactos	
—	180	Reputación	
—	185	Honor	
—	189	Corrupción	
—	191	Clases de prestigio corruptas	
—	194	La Cordura	
—	210	Prerrequisitos basados en pruebas	
—	213	Concesión de PX independientes del nivel	
—	—	—	
—	—	—	
—	—	—	

Variantes aparecidas en la *Guía del Dungeon Master*

✓	Página	Nombre de la variante	Notas
—	22	Tira iniciativa cada asalto	
—	23	Monturas inteligentes	
—	24	Golpear la cobertura en lugar de a un objetivo no acertado	
—	25	Golpes y fallos automáticos	
—	25	Tirada de defensa ¹	
—	27	Molido	
—	27	Muerte por daño masivo basada en el tamaño ¹	
—	27	Daño a zonas determinadas	
—	27	Equivalencias entre armas	
—	28	Muerte instantánea	
—	28	Golpes críticos más moderados	
—	28	Fallos críticos (piñas)	
—	33	Habilidades con características distintas	
—	34	Éxito o fracaso crítico	
—	35	TS con características distintas	
—	36	Tirada de conjuro ¹	
—	36	Componentes de poder	
—	37	Convocar monstruos concretos ¹	
—	39	Estilo libre en la concesión de experiencia	
—	40	Experiencia más rápida o más lenta	
—	70	¿Qué significa Inutilizar mecanismo?	
—	130	Manutención	
—	214	Nuevos objetos mágicos	
—	291	Pérdida de puntuaciones por separado	
—	296	Poderes psiónicos no mágicos	
—	302	Caldas menos letales	

¹ Ver variantes relacionadas en este libro.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content. (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Swords of Our Fathers Copyright 2003, The Game Mechanics.

Mutants & Masterminds Copyright 2002, Green Ronin Publishing.

Unearthed Arana Copyright 2004, Wizards of the Coast, Inc.; Andy Collins, Jesse Decker, David Noonan, Rich Redman.

Índice alfabético

- adicción (a las drogas) 203
alineamiento, honor y 187
áreas de efecto de conjuros basadas en
 hexágonos 130
armadura natural y reducción de daño 111
armas legendarias 162
ataques del dragón 128
ataques de oportunidad 126
ataques furtivos 126
bárbaro totémico 48
bardo salvaje 50
bardo, de prestigio 69
bardo, divino 50
bardo, sabio 49
bardo, variante 58
bonificador de defensa por clase 109
bonificador de defensa 109
bonificadores de defensa para
 monstruos 110
campana de Gauss 132
Clase predilecta adicional (dote) 100
clases genéricas 76
clases parangón 32
clérigo de clausura 50
clérigo, variantes 58
códigos de honor 188
combatiente (clase genérica) 77
explorador corrupto 193
cómo recargar mágica 157
cómo recargar objetos mágicos 158
cómo recuperar la Cordura mediante la
 magia 202
cómo reducir el ajuste de nivel 18
componentes metamágicos 139
concesión de PX independientes del
 nivel 213
conjuros de recarga específica 159
conjuros de recarga general 158
Conocimiento de habilidades (dote) 81
Consciencia del combate (dote) 127
contactos de habilidad 180
contactos de influencia 180
contactos de información 180
contactos 179
conversión de daño por la armadura 112
conversión del daño 112
Cordura 194
corrupción 189
curación (variante de heridas) 114
curación (variante de muerte y
 moribundos) 121
curación (variante de vitalidad y puntos de
 herida) 117
daño masivo (variante de muerte y
 moribundos) 122
defectos de los personaje 91
defensas especiales contra el daño
 (variante de heridas) 115
descripción de los estados (variante de
 heridas) 113
determinación aleatoria de la línea de
 sangre 30
dominio de Suerte (variante de la campana
 de Gauss) 133
dotes de creación de objetos 99
dotes de grupos de armas 94
dotes tocadas por conjuros 92
drogas y Cordura 203
druida vengador 51
efectos de daño especiales (variante de
 heridas) 115
ejemplos de embrujos 176
elfos acuáticos 7
elfos de fuego 17
elfos desérticos 11
elfos selváticos 14
embrujos 174
enanos acuáticos 7
enanos árticos 9
enanos de tierra 18
enanos desérticos 11
enanos selváticos 14
enigmas y pistas 207
experto (clase genérica) 77
explorador de prestigio 70
explorador planario 55
explorador urbano 55
factor de magia 135
fama o infamia 181
frente (en combate) 124
frente de una criatura según el
 tamaño 125
fuegos de Dis (embrujo) 176
glosario psiquiátrico 209
gnomos acuáticos 7
gnomos árticos 9
gnomos de aire 16
gnomos desérticos 12
gnomos selváticos 14
Golpeasueños (arma legendaria) 169
grandes tragos de fuego 17
habilidades basadas en el nivel 81
hechicero corrupto 191
hechicero de batalla 56
hexágonos y frente 131
Hoja de dragón (arma legendaria) 164
honor familiar 188
honor libre 186
honor mecánico 185
honor y alineamiento 187
honor 185
humanos, acuáticos 7
Ionon (arma legendaria) 167
kóbolds acuáticos 7
kóbolds árticos 9
kóbolds de tierra 18
kóbolds desérticos 12
kóbolds selváticos 14
la armadura como reducción
 del daño 111
la habilidad de Sanar y el tratamiento
 mental 202
lanzador de conjuros (clase genérica), 78
lanzadores espontáneos de conjuros
 divinos 64
límites y resultados del daño masivo 119
línea de sangre de celestial 20
línea de sangre de demonio 21
línea de sangre de diablo 21
línea de sangre de djinni 26
línea de sangre de doppelgänger 22
línea de sangre de dragón azul 22
línea de sangre de dragón blanco 22
línea de sangre de dragón de bronce 22
línea de sangre de dragón de cobre 23
línea de sangre de dragón de latón 23
línea de sangre de dragón de oro 23
línea de sangre de dragón de plata 24
línea de sangre de dragón negro 23
línea de sangre de dragón rojo 24
línea de sangre de dragón verde 24
línea de sangre de elemental de agua 25
línea de sangre de elemental de aire 25
línea de sangre de elemental de fuego 25
línea de sangre de elemental de tierra 25
línea de sangre de fata 26
línea de sangre de gigante de fuego 27
línea de sangre de gigante de la
 escarcha 27
línea de sangre de gigante de las
 colinas 27
línea de sangre de gigante de las nubes 27
línea de sangre de gigante de las
 tormentas 28
línea de sangre de gigante de piedra 28
línea de sangre de githyanki 28
línea de sangre de githzerai 28
línea de sangre de ifriti 26
línea de sangre de janni 27
línea de sangre de licántropo 28
línea de sangre de minotouro 28
línea de sangre de ogro 29
línea de sangre de saga 29
línea de sangre de slaad 29
línea de sangre de titán 29
línea de sangre de troll 30
línea de sangre de vampiro 30
línea de sangre yuan-ti 30
listas de convocación
 individualizadas 138
listas de convocación temáticas 136

llamar al Habitante (embrujo) 176
 locura indefinida 200
 locura permanente 201
 locura temporal 199
 los jugadores tiran-todos los dados 133
 mago de dominio 57
 Martillo de todas las almas (arma
 legendaria) 166
 matón (variante de guerrero) 51
 medianos acuáticos 7
 medianos árticos 10
 medianos desérticos 12
 medianos selváticos 14
 metamagia espontánea 151
 metamagia y puntos de conjuro 155
 modificadores variables 129
 muerte y moribundos 121
 Objeto familiar (dote) 170
 objetos familiares 170
 orcos árticos 10
 orcos de agua 16
 orcos desérticos 13
 orcos selváticos 15
 paladín de prestigio 71
 parangón drow 32
 parangón elfo 33
 parangón enano 34
 parangón gnomo 36
 parangón humano 37
 parangón mediano 39
 parangón orco 40
 parangón semidragón 41
 parangón semielfo 43
 parangón semiorco 44
 parangón tiffin 45
 Perfil bajo (dote) 182
 picaro de las tierras salvajes 56
 prerrequisitos basados en pruebas 210
 protección del escudo 128
 pruebas complejas de habilidad 81
 pruebas para clase de prestigio 210
 pruebas de suerte 124
 pruebas para las dotes 213
 puntos de acción 122
 puntos de fabricación 97
 puntos de reserva 119
 puntos de vitalidad 116
 rasgos de personaje 86
 Rastreo urbano (dote) 56
 razas acuáticas 6
 razas árticas 8
 razas de agua 16
 razas de aire 16
 razas desérticas 11
 razas de fuego 17
 razas de tierra 17
 razas selváticas 13
 Renombre (dote) 182
 reputación basada en acontecimientos 183

reputación de los PNJs 182
 reputación 180
 resistencia a la locura 197
 Saber (conocimiento prohibido) 198
 semielfos acuáticos 8
 semielfos árticos 10
 semielfos de fuego 18
 semielfos desérticos 12
 semielfos selváticos 15
 semiorcos acuáticos 8
 semiorcos árticos 10
 semiorcos de agua 18
 semiorcos desérticos 12
 semiorcos selváticos 14
 Sistema de habilidades alternativo 79
 tablero hexagonal 128
 tamaño de la criatura en hexágonos 129
 terapia mental 201
 tipos de locura 199
 tomos prohibidos 198
 trasfondo (del personaje) 100
 trasfondo académico mágico 102
 trasfondo aristocrático 102
 trasfondo criminal 108
 trasfondo de personaje 100
 trasfondo en la naturaleza 108
 trasfondo gubernamental 104
 trasfondo intercultural 103
 trasfondo marítimo 104
 trasfondo mercantil 104
 trasfondo militar 105, 106
 Trásfondo profesional 107, 108
 trasfondo religioso 106
 trasgos acuáticos 8
 trasgos árticos 10
 trasgos de aire 16
 trasgos desérticos 13
 trasgos selváticos 15
 trastornos mentales 204
 tratamiento para la locura 204
 tratamientos alquímicos 202
 variante de adivinador 60
 variante de conjurador 60
 variante de encantador 60
 variante de enemigo predilecto 60
 variante de explorador 58
 variante de expulsión de muertos
 vivientes 66
 variante de furia 66
 variante de guerrero 58
 variante de hechicero 58
 variante de forma salvaje 67
 variante de mago 58
 variante de monje 58
 variante de abjurador 59
 variante de bárbaro 58
 variante de druida 58
 variante de evocador 62
 variante de ilusionista 63
 variante de mago especialista 59
 variante de monje 52
 variante de nigromante 63
 variante de paladín 53
 variante de picaro 58
 variante de transmutor 63
 variantes de convocación de
 monstruos 136
 vástago de la batalla 164
 vástago de la fe 166
 vástago de la rapidez 168
 vástago de la magia 167
 vástagos 162
 Viaje de Hrothgar (embrujo) 177
 vitalidad (variante al sistema de punt
 conjuro) 156



LIBERA UN MANANTIAL DE CONOCIMIENTO

Este suplemento ofrece una fuente inagotable de nuevas reglas que introducir en tus partidas de D&D. Aquí dentro hay ideas, opciones y alternativas a las reglas estándar de D&D, que puedes escoger para adecuar tu estilo de juego a cualquier campaña. Desde variantes de clases, razas, dotes y aptitudes, hasta sistemas alternativos de lanzamiento de conjuros, opciones de combate y campaña: *Arcanos desenterrados* te ofrece una tremenda colección de material que explorar.

Para utilizar este suplemento, un Dungeon master también necesita el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.

Un jugador sólo necesita el *Manual del jugador*.



ISBN 84-96262-82-0



9 788496 262829

DD1030

Impreso en España - Printed in Spain