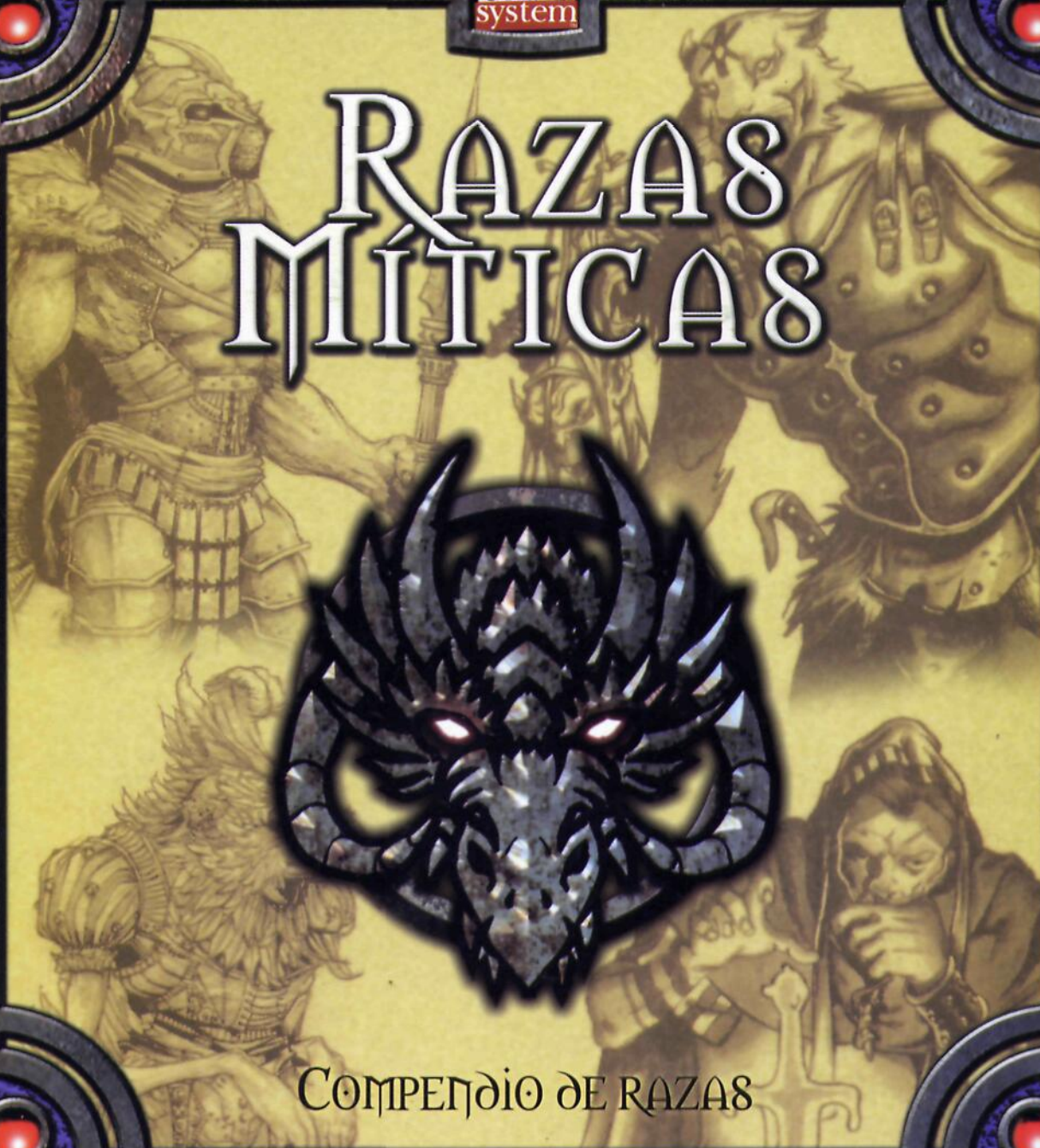


GESTAS y GUARIDAS

520
system

RAZAS MÍTICAS

COMPENDIO DE RAZAS



GESTAS
Y GUARIDAS

RAZAS MÍTICAS

SISTEMA D20



SCAN BY
ALI

COMPENDIO DE RAZAS

CRÉDITOS

PRODUCTOR DE LA LÍNEA

Greg Benage

TEXTO

Justin Bacon, Mark Chance, Tod Gelle, Darrell Hardy, Lizard, David Lyons, Mike Mearls, Brian Patterson, Peter Schweighofer

ILUSTRACIONES INTERIORES

Joseph Ejsing, Eric Logrofen, Kieran Yanner

DISEÑO GRÁFICO

Brian Schomburg

DISEÑO DE CUBIERTA

Brian Schomburg

REVISIÓN DE CONTENIDOS

Greg Benage, Lizard

GALERÍAS

Greg Benage, Catten Ely

MAQUETACIÓN

Greg Benage

EDITOR

Christian T. Petersen

CRÉDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA

DIRECTORES EDITORIALES

Juan Carlos Poujade, Miguel Ángel Álvarez

TRADUCCIÓN

Marta García Martínez

COORDINADOR DE LA LÍNEA

Carlos Lacasa

MAQUETACIÓN

Carlos Lacasa, David Baños, Javier Pérez Calvo

IMPRESIÓN

Graficincó S.A.

FILMACIÓN

Autopublish

La Factoría de Ideas. C/Pico Mulhacén, 24. Polígono Industrial El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22
www.distrimagen.es e-mail: factoria@disrimagen.es

Derechos exclusivos de la edición en español: © 2002, La Factoría de Ideas

Primera edición

La editorial no autoriza a fotocopiar ninguna página de este libro

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos).

© 2002 Fantasy Flight Games. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de Fantasy Flight Games.

La mención o referencia a cualquier otra compañía o producto en estas páginas no debe ser tomada como un ataque a las marcas registradas o propiedades intelectuales correspondientes.

"Sistema D20" y el logo de "d20 system" son © de Wizards of the Coast y están usados bajo los términos de la versión 1.0 de "d20 System License". Dungeons&Dragons y Wizards of the Coast son marcas registradas de Wizards of the Coast y están usadas con permiso.

Debido a su temática, este producto se recomienda sólo para lectores adultos. 9

ISBN: 84-8421-600-4

Déposito Legal: M-41481-2002



RAZAS MÍTICAS

ÍNDICE

BIENVENIDOS	4	MHVINTIRS	70
AALLEAR	5	PIOMVS	75
ALIMAÑAS	10	OOLOI	80
AΠΑΕΜΑ	16	OSCILOS	84
AΠHOMBRES	21	PÉTREOS	89
ARBOS	26	PEVISHAN	94
ARTATHI	30	QVISIANS	99
COIVALDOS	35	REZURBEKS	103
DEMONIOS REDIVIVOS	40	RHOPIANS	108
ELETI	46	RHOODE	114
HADAS	51	SEPDASTI	119
ILLONIS	58	SIARRANS	124
ILUMINADOS	62	SKTAK	129
MALDITOS	66	UTHUK Y'LLAN	134

BIENVENIDOS

Fantasy Flight Games os presenta **Razas míticas**, el segundo volumen de nuestra línea de **Gestas y Guardias** de libros básicos para el Sistema d20. **Razas míticas** es la fuente definitiva de razas, culturas y civilizaciones nuevas.

Los libros básicos del Sistema d20 ofrecen una gran selección de razas tradicionales de fantasía entre las que elegir. Son las razas básicas de la mayor parte de las campañas de fantasía y los jugadores llevan casi tres décadas disfrutando con ellas.

Razas míticas proporciona una cantidad ingente de información para esos jugadores que buscan algo nuevo. Las razas de este libro ofrecen nuevas habilidades, puntos fuertes y débiles y nuevas posibilidades de juego para desafiar e inspirar incluso a los jugadores más veteranos.

Razas míticas es también una herramienta muy útil para los DM. Si estás pensando en crear una campaña nueva (o añadir material nuevo a una ya existente) las originales culturas y civilizaciones de este libro te ayudarán a crear un mundo realmente único. Estas razas, claro está, se pueden utilizar con variaciones y la gran variedad que te vas a encontrar sin duda inspirará tus propias creaciones.

CÓMO SE UTILIZA ESTE LIBRO

Si eres un jugador en busca de una raza nueva para tu próximo personaje, encontrarás una amplia variedad de opciones emocionantes en **Razas míticas**. Las razas de este libro van desde lo más conocido a lo exótico, pasando por lo decididamente extraño. Recuerda que debes conseguir la aprobación de tu DM antes de escoger una de estas razas, ya que las razas que existen en un mundo de juego tienen un efecto enorme sobre la creación del escenario y el DM siempre tiene la última palabra para asegurar la cohesión y la continuidad del mismo.

Si eres un DM verás que es relativamente sencillo integrar estas razas en la mayor parte de las campañas de fantasía. Nos hemos esforzado por evitar los detalles de campañas específicas en la descripción de estas razas. Donde se ofrezcan ese tipo de detalles, considéralos opcionales, están ahí

para añadir profundidad y nuevas posibilidades a tu mundo de campaña pero jamás deberían interferir con tu propia visión del mismo.

En su mayor parte, las razas que presentamos aquí son culturas menores y frecuentemente aisladas, así que resulta fácil introducir una raza nueva en forma de viajero, enviado o aventurero de tierras lejanas y desconocidas. Incluso un PNJ menor de una raza exótica puede prestar a tu campaña profundidad y realismo. Los personajes (y los jugadores!) que creían que lo sabían todo sobre tu mundo se darán cuenta que sólo han arañado la superficie.

Comprueba también la mejora oficial de **Razas míticas** en la página web de Fantasy Flight Games, www.fantasyflightgames.com. Podrás descargar gratis tres razas más para enriquecer tu campaña.

OPEN GAME LICENCE

Razas míticas se publica bajo los términos de la Open Game Licence (OGL) y la Licencia de Marca Registrada del Sistema d20. La OGL nos permite utilizar las reglas básicas del Sistema d20 y publicar material de juego derivado de esas reglas. De hecho, el material que se refiere estrictamente a las reglas es "Contenido Abierto", lo cual significa que puedes utilizar ese material en tus propias obras, siempre y cuando sigas las condiciones de la Licencia de Juego Abierto. Puedes copiar el material en tu página web o incluso ponerlo en un libro que publiques y vendas.

Pero no todo lo que hay en este libro es Contenido Abierto, los nombres de las razas, las clases de prestigio, dotes, habilidades, equipo y conjuros y las estadísticas del juego así como la mecánica y las reglas derivadas del SRD d20 se designan "Open Content". Las descripciones de las razas y las clases de prestigio son contenido cerrado y no se pueden volver a publicar, copiar o distribuir sin el consentimiento de Fantasy Flight Games.

Todas las ilustraciones, imágenes y diagramas de este libro son Identidad de Producto y propiedad de Fantasy Flight Games, © 2001.

La Licencia de Juego Abierto está publicada y se encuentra al final de este libro en su totalidad. Para más información puede visitar la página web de Open Gaming Foundation en www.opengamingfoundation.org.

AALEEAR

Dulces y elegantes, los aaleear viven en armonía con la naturaleza y sus criaturas. De natural inquisitivo, suelen ser vagabundos que recorren las tierras en busca de placeres nuevos y experiencias extrañas. Sobre todo y ante todo, les encanta cantar y las letras de sus canciones poderosas e inolvidables son famosas en todo el mundo.

Pero que no os engañen, los aaleear no son pacifistas. La guerra es también un arte pintado con trazos sangrientos tan atrevidos como astutos. En su pasado más distante, los aaleear libraron una serie de terribles batallas contra malvados humanoides para asegurar las fronteras de su reino forestal. Los recuerdos de estos conflictos se conservan en las canciones, la poesía y el arte.

Personalidad: Los aaleear tienden a la extraversión educada. Son infinitamente curiosos y muy creativos; los asentamientos aaleear, aunque pocas veces tienen el tamaño adecuado para los visitantes, suelen dar la bienvenida a los viajeros, siempre y cuando esos invitados se comporten con educación. No sería exacto decir que los aaleear no aprecian la riqueza, pero es más probable que prefieran las obras de arte o las antigüedades antes que las monedas y las piedras preciosas. Un rasgo central de su pensamiento y cultura es el profundo respeto que sienten por el poder cártico del arte, el teatro y la música, lo que hace de muchos aaleear seres sensibles y expresivos. Otros se enamoran de tal forma de las artes que pierden contacto con las necesidades y preocupaciones del mundo real, convirtiéndose en criaturas reservadas y con aires de superioridad.

Descripción física: Los aaleear son una raza diminuta pero a menudo rellenita que suele medir una media de dos pies de alto y pesar unas 20 ó 30 libras. A pesar de tener la cara y el vientre característicamente redondo, los aaleear tienen los brazos y las piernas delgados, unas manos artísticas y delicadas y pies largos y estrechos. Casi sin excepción tienen la piel clara y se ven adornados por un cabello rubio o dorado. Los varones suelen llevar la barba bien cortada mientras que las mujeres se dejan el pelo muy largo y lo entrelazan en trenzas muy elaboradas. A los aaleear les encantan los encajes elegantes y su ropa suele estar ricamente bordada y ser muy cara. Son un pueblo longevo, alcanzan la madurez aproximadamente a los 30 años y viven una media de tres siglos.

Relaciones: Los aaleear adoran a la mayor parte de los elfos y otros pueblos silvanos que comparten su pasión por la

música. Las relaciones suelen ser cordiales con los medianos. Desprecian a los enanos de igual manera que las personas con estudios se compadecen de los que no los tienen, puesto que la mayor parte de los aaleear creen que los enanos son incapaces de apreciar las bellas artes. A los gnomos, por su talante bromista, se les suele considerar molestos mientras que apenas toleran a los medio orcos. Los humanos que comparten la pasión de los aaleear por la música y la naturaleza pueden encontrar una cierta aceptación.

Alineamiento: Artísticos y veleidosos, los aaleear tienen una gran tendencia hacia el caos. Suele ser un pueblo benevolente y la mayor parte tiende al bien.

Las tierras de los aaleear: Los aaleear construyen ciudades sobre unas plataformas ancladas a las ramas y los troncos de los árboles más poderosos. Las plataformas se conectan por medio de puentes y escaleras. La tierra que rodea a los árboles de los aaleear se cultiva a menudo con una amplia variedad de setas y tubérculos. Los árboles frutales son también muy comunes. Los aaleear también domesticar varios tipos de pájaros cantores, ardillas, conejos y otros animales apreciados por su piel, como los visones y los armiños. Esta raza diminuta y artística comercia con los mercados de las ciudades cercanas. El tejido y los productos aaleear son casi siempre de gran calidad y están muy solicitados. A su vez, ellos suelen adquirir armas, armaduras y otros objetos de metal trabajado.

Como ya se ha dicho antes, los aaleear viven en un reino forestal centralizado y dentro de ese bosque hay varios pueblos con la capital aaleear, Nocturno, en el centro. El gobierno es en realidad una forma de república combinada con una monarquía hereditaria. Cada pueblo, incluyendo la capital, y cada gremio importante eligen a un representante: unos aaleear que sirven como una especie de parlamento y son también consejeros del rey. El pequeño pero bien entrenado ejército aaleear también está representado en el parlamento al igual que los sacerdotes de más rango de los tres cultos importantes.

Los festivales públicos son muy comunes en las tierras aaleear. Los cumpleaños se celebran una vez al mes y es un acontecimiento disfrutado por toda la comunidad en el que los aaleear nacidos ese mes son homenajeados públicamente con comida, vino y canciones. Los funerales se realizan de forma similar; cada luna nueva, todos los muertos recientes se recuerdan en una pro-



cesión lúgubre seguida por un banquete de elogio. Los muertos se entierran en los cementerios, excepto la nobleza, que se deposita en un mausoleo tallado en un árbol excepcionalmente grande y antiguo. Las bodas son un asunto un tanto más privado en el que la novia y el novio invitan a quienes ellos desean. Sin embargo, las celebraciones nupciales suelen ser festividades exuberantes que acogen a un gran público.

La poligamia no es algo extraño entre los aaleear y tener varias esposas es un signo de estatus social, sólo los ricos o pretenciosos toman más de una esposa. En los hogares polígamos, la primera mujer suele ser la matriarca, pero no es una ley inmutable. Una primera mujer que pierda el favor de su marido puede encontrarse con que su posición como cabeza de hogar se entrega a una esposa más joven. La práctica de la poligamia está perdiendo algo de su atractivo, sobre todo debido a las presiones ejercidas por las sacerdotisas de la Mujer de Hiedra.

Las otras razas que se aventuren en tierras aaleear probablemente se sientan bienvenidas pero también quizá encuentren algún problema a causa del tamaño. Los aaleear son un pueblo diminuto y sus ciudades no están construidas para acomodar a las razas más grandes. Las comunidades aaleear más prósperas, incluyendo Nocturno, tienen un complejo para visitantes construido a nivel del suelo.

Este complejo para visitantes suele incluir una posada, un establo, un pequeño mercado y un parque central, y a menudo es un no aaleear el que dirige las instalaciones del complejo.

Los aaleear que viven en las tierras de los humanos parecen ser invariablemente artistas que trabajan a comisión o bien disfrutan del patronazgo de una familia rica. Entre los mejores y más brillantes poetas, pintores, dramaturgos y compositores es donde se encuentran los emigrantes aaleear.

Religión: La deidad principal de los aaleear es Limpang-Lahai, diosa del arte y la música. Sus clérigos se esfuerzan por conseguir la excelencia estética en todas sus empresas y son a menudo grandes mecenas del arte y la educación. Muchos aaleear son también devotos de los dioses y las fuerzas de la naturaleza. La Mujer de Hiedra es también una figura muy importante del panteón aaleear; gobierna la naturaleza, los animales y la agricultura. El culto de la Mujer de Hiedra es matriarcal y busca de forma activa mejorar la vida de las féminas aaleear. La religión más pequeña de los aaleear está dedicada a Hollos el Arquero, dios de la guerra. El culto a Hollos domina el ejército aaleear. Estos tres cultos normalmente cooperan entre sí, pero de vez en cuando pueden aparecer conflictos, sobre todo entre los clérigos de rango que tienen una posición en el parlamento.

Deidad	Alineamiento	Dominios
Limpang-Lahai	Caótico bueno	Aire, Bien, Conocimiento
Mujer de Hiedra	Neutral bueno	Animal, Naturaleza, Plantas
Hollos el Arquero	Legal bueno	Dstrucción, Ley, Guerra.

Arma	Coste	Daño	Crítico	Incremento	Peso	Tipo
Arco feérico	30 po	1d6	x3	60 pies	1 libra	Perforante
Flechas (20)	1 po	—	—	—	1 1/2 libras	—

Idioma: Como era de esperar, los aaleear tienen un idioma complicado y musical. Los significados de las palabras dependen tanto de la inflexión y el tono como del contexto y la pronunciación. El aaleear escrito es una escritura fluida que se parece mucho al elfo. Sólo la cantidad de literatura, poesía, música e historia aaleear es realmente prodigiosa. Los libros en sí mismos, aparte de su contenido, son auténticas obras de arte, incluso un simple libro de cocina puede llevar filigranas u otras decoraciones.

Nombres: Todos los aaleear tienen un nombre de pila, normalmente dado por la abuela, así como un apellido que se transmite a través del padre. La mayor parte de los aaleear adultos también adoptan algún tipo de apodo descriptivo, como "Fabricante de melodías" o "Bailarín de fuego".

Nombres masculinos: Cirrin, Tadorfy, Jaredeni.

Nombres femeninos: Wilamlea, Aladina, Amilea.

Aventureros: No abundan los aventureros aaleear, aquellos que viajan en busca de glorias y peligros también valoran mucho el conocimiento en todas sus formas. Muchos aventureros aaleear se acercarían al "rescate" de una obra de arte o de un libro único con el mismo celo que un paladín afrontaría el rescate de una doncella.

RASGOS RACIALES

- +2 Sabiduría, +2 Carisma, -2 Fuerza: Los aaleear son un pueblo sensible y agradable pero por su tamaño tienen una potencia muscular reducida.
- Diminutos: Al ser criaturas Diminutas, los aaleear ganan una bonificación de tamaño de +2 para la Clase de Armadura, una bonificación de +2 en las tiradas de ataque y una bonificación de +8 en las pruebas de Esconderse, pero también deben usar armas más pequeñas que los humanos y sus límites para levantar y llevar cosas son la mitad que los que tienen los personajes de tamaño Medio.
- La velocidad base de los aaleear es de 20 pies.
- Hadas: Los aaleear son criaturas feéricas, parientes de los duendes, lo que los hace inmunes a ciertos conjuros como *hechizar persona* e *inmovilizar persona*.
- Visión en la penumbra: Los aaleear pueden ver dos veces más que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una tea u otras condiciones malas de iluminación y también retienen la habilidad de distinguir los detalles y el color con esas condiciones.
- Hábiles con el arco feérico. Todos los aaleear están entrenados en el uso de esta arma tan notable. A pesar de su tamaño menudo, es tan poderoso como un arco corto. Un aaleear debe, claro está, adquirir su propio arco feérico. Las otras razas que deseen dominar el arco feérico tienen que utilizar la dote de Competencia con arma exótica para conseguirlo.
- Bonificación racial de +2 en las pruebas de Escuchar, Moverse sigilosamente y Averiguar intenciones.
- Idiomas automáticos: Común y aaleear. Idiomas adicionales: Aurano, gnoll, gnomo, trasgo, orco y silvano. Además,

una vez al día como invocador de 1º nivel, un aaleear puede utilizar *hablar con los animales* como una aptitud sortilega para comunicarse con cualquier tipo de pájaro.

• Todos los aaleear tienen ciertas aptitudes sortilegas. Pueden usar los conjuros de nivel 0 (trucos) *detectar magia*, *sonido fantasmay* *remendar* una vez al día cada uno. Trata al aaleear como si fuera un invocador de 1º nivel para todos los efectos de los conjuros truco que dependan del nivel. El aaleear también puede invocar el conjuro mágico arcano de 1º nivel *agrandar* pero sólo afecta a su persona y pertenencias. Trata al aaleear como si fuera un invocador de 4º nivel para los efectos del conjuro *agrandar* que dependan del nivel.

• Un aaleear con un Carisma de 12 o más tiene más aptitudes sortilegas. En todos los casos esas aptitudes se pueden utilizar una vez al día. El nivel de invocador es igual a los niveles de clase del aaleear.

Modificador de Carisma	Conseguido en Nivel	Aptitud sortilega
+1	2º	Hechizar persona
+2	4º	Invisibilidad
+3	7º	Hechizar monstruo
+4	10º	Invisibilidad mejorada
+5	13º	Dominar persona
+6	16º	Sugestión de masas

• Clase predilecta: Bardo. La clase de bardo de un aaleear multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre o no penalizaciones en los PX.

• Equivalencia de nivel: Niveles de clase +2

ENCANTADOR AALEEAR

El encantador es un aaleear que ha aprendido a imbuir temporalmente objetos no mágicos con un poder mágico limitado. Lo hace por medio de cantos que armonizan el objeto con el conjuro que se está introduciendo en él. Hay una cierta cantidad de talento innato necesario para convertirse en un encantador y no todos los aaleear pueden convertirse en miembros de esta clase de prestigio. Los encantadores están agrupados en gremios que proporcionan entrenamiento interno a los aaleear que aspiren a ello así como bienes y servicios a la comunidad en su totalidad.

Los bardos y los hechiceros suelen convertirse en encantadores. Las aptitudes concretas de esta clase de prestigio aumentan agradablemente las habilidades invocadoras un tanto limitadas que tienen. Los encantadores aventureros se encuentran a menudo ocupando una posición muy importante dentro de cualquier grupo. Su habilidad para encantar de forma temporal los objetos les permite proporcionar a sus aliados conjuros muy útiles, incrementando así en gran medida la capacidad mágica de cualquier grupo de aventureros.

Dado de golpe: d4

AALEEAR



EL ENCANTADOR AALEEAR

AALEEAR

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Resistencia a la Magia	Especial
1	+0	+0	+0	+2	+1	Dote adicional
2	+1	+0	+0	+3	+1	
3	+1	+1	+1	+3	+2	
4	+2	+1	+1	+4	+2	Dote adicional
5	+2	+1	+1	+4	+3	
6	+3	+2	+2	+5	+3	
7	+3	+2	+2	+5	+4	Dote adicional
9	+4	+3	+2	+6	+4	
10	+4	+3	+3	+6	+5	



REQUISITOS

Para conseguir convertirse en un encantador aaleear, el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Aaleear

Arte (cualquiera): 4 rangos

Saber (arcano): 9 rangos

Interpretar (cantos): 9 rangos

Conocimiento de conjuros: Habilidad para invocar conjuros arcanos de 1º nivel.

HABILIDAD DE CLASE

Las habilidades de clase del encantador (y las aptitudes clave para cada habilidad) son Alquimia (Int), Tasación (Int), Concentración (Con), Arte (Int), Saber (arcano) (Int), Interpretar (Car), Oficio (Sab), Escudriñar (Int, habilidades exclusivas) y Conocimientos de conjuros (Int).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del encantador aaleear.

Competencia con arma y armadura: Un encantador es muy hábil con todas las armas sencillas. Son también hábiles con las armaduras ligeras pero no con los escudos.

Miembro de un gremio: Se espera que todos los encantadores tengan una cierta categoría dentro de algún gremio. Pagan unos derechos y aceptan ciertas obligaciones a cambio de ciertos beneficios. Los derechos se pagan mensualmente y se elevan a 15 po. Las obligaciones de un miembro del gremio incluyen dos semanas de servicio al año en la casa gremial; un servicio que suele conllevar un trabajo útil y la enseñanza de los miembros más jóvenes. Además, el encantador debe aceptar cualquier comisión especial que le den los miembros más antiguos del gremio. El encantador que no pague sus derechos durante más de cuatro meses, no realice sus dos semanas de servicio o se niegue a llevar a cabo una comisión especial se encontrará con que le expulsan del gremio. Es posible que se reintegre a un miembro, pero eso exige la aprobación de los miembros más antiguos del gremio que son libres de exigir los requisitos que deseen. Un ex miembro puede progresar de nivel como encantador pero pierde acceso a las dotes adicionales que se describen más abajo.

Un miembro de cierta categoría disfruta de ciertos beneficios. Todas las casas gremiales proporcionan alojamiento y tres comidas al día a los miembros por unos modestos honorarios de 3 pp al día. El encantador puede utilizar las herramientas del gremio totalmente gratis y puede optar por utilizar las herramientas de gran calidad por 5 pp al día. Cada casa gremial incluye también un laboratorio para crear objetos mágicos menores y medianos y el encantador puede usar estas instalaciones por 1 po al día. En todos los casos, el encantador debe pagar sus propios costes de material. Los servicios gratuitos incluyen un "panel gremial" en el que se pueden poner anuncios de ofertas de trabajo especiales o la venta de objetos tanto mundanos como mágicos.

Finalmente, los miembros del gremio normalmente pueden invocar conjuros unos por otros así como por no miembros. Los miembros pueden adquirir estos servicios por la mitad del coste habitual. Ver las reglas y costes para el conocimiento de conjuros de PNJ (ver **GDM**).

Encantar objetos normales: Según va ganando niveles, el encantador va adquiriendo capacidad para otorgar un solo efecto mágico a cualquier objeto normal. Los objetos mágicos no se pueden encantar y ningún objeto puede acoger más de un encantamiento a la vez. Para encantar un objeto, el personaje debe sujetar el objeto e invocar el conjuro que se va a otorgar. El conjuro no hace efecto de forma normal sino que se imbuje en el objeto. Sólo se pueden imbuir conjuros arcanos.

Un encantador puede imbuir poder mágico en un número limitado de objetos al día. El número máximo de objetos que puede encantar en un solo día es igual a sus niveles de encantador aaleear más el modificador de Carisma. Es más, un encantador aaleear no puede tener en existencia en un momento dado un número de objetos igual a más del doble de su modificador de Carisma más sus niveles de encantador. Los objetos retienen los encantamientos hasta que se destruyen o se usan. Por ejemplo, Hofala es un encantador de 3º nivel con un Carisma 15. Puede encantar cinco objetos en un día y tener hasta siete objetos encantados en un momento concreto.

Un encantador de 1º nivel sólo puede imbuir un objeto con un conjuro cuyo alcance sea "Tú" o "Toque". Es más, el encantador es el único que puede utilizar ese objeto.

En el 3º nivel, el encantador ya puede imbuir conjuros cuyo alcance es "Tú" para que lo utilicen otras personas. Por ejemplo, el encantador podría imbuir un anillo normal con *intermitencia* que luego podría ser utilizado por otra persona. Por otro lado, el encantador puede imbuir conjuros de alcance pero sólo para su propio uso.

En el 5º nivel el encantador adquiere el poder de imbuir conjuros de alcance "Toque" para que lo utilicen otras personas. Por ejemplo, podría encantar un guantelete con *contacto electrizante* para que otro miembro de su grupo lo utilice en combate.

Finalmente, en el 7º nivel, el encantador es capaz de imbuir cualquier conjuro que pueda invocar en un objeto para que lo utilice cualquiera. En todos los casos todos los efectos de los conjuros están determinados por el nivel de invocador del encantador, no por su nivel de encantador.

A los objetos encantados los activa una orden elegida por el encantador en el momento en que imbujo el objeto con magia. Activar un objeto encantado es una acción estándar que no provoca un ataque de oportunidad. Una vez que se ha agotado el conjuro del objeto, éste pierde el encantamiento.



Dotes adicionales: En los niveles que se indican en la siguiente tabla, el encantador recibe una dote adicional. Dote que se debe elegir de la siguiente lista: Conjurar en combate, Soltura con una escuela de magia, Maestría en conjuros, Conjuros penetrantes, cualquier dote de creación de objeto o cualquier dote meta mágica. En todos los casos, el encantador debe cumplir los requisitos previos necesarios.

Reconocer encantamientos: Los encantadores tienen una comprensión intuitiva de los espíritus mágicos agudizada por una práctica cuidadosa. Puede utilizar el Conocimiento de conjuros para identificar un *glifo custodio* o un *símbolo* sin necesidad de usar *leer magia*. Para otros usos del Conocimiento de conjuros, el encantador aaleear disfruta de una bonificación de competencia de +2.

Resistirse a la magia: Según va subiendo de nivel, el encantador va siendo cada vez más capaz de resistirse a los efectos de la magia dañina. Las bonificaciones de resistencia para las salvaciones contra la magia se muestran en la tabla de clases.

ALIMAÑAS

Las energías de los planos exteriores se filtran continuamente al Plano Material. Ya sea a través de los clérigos que canalizan los poderes de sus dioses o de los invocadores arcanos que dan forma al desorden primario de los planos de energía, lo cierto es que hay un flujo pequeño pero constante de fuerzas extrañas penetrando en los reinos mortales. En ocasiones estas fuerzas crean accidentalmente una nueva raza y en ocasiones es algo planeado.

Hace unos siglos, un príncipe demonio de considerable poder se implicó activamente en una serie de complejas conspiraciones que tuvieron su impacto en el mundo mortal. Se encontró con que sus adversarios continuos eran los anihombres (ver página 17) aunque nunca llegó a saber porqué parecían concentrarse en él. Lo cierto es que ellos no sabían que era él el que estaba detrás de todo el mal al que se estaban enfrentando, sólo querían proteger su tierra. El príncipe demonio montó en cólera y decidió hacer algo. Tomó una cábala de sus ocultistas más leales y les expuso a las energías de su plano natal, alterándolos en un nivel fundamental y creando la raza de las alimañas. Poco después otros acontecimientos más cercanos le distrajeron y se olvidó de sus creaciones por completo. Así son los demonios. Pero la raza que creó sigue viva.

Es una raza de humanoides retorcidos, crueles y con cabeza de insectos que sería un objetivo adecuado para llevar a cabo una guerra genocida, pero su creador les dejó un don, la capacidad de envolverse en una ilusión, de caminar entre los hombres sin provocar sospechas y con este don son capaces de infestar los castillos y las ciudades e intentar destruirlo todo desde dentro.

Personalidad: Las alimañas son seres normalmente traicioneros, sádicos, crueles, codiciosos y detestables. Incluso los mejores son compañeros difíciles; no son excepcionalmente violentos o belicosos, pero sólo porque prefieren que resulte herido otro. Viven engañando, pasando buena parte de su vida adulta cubiertos con la apariencia de otro ser. Los crearon para hacer progresar el mal y destruir el orden y la mayoría se toman su herencia con alegría sangrienta y un entusiasmo lleno de veneno. Por supuesto que hay excepciones pero son tan sumamente escasas que apenas son algo más que leyendas.

Descripción física: En su forma natural, las alimañas son humanos con cabeza de artrópodos o gusanos. Desde una araña a un escorpión pasando por una

babosa cada uno de ellos posee un rostro capaz de volver loco a cualquier hombre. La cabeza tiene un tamaño proporcional al del resto del cuerpo. La especie cuya cabeza lleva la alimaña se llama su aspecto, así pues la alimaña puede tener aspecto hormiga, aspecto escorpión o aspecto babosa. No hay ninguna pauta o relación general entre el aspecto de la alimaña y su personalidad, una alimaña de aspecto hormiga no tiene por qué ser un gran trabajador ni el de aspecto babosa moverse de forma más lenta que el resto de los otros. Sin embargo la mayoría de las alimañas tienen al menos un rasgo que los relaciona con su aspecto (ver Rasgos Parasitarios).

Si bien la mayoría de las alimañas no tienen ningún otro rasgo de insecto, el caos de su creación en ocasiones produjo alimañas con pinzas de cangrejo por manos o los pies extendidos de los insectos. Esos rasgos no se pueden esconder con su habilidad innata para el disfraz y tienen que solucionarlo con medios más vulgares como guantes, botas o magia ilusoria.

En lo que al resto se refiere, las alimañas son humanoides y siguen las pautas humanas de altura y peso. Físicamente las alimañas son mamíferos de sangre caliente y suelen reproducirse con lentitud produciendo sólo dos o tres hijos en toda su vida. No crían a sus propios retoños sino que se llevan a recién nacidos humanos dejando a los suyos propios en su lugar y no se preocupan más de ellos hasta el segundo nacimiento.

El "segundo nacimiento" es el nombre alimaña que le dan a su mayoría de edad, el momento en el que se dan cuenta de quienes son. Las alimañas parecen totalmente humanas hasta que llegan a la adolescencia; en algún momento entre los 12 y los 16 años desarrollan una fiebre virulenta seguida por ataques de tos y unos dolores de cabeza atroces. Una semana después se sienten obligados a huir al subsuelo más profundo que encuentren, normalmente a las alcantarillas y cloacas de sus pueblos natales y allí pasan un mes metamorfosándose en su forma final. Si las alimañas ya llevan mucho tiempo establecidas en la ciudad, es posible que haya otras que guíen el proceso y defiendan a la larva indefensa mientras se transforma; de otro modo tienen que arreglárselas como puedan.

Pero incluso después de ese momento no hay ningún reconocimiento de los lazos familiares entre las alimañas. Una alimaña jamás se preocupa por si otro es su padre, su hijo o

su hermano. Después del segundo nacimiento, la recién despertada alimaña casi siempre abandona también a su familia adoptiva, dejándoles que crean que su hijo o hija sencillamente huyó una noche y desapareció.

La vida media de una alimaña es de 70 a 90 años, pero son muy pocas las que mueren de viejas. También se da el caso raro de los Rastros Eternos, una alimaña quizá de cada 100 que tiene una media de vida que se acerca al milenio. Esos individuos son con frecuencia la raíz de miles de intrigas y conspiraciones, algunas de las cuales se extienden durante siglos.

Las alimañas sobreviven entre los hombres y otras razas debido al Velo, un poder sortilégio innato que les permite envolver sus rasgos en una apariencia de humanidad.

Pero el Velo tiene dos inconvenientes. En primer lugar, la alimaña debe dejarlo caer al menos dos horas al día, aunque no tiene que ser un período seguido de tiempo, y en muy raras ocasiones se hace mientras están durmiendo, a no ser que la alimaña se sienta excepcionalmente segura; normalmente se hace cuando está despierto y solo y no espera que le molesten. El Velo se puede levantar en un segundo, pero la alimaña tiene que estar consciente y no puede estar sorprendida, despietada o aturdida para hacerlo.

El segundo inconveniente es que las alimañas no pueden comer de verdad cuando llevan puesto el Velo. Puede parecer que comen y de hecho consumen comida, pero no les alimenta. Para comer como les exige su naturaleza, la alimaña tiene que dejar caer el Velo y consumir presas vivas (ratas, pescado, orugas, cualquier cosa, con tal que sea un animal y esté vivo mientras lo come). Afortunadamente sólo necesita una media libra de ese tipo de comida para sobrevivir. Todas y cada una de las alimañas de las apariencias más santas deben alimentarse de esta manera.

Relaciones: El hecho de que las alimañas existan como raza y no como aberraciones aisladas es un secreto muy bien guardado, por tanto la raza como tal no tiene en realidad relación con otros pueblos. En lo que a él se refiere, la alimaña está encantada de hacerse amiga, explotar y luego matar (o sencillamente abandonar si matar es demasiada molestia) a cualquier miembro de cualquier raza. Las excepciones a esta regla están en los anihombres (ver página 21). Las alimañas se crearon como distorsiones paródicas de los anihombres y ambas razas sienten un odio visceral y furioso por la otra. Los gnomos y los enanos se han encontrado ocasionalmente con alguna de las colmenas de alimañas que existen debajo de algunas ciudades, pero no tienen conciencia de que la vida de esta raza transcurra principalmente sobre la superficie, en lo que a ellos se refiere, las alimañas no son más que otra plaga molesta del mundo subterráneo.

Alineamiento: Las alimañas suelen ser caóticas malignas. Las energías del Abismo se filtran y fluyen por su sangre y



empapan cada una de sus acciones. Quizás haya una alimaña por generación que rechace su herencia.

Las tierras de las alimañas: En general las alimañas no tienen tierras propias. Viven y crecen dentro de las ciudades más grandes y colocan a sus crías dentro de familias que no sospechan nada. Una vez que sufren el segundo nacimiento, saben como buscar a sus compañeros para aprender el secreto de su propia existencia.

En las ciudades más grandes y antiguas, es posible que exista una ciudad subterránea de alimañas equivalente quizá a 1/500 de la población total. Bajo las calles, debajo incluso de las cloacas y criptas, han construido a lo largo de los siglos una colmena, una madriguera de túneles y cámaras. Aquí practican las artes

oscuras, preparan a los recién nacidos y se traen a los prisioneros para someterlos a una muerte larga y extraordinariamente desagradable.

Religión: Las alimañas son el engendro deliberado de un señor de los demonios, creados en un ataque de ira cuando un pequeño grupo de aventureros anihombres le destrozó los planes. Después de deformar a un grupo de sectarios con energías abisales y de crear la raza alimaña, su atención se concentró en otra cosa y ya no prestó más atención a sus retoños. Abandonados así por su creador, las alimañas se dirigieron a otras entidades demoníacas, a los dioses humanos del mal y a cualquiera que quisiera tenerlas como adoradores.

Idioma: Las alimañas hablan su propio idioma y el abisal. También saben hablar quitino, la "lengua común" de los insectos y artrópodos.

Nombres: Las alimañas utilizan los nombres que les dieron sus familias adoptivas. También se enteran de su nombre secreto cuando completan el segundo nacimiento, pero eso lo mantienen en secreto y sólo lo utilizan en los rituales mágicos o como señal de sumisión total a un superior. Esos nombres tienden a ser duros y chirriantes, como Chikchik, Karrak, Kirriklick o Rakkak.

Aventureros: Si el objetivo es extender el mal y la miseria, es fácil encontrar a una alimaña (disfrazada) dispuesto a venir. En realidad, si el objetivo es extender el bien y el orden, será igualmente fácil encontrar a una alimaña dispuesta a venir... para sabotear la expedición. Tienen un gran don para la picardía y la hechicería arcana, así que las alimañas son capaces de hacer una gran contribución a un grupo de aventureros.

Claro que siempre hay en cada generación una alimaña que se rebela contra su herencia; esas alimañas también suelen viajar disfrazadas, pero normalmente (y después de mucha introspección y angustia) revelan su verdadera naturaleza a sus camaradas.

Quizá sea consecuencia del mucho tiempo que han vivido abandonados por su creador, pero existe un movimiento cada vez mayor llamado los Desvelados o los Desveladores, que abogan por abandonar el estilo de vida secreto y desmascarar su verdadera naturaleza al mundo. Sólo una tenue lealtad a los suyos evita que estas alimañas se revelen abiertamente, pero una alimaña individual que siga el camino de los desvelados quizá sea más abierta con sus camaradas después de un periodo de tiempo más corto de lo que se considera habitual... o conveniente. Las alimañas en general consideran a los Desvelados una amenaza para la especie y van a matar a cualquiera que proclame abiertamente ser leal a ese movimiento.

El jugador que desee crear un personaje alimaña debería ocultar este hecho al resto de los jugadores y tendría que esforzarse por parecer en todos los aspectos un ser humano normal de su clase. Incluso las alimañas buenas o neutrales dudan mucho antes de revelar su verdadera naturaleza a los otros.

RASGOS RACIALES

- +2 Destreza, +2 Constitución, -2 Carisma: Las alimañas son ágiles y duras, pero su instinto racial de permanecer escondidos y maquinan en la oscuridad reduce su capacidad de proyectar su personalidad en los encuentros con otros.

- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio que son, las alimañas no tienen bonificaciones ni penalizaciones especiales por su tamaño.

- La velocidad base de las alimañas es 30 pies.

- Bonificación racial de +2 en las pruebas de Esconderse, Escuchar y Reunir Información: Las alimañas prefieren las sombras pero siempre vigilan la luz.

- Las alimañas tienen acceso a una gran cantidad de sabiduría secreta. Las que no sean pícaras pueden aprender Descifrar escritura como habilidad transclásea.

- Visión en la oscuridad: Las alimañas pueden ver en la oscuridad a una distancia de hasta 60 pies. La visión en la oscuridad es en blanco y negro solamente pero a parte de eso es como la visión normal y las alimañas pueden funcionar perfectamente sin ninguna luz.

- Presencia pavorosa: Cuando una alimaña se Desvela, su naturaleza inhumana probablemente aterre a cualquiera que no esté bien preparado para lo que va a ver. La persona que vea a una alimaña debe hacer una salvación de Voluntad con una CD de 10 + la mitad del Dado de golpe de la alimaña + el modificador de Carisma de la alimaña. El personaje que falle la salvación se queda asustado o estremecido. El personaje recibe una bonificación acumulativa de circunstancias de +2 en la salvación de Voluntad por cada vez que haya encontrado a alguna alimaña. Cuando esta bonificación llegue a +10 ya no son necesarias más salvaciones. Esta característica es por otro lado idéntica al ataque especial de presencia pavorosa (ver *MM*).

- Velo de Parecido humano: Este es el poder que permite a las alimañas seguir siendo una raza oculta. Después del segundo nacimiento la alimaña adquiere la habilidad de disfrazar su apariencia real. Los rasgos que presenta siempre armonizan con el género de la alimaña y la mezcla étnica de la comunidad en la que nació, pero habitualmente no se parecen a los rasgos que abandonó al descubrir su verdadera naturaleza. Para intentar atravesar el Velo se necesita una salvación de Voluntad (CD 35) y tiene que haber alguna razón para sospechar que la alimaña no es lo que parece. Las razas que pueden penetrar en las ilusiones de forma innata o cualquiera que utilice *visión verdadera* o algún otro conjuro parecido no se verán engañadas por el velo. Un *disipar magia* destruirá el Velo pero sólo durante 2d4 asaltos. El Velo es una ilusión pauta (ver *Mf*).

- Naturaleza de sabandija: A las alimañas se les considera sabandijas además de humanos en lo que se refiere a los efectos mágicos. Son inmunes a los efectos de las influencias sobre la mente, incluyendo hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos morales.

- Dieta restringida: Las alimañas deben comer al menos media libra de carne viva al día para sobrevivir. No pueden obtener alimento de la carne muerta o de las plantas.

- Ataque furtivo mejorado: A las alimañas se les da especialmente bien golpear a alguien cuando está distraído. Cualquiera alimaña que tenga la característica de ataque furtivo recibe una bonificación de +1 para daño por cada cinco niveles de personaje.

- Aire abisal: Hay algo que obviamente "no va bien" en las alimañas. Esta aura antinatural les da una penalización de -2 en las pruebas de Trato con animales, Montar y Empatía animal.

- Rasgos parasitarios: Todas las alimañas retienen una parte de su ascendencia que se expresa de varias formas. En el 1º

nivel la alimaña puede escoger una de las siguientes aptitudes especiales. También se indican los aspectos que más probabilidades tienen de tener esa aptitud.

-Arrastrarse por las paredes: La alimaña puede escabullirse por las paredes con toda facilidad. Puede trepar a la 1/2 de su velocidad base y recibe una bonificación de +8 en las pruebas de Trepar (mosca, cucaracha).

-Asco extremo: la alimaña es incluso más asquerosa que la mayor parte de los miembros de su raza. La CD para resistir a la característica de presencia pavorosa aumenta en 5.

-Difícil de matar: La alimaña sencillamente no sabe morir. Tiene un 15% de posibilidades en cada asalto de estabilizar cada asalto y no muere hasta que sus puntos de golpe bajan hasta -15.

-Escabullirse: La alimaña se quita de en medio a gran velocidad. Consigue una bonificación racial de +2 en las salvaciones de Reflejos (mosca, cucaracha).

-Mandíbulas: La alimaña tiene colmillos, mandíbulas o pinzas. Estas armas naturales provocan 1d4 puntos de daño normal como el de un ataque sin armas (hormiga, araña).

-Quitina: La piel de la alimaña es más dura que la carne normal. Consigue una bonificación de dureza de +2 para la Clase de Armadura (escarabajo, caracol).

-Superviviente: La alimaña es excepcionalmente resistente al asalto físico y consigue una bonificación racial de +2 en las salvaciones de Fortaleza (cucaracha).

-Telaraña: Una vez al día la alimaña puede crear una *telaraña*, como el conjuro arcano, con la excepción de que el alcance es Corto (25 pies +2 pies /nivel) y el radio es de sólo 5 pies. La *telaraña* se trata como si la hubiera invocado un mago del Dado del golpe o niveles de la alimaña hasta un máximo del 8º nivel (araña).

-Veneno: La alimaña produce una toxina infame. Una vez al día, el personaje puede escupir este veneno a una distancia de hasta 10 pies. El veneno tienen una CD para la resistencia equivalente a 10 + 1/2 del dado de golpe de la alimaña + el modificador de Constitución de la alimaña; provoca 1d4/1d4 daño a la Con. Por cada cuatro niveles de alimaña, añade +1 al daño. Por ejemplo, el veneno de un personaje de 4º nivel causaría 1d4+1/1d4+1 daño a la Con, y el veneno de un personaje de 8º nivel provocaría 1d4+2/1d4+2 daño a la Con (escorpión, araña).

- Clase predilecta: Pícaro. La clase de pícaro de una alimaña multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre o no una penalización de PX por ser multiclase. Las alimañas dependen del sigilo y el engaño para esconder sus verdaderas identidades.

- Equivalencia de nivel: Niveles de clase + 3.

EL CORRUPTOR ALIMAÑA

El corruptor es un ser realmente detestable, un individuo que ha dedicado su vida a infligir sufrimiento y que ha hecho tratos con entidades de los reinos más remotos. Los corruptores existen para socavar, corromper, corroer y pudrir. Por sí mismos obtienen una magia limitada pero no avanzan en ninguna clase de invocador anterior así que los corruptores suelen empezar su carrera como pícaros o guerreros.

Los corruptores consiguen sus poderes a través del servicio a un ajeno maligno y los que invocan conjuros divinos de-



berían asegurarse de que sus acciones como corruptores sirven para hacer avanzar la causa de sus deidades.

Dado de golpe: d6.

REQUISITOS

Para convertirse en un corruptor, el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Alimaña

Alineamiento: Neutral maligno o caótico maligno

Ataque base: +4

Engañar: 4 rangos

Averiguar intenciones: 5 rangos

Reunir información: 6 rangos

Intimidar: 6 rangos

Falsificar: 6 rangos

Especial: La alimaña debe contraer y sobrevivir a una enfermedad potencialmente letal o recibir al menos la mitad de una puntuación de característica en daño producido por un veneno. Por ejemplo, si el personaje tiene una Destreza 14, tiene que haberse reducido a Destreza 7 por el veneno.

La alimaña también tiene que haber traicionado la confianza de alguien de tal manera que la persona traicionada haya resultado muerta debido a esa traición pero sin que la matare el traidor directamente. Es más, debió cometer este acto con el único propósito de convertirse en corruptor.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del corruptor (y la característica clave de cada habilidad) son Alquimia (Int), Tasación (Int), Engañar (Car), Concentración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Escapismo (Des), Falsificar (Int), Reunir información (Car), Esconderse (Des), Germanía (Car), Intimidar (Car), Escuchar (Sab), Oficio (Sab), Leer los labios (Des), Buscar (Int), y Averiguar intenciones (Sab).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del corruptor.

Competencia con armas y armaduras: El corruptor es muy hábil con todas las armas sencillas y con las armaduras ligeras.

Conjuros: El corruptor accede a un número limitado de conjuros, todos los cuales giran alrededor de su propósito y sus pasiones (la destrucción, la confusión y la decadencia). El corruptor debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro para invocarlo y consigue conjuros adicionales si tienen una Sabiduría alta. El corruptor debe preparar los conjuros como si fuera un clérigo.

Toque de la plaga: El corruptor puede invocar *contagio* como una aptitud sortiliga una vez al día, que aumenta a dos veces al día en el 5º nivel y a tres veces al día en el 10º nivel. El nivel de invocador del corruptor es equivalente al de sus niveles de personaje.

Manto de mentiras: El corruptor puede alterar su aura para parecerse a cualquier alineamiento que desee en lo que se refiere a cualquier conjuro o aptitud que detecte alineamiento.

Alegría malsana: El corruptor vive para corromper. Si consigue destruir la vida de una persona sin producirle un daño directo a la víctima, el personaje consigue PX como si hubiera derrotado a la víctima en combate.

Salud impía: El corruptor obtiene una bonificación de dureza de +6 en las salvaciones de Fortaleza contra el veneno o la enfermedad.

Alterar Velo: Aunque la mayoría de las alimañas sólo tienen una única apariencia, el corruptor puede cambiar la apariencia de su Velo una vez al día. Si sólo quiere cambiar y adoptar otra serie de rasgos humanos puede hacerlo a voluntad, pero si quiere imitar los rasgos de una persona concreta debe hacer una prueba de Disfrazarse. El resultado de esta prueba es la CD de cualquier prueba de Avistar hecha para advertir el disfraz.

Toque venenoso: El corruptor rezuma veneno por la piel, lo que le permite reunir una dosis de toxina nerviosa (1d8/1d4 Des, CD 15 + nivel del corruptor + modificador de Con del corruptor) por día. Esta toxina la puede poner en las armas y también, una vez al día, el corruptor puede hacer que cualquier comida o bebida quede contaminada con el mismo veneno con sólo tocarlas brevemente. Se puede afectar de este modo una sola porción de alimento.

Piel corrosiva: En el 7º nivel el corruptor puede conseguir que su piel se haga ácida y corrosiva. Cualquier arma no mágica que dañe al corruptor recibe 3d6 puntos de daño. Y si alguien toca la piel desnuda del corruptor recibe 1d4 puntos de daño. Esta característica se puede usar una vez al día y dura un número de asaltos equivalente a 1d4 + el modificador de Con del corruptor.

Toque de los siglos: En el 9º nivel el corruptor obtiene un control limitado sobre la fuerza más corrosiva y destructiva que se conoce, el propio tiempo. Aunque no puede afectar directamente a los seres vivos puede hacer que los no vivos (incluyendo los constructos) sufran un rápido envejecimiento. Algo que, sin embargo, no le resulta fácil hacer. Por cada punto de daño temporal a Con que recibe, el corruptor hace que cualquier objeto pierda permanentemente 1d4 de Dureza y reciba 2d6 puntos de daño.

Contra los constructos, puede provocar 4d6 puntos de daño al conseguir un ataque de toque. El corruptor sólo puede gastar un punto de Constitución por asalto. Esta característica se manifiesta como un rizo aéreo en el punto de contacto y luego un óxido, podredumbre o decaimiento que se extiende rápidamente (lo que corresponda al material que está envejeciendo).

Retorcer el alma: Para utilizar su característica más temible, el corruptor selecciona a un individuo concreto al que "retorcer". Es un proceso lento pero puede ser muy eficaz; para utilizar esta aptitud, el corruptor debe pasar al menos una hora al día con la víctima, dándole conversación, trabajando o viajando juntos y relacionándose de cualquier forma pacífica. Al final de la primera semana de ese contacto tan cercano, si el corruptor gasta 100 PX por nivel de la víctima, el objetivo debe hacer una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel del corruptor + el modificador de Carisma del corruptor). Si fracasa, el alineamiento de la víctima da un paso hacia el del corruptor (de legal a caótico pasando por neutral, de bueno a maligno pasando por neutral). El corruptor puede repetir esta característica hasta que el alineamiento de la víctima sea igual al suyo. Si la víctima hace la salvación de Voluntad por menos de 10, no es consciente de las intenciones del corruptor, si la víctima lo consigue por 10 o más, se da cuenta de repente y con toda exactitud de lo que el corruptor está intentando hacer y puede actuar de acuerdo con eso.

Mancha infernal: En el 10 nivel, el corruptor ya se ha convertido en una auténtica entidad maligna. Consigue los rasgos genéricos infernales (ver *MM*) y utiliza su nivel de clase para determinar cualquier beneficio basado en el nivel.

LISTA DE CONJUROS DEL CORRUPTOR

Los corruptores escogen sus conjuros de la siguiente lista.

1º - *causar miedo, cambio de aspecto, hechizar persona, fatalidad, aura del desalineamiento*, ventriloquia.*

2º - *ceguera / sordera, oscuridad, profanar, desorientar, rescribir*, estallar, sugestión, deformar madera.*

3º - *lanzar maldición, confusión, oscuridad profunda, error fatal*, miedo, sabandijas gigantes, invisibilidad.*

4º - *hechizar monstruo, terreno alucinatorio, veneno, contacto herrumbroso, azote sacrílego.*

Los conjuros marcados con un asterisco son conjuros nuevos descritos más abajo.

AURA DEL DESALINEAMIENTO

Ilusión

Nivel: Corruptor 1

Componentes: V S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo: Una persona

Duración: 1 hora por nivel de invocador

Tirada de salvación: La Voluntad lo anula

Resistencia al conjuro: Sí

El *aura del desalineamiento* permite al invocador hacer que el alineamiento del objetivo parezca distinto del que realmente es. Así pues para los invocadores de los conjuros apropiados, el corruptor puede hacer que un paladín parezca maligno caótico. Con más frecuencia, sin embargo, este

EL CORRUPTOR ALIMAÑA

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1	+0	0	0	+2	Toque de la plaga* 1, mango de mentiras, alegría malsana
2	+1	0	0	+3	Salud impía
3	+2	+1	+1	+3	Alterar velo
4	+3	+1	+1	+4	
5	+3	+1	+1	+4	Toque de la plaga* 2
6	+4	+2	+2	+5	Toque venenoso
7	+5	+2	+2	+5	Piel corrosiva
8	+6	+2	+2	+6	Retorcer el alma
9	+6	+3	+3	+6	Toque de los siglos
10	+7	+3	+3	+7	Mancha infernal, toque de la plaga* 3

Conjuros por día

1	2	3	4
0	-	-	-
1	-	-	-
1	0	-	-
1	1	-	-
1	1	0	-
1	1	1	-
2	1	1	0
2	1	1	1
2	2	1	1
2	2	2	1

conjuro se utiliza con un paseante elegido al azar cuando el corruptor desea desviar las sospechas. Combinado con el manto de mentiras, este conjuro garantiza que cualquier intento para localizar al invocador por medio del alineamiento va a fracasar.

REESCRIBIR

Transformación

Nivel: Corruptor 2

Componentes: V S M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción + tiempo para dictar los contenidos (unos 2 minutos por página)

Alcance: Toque

Objetivo: Una página de texto escrito por nivel

Duración: 1 día por nivel

Tirada de salvación: Ninguna (ver texto)

Resistencia al conjuro: No

Este conjuro se ha utilizado para derribar reinos y destruir ciudades. En las manos de un corruptor hábil, es más letal que una *tromba de meteoritos*, y sin embargo es un conjuro relativamente sencillo, lo único que hace es cambiar el texto de un documento. Cuando se invoca el conjuro, la tinta de la página se hace líquida y fluye para convertirse en un borrón sin forma al final de la página; mientras el invocador va dictando, la tinta vuelve a arras-

trarse por la página escribiendo lo que dice el invocador pero con la letra de la persona que escribió el documento original. Todos los sellos, símbolos, firmas y demás permanecen intactos. Una vez que se ha terminado la invocación y el documento alterado está completo, el invocador debe hacer una prueba de Falsificar. El resultado de esta prueba se convierte en la CD necesaria para detectar el texto rescrito, si el lector piensa en utilizar su propia habilidad de Falsificar para eso.

ERROR FATAL

Encantamiento (Compulsión)

Nivel: Corruptor 3

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo: Una persona

Duración: 1 hora por nivel o hasta que se consiga el ataque (ver texto)

Tirada de salvación: La Voluntad lo anula

Resistencia al conjuro: Sí

Cuando se invoca este conjuro, el objetivo se hace bastante peligroso para sus amigos y aliados. En el momento en que falla una tirada de ataque por más de cinco, ataca a su aliado más cercano, cosa que hace que el conjuro se deshaga.

ANAEMA

Aunque parecen humanos, los anaema son una raza insustancial de humanoides que viven en un mundo que no pueden tocar del todo. Los anaema parecen un pueblo sombrío concentrado en su propia vida y en seguir adelante a pesar de las dificultades. Se hacen sus propios hogares dentro de las sociedades humanas, donde este pueblo resuelto *construye enclaves para los suyos. Si bien sus vecinos quizá les encuentren extraños, el enérgico anaema trabaja para ganarse la confianza de aquellos de los que depende.*

Muchos sabios creen que los anaema fueron traídos de hogares etéreos o astrales. Quién podría haberlos traído y por qué son preguntas que jamás se han contestado convenientemente, pero su naturaleza claramente sobrenatural lleva a muchos a sospechar que los anaema provienen de un reino completamente diferente. Otros suponen que los anaema son lo que queda de una nación, ciudad o quizá familia humana maldecida o encantada hace mucho tiempo. Las similitudes en apariencia entre los anaema y los seres humanos normales son notables y el hecho de que algunos *encantamientos pueden salvar fácilmente la brecha entre humanos y anaema podría apoyar cualquiera de las dos teorías, pero los anaema no saben más sobre sus orígenes que los sabios humanos.*

Personalidad: Los anaema son seres centrados, determinados y prácticos. Valoran lo que tienen en función de cómo lo usan. El oro, la plata y las piedras preciosas así como otras formas de riqueza sólo les son útiles porque contribuyen al bienestar de su vida, al poder adquirir provisiones y equipamiento. Los anaema se entretienen con música y cuentos, normalmente canciones melancólicas e historias trágicas.

A los anaema no les gusta desperdiciar nada. Elaboran planes cuidadosos y se organizan con eficiencia para evitar malgastar esfuerzos o materiales. Son muy meticulosos a la hora de cuidar sus pertenencias y prefieren tener viejas reliquias de familia y un equipo bien mantenido antes que nada nuevo. Sin embargo, también examinan todo lo que se encuentran para determinar cómo podría serles útil. El hecho de que eviten de forma tan determinada malgastar nada hace que otras personas piensen que son avaros.

El porte a menudo austero de los anaema proviene de la concentración que se les exige. Es un esfuerzo continuo para los anaema tocar e interactuar con los objetos corpóreos, cuando les falla la concentración los

objetos físicos pueden atravesar sus formas no totalmente incorpóreas y aunque tales incidentes no les matan, no dejan de ser dolorosos. De forma similar, las armas corpóreas no son letales para los anaema, pero les causan dolor y pueden provocarles daños. A pesar de su estado parcialmente etéreo, los anaema tienen que comer, beber y dormir *tanto como cualquier ser humano, sin embargo, el consumo de comida y bebida humana normal les exige concentración y esfuerzo.*

Descripción física: Los anaema parecen totalmente humanos. Miden entre cinco y seis pies y pesan entre 120 y 200 libras pero los varones anaema son un poco más altos y pesados que las mujeres. Los anaema existen en un estado parcialmente incorpóreo y cuando interactúan con objetos o criaturas totalmente corpóreas, su peso es ligeramente inferior a una décima parte de su valor real. El color de la piel de los anaema va del pálido al alabastro pasando por el tostado. Tienen el pelo castaño, rubio o castaño claro y tanto los hombres como las mujeres tienden a llevarlo corto. *Los ojos suelen ser castaños pero también pueden ser azules, verdes o grises. Los anaema visten de forma sencilla, la ropa de corte simple y la falta de adornos no es más que un reflejo de sus prácticas creencias.*

Al igual que los humanos, los anaema llegan a la edad adulta a los 15 años y viven menos de 100 años.

Relaciones: Los anaema comparten una fuerte relación de trabajo con los seres humanos, especialmente en las grandes ciudades, donde la mayor diversidad de razas lleva a una menor existencia de prejuicios contra esos seres sólo parcialmente corpóreos que son los anaema. Los anaema no sienten ninguna afinidad con los gnomos, los medianos o los elfos, en parte porque los modales frívolos y descuidados de estas razas son un recuerdo, en ocasiones doloroso, de la vida que los anaema no pueden tener. Los anaema toleran a los enanos y a los medio orcos así como a los humanos, aunque prefieren la compañía de los enanos más fiables.

Las reacciones humanas ante los anaema dependen de la sociedad. La mayor parte de los humanos encuentran a estos "hombres espíritu" inquietantes, distantes y resentidos. Los humanos acostumbrados a la personalidad de los anaema ven las mismas faltas, pero tienden a ser más comprensivos. Las reacciones de los enanos para con los anaema son algo mejor, quizá por su propia personalidad también austera. A

los medio orcos no les suele importar esta raza. Los elfos creen que los anaema tienen una insufrible falta de paciencia y tienden a evitarlos. Los gnomos y los medianos prefieren no hacer ningún caso a los anaema, que según ellos no tienen ningún sentido del humor ni energía para cambiar.

Alineamiento: Los anaema muestran tendencias claramente legales. El comportamiento caótico y fortuito sólo trae desperdicio y pérdidas, cosa que no pueden soportar. Demasiado prácticos para ser realmente buenos, los anaema no son ni egoístas ni codiciosos y no muestran ninguna afición por el mal, la mayor parte se encuentran en algún lugar entre el bien y el mal.

Las tierras de los anaema: Los anaema no tienen naciones propias, más bien forman comunidades propias dentro de los reinos humanos. Puesto que un anaema solo es más susceptible de sufrir las dificultades del mundo corpóreo, este pueblo intenta mantenerse unido a toda costa. Las comunidades que forman están diseñadas para satisfacer sus necesidades específicas. Los anaema cultivan toda la comida que pueden, se hacen su propia ropa y les compran las herramientas a los herreros anaema pero pese a sus esfuerzos y precauciones, no pueden depender solamente de lo que hacen ellos mismos. Sus comunidades están siempre construidas dentro o cerca de las ciudades humanas y los anaema se esfuerzan por mantener relaciones amistosas con los que les rodean. Sin el comercio y los intereses mercantiles de las tierras humanas, a los anaema les resultaría muy difícil sobrevivir.

Han aprendido que por medio de la magia o de la fuerza de voluntad pueden interactuar de forma normal con el mundo real. Los hechiceros anaema desarrollaron las habilidades necesarias para salvar la brecha existente entre su gente y los humanos que les rodean; aprendieron a fabricar "herramientas espíritu", objetos mundanos mejorados con una magia muy sutil que permite a los anaema interactuar normalmente con ellos. Si bien este método no permite a los anaema utilizar fácilmente objetos de otro modo mundanos, el tiempo y la energía empleados para fabricar estas herramientas dan como resultado unos productos que suelen ser notablemente más caros. Los objetos y las armas diminutas (o más pequeñas) así como los escudos pequeños cuestan 25 po más. Los objetos y armas pequeños, los escudos grandes y la armadura ligera cuestan 50 po más. El coste de los objetos y armas de tamaño medio, los escudos paveses y la armadura media se incrementa en 75 po. Los objetos y armas grandes y la armadura pesada cuestan 100 po más. Los anaema pueden utilizar objetos humanos normales pero con alguna dificultad. Los objetos mágicos de cualquier tipo no presentan ningún problema, los anaema pueden llevar con facilidad armaduras mágicas y se les puede matar con la misma facilidad con una espada mágica.

Religión: Los anaema siguen los dioses humanos, normalmente los patrones de la ley, la justicia y la fabricación de objetos. Los sentimientos de justicia y castigo merecido les resultan macabramente satisfactorios, ya que muchos tienen la sensación de que les han maldecido o atormentado de forma injusta. La opinión más habitual es que eran seres humanos a quienes las maquinaciones de algún mago poderoso o una maldición divina les dejó en su estado actual.

Aunque muchos anaema se han esforzado por encontrar una forma de cambiar su condición, ninguno lo ha conseguido. Algunos creen que la magia no puede cambiarlos y



que su estado insustancial es un castigo por algún delito antiquísimo. Los que creen en esta teoría intentan enseñarle a su familia a que acepten su destino y eviten el orgullo injustificado que podría haber causado su caída.

Idioma: El anaema parece una variante del común. El anaema utiliza el mismo alfabeto que el común y los dos idiomas suenan muchas veces muy pare-



cidos. No queda claro si eso indica que el anaema se desarrolló a partir del común o si los anaema han adaptado su idioma. Los anaema pocas veces utilizan su idioma nativo puesto que prefieren utilizar el común exclusivamente.

Nombres: Los anaema toman como modelo la sociedad humana y están más preocupados por encajar con sus vecinos que por conservar una historia o cultura propias, por tanto utilizan los nombres humanos de la sociedad o región que tienen más cerca.

Aventureros: Son raros los aventureros anaema. Hay un sentimiento muy fuerte en este pueblo de que cada uno debería cumplir con su obligación y ocupar su lugar. Sienten poco respeto por los que intentan seguir su propio camino ya que creen que una independencia tan irreverente sólo lleva al desastre. A causa de esta sensación mayoritaria, los aventureros anaema son probablemente los que no consiguieron encajar con su propia gente. Los anaema solitarios suelen ser valientes y determinados y dejan su hogar y su familia en un esfuerzo por labrarse su propio camino y quizá descubrir algún modo de romper con la maldición que pende sobre sus cabezas.

Los anaema tienen otras razones para lanzarse a la aventura. Más que liberarse de la sociedad anaema, algunos aventureros valientes se ponen en camino con la esperanza de ayudar o liberar a su pueblo buscando magias más poderosas. Todos los anaema saben que la magia afecta a su gente tan fácilmente como a los hombres normales, lo que ha llevado a muchos a creer que algunas magias antiguas convenientemente poderosas podrían romper la maldición y cambiar a su pueblo. Estos aventureros suelen tener la bendición, si no la confianza, de su familia.

RASGOS RACIALES

- **+2 Constitución:** Los anaema son una raza dura después de haber soportado pruebas muy significativas.
- **Tamaño medio:** Al ser criaturas de tamaño medio, los anaema no tienen bonificaciones ni penalizaciones especiales debido a su tamaño.
- **La velocidad base de los anaema es 30 pies.**
- **Insustanciales:** El daño que producen las fuentes no mágicas se considera daño atenuado. Los anaema son inmunes a los venenos no mágicos, que no pueden actuar adecuadamente en sus cuerpos. Las armas y los venenos provenientes de fuentes etéreas tienen un efecto completo normal. Los anaema no pueden atravesar los objetos sólidos como las criaturas incorpóreas. El cuerpo de un anaema fluye alrededor de los ataques corpóreos pero no pueden atravesar aberturas más pequeñas que un humano normal.
- **Herramientas espíritu:** El equipo hecho por los anaema tiene un efecto completo normal tanto para los anaema como para las criaturas corpóreas pero no para las criaturas totalmente incorpóreas (como los fantasmas).

- **Concentración requerida:** Los anaema deben mantener la atención fija para interactuar con objetos puramente corpóreos. Para coger o utilizar un objeto corpóreo o para interactuar con una criatura corpórea los anaema deben hacer una prueba de Concentración (CD 15). Para seguir interactuando de forma continuada debe realizar esta prueba cada 10 minutos. Siempre y cuando no se les apesure o se les amenace pueden tomar 10 ó tomar 20 en estas pruebas de forma normal.

FABRICAR HERRAMIENTA ANAEMA (CREACIÓN DE OBJETO)

Los anaema han aprendido a crear "herramientas espíritu" con las que los anaema y los humanos pueden interactuar de forma normal.

Requisito previo: Nivel de invocador 1^o+

Beneficio: El personaje puede crear herramientas casi mágicas así como armas, armaduras, objetos y equipamiento que pueden interactuar tanto con anaemas como con humanos. Este proceso lleva 1 día por objeto (o grupo de objetos más pequeños relacionados). Las armas y objetos diminutos o los escudos pequeños cuestan 10 po y 5 PX. Los objetos pequeños y las armas, los escudos grandes y las armaduras ligeras cuestan 20 po y 10 PX. Los objetos y armas de tamaño medio, los escudos paveses y la armadura media cuestan 30 po y 15 PX. Los objetos y armas grandes o la armadura pesada cuesta 40 po y 20 PX.

La interacción continua reduce al anaema a una acción parcial por asalto a menos que consiga una prueba de Concentración (CD 15) en cada asalto. Si decide realizar esta prueba en cada asalto (y aprovechar sus acciones estándar normales) no puede tomar 10 o tomar 20 en estas tiradas.

Si la prueba de Concentración fracasa, se le caen los objetos corpóreos que lleve. Los objetos corpóreos que lleve puestos, como la armadura o las joyas, atraviesan el cuerpo del anaema provocándole un gran dolor. Los objetos pequeños que lleve encima (anillos, amuletos o cinturones) le provocan sólo 1 punto de daño atenuado. El equipo más grande, como la armadura, por ejemplo, le provoca 1d6 puntos de daño atenuado.

- **Debilidad:** Cuando consigue interactuar con objetos o criaturas totalmente corpóreas, la Fuerza de un anaema es de forma efectiva 6 puntos más baja (mínimo de 1). Los anaema carecen de cuerpos totalmente corpóreos y son incapaces de utilizar toda su fuerza con los objetos corpóreos. Cuando utilizan armas mágicas u objetos hechos por un anaema, entonces pueden usar toda su fuerza.

- **Idiomas automáticos:** Común y anaema. Idiomas adicionales: Cualquiera (que no sean idiomas secretos como el druida). Los anaema viven en medio de la sociedad humana y pueden aprender la misma variedad de idiomas que saben los humanos.

- **Clase predilecta:** Hechicero. Una clase de hechicero de un anaema multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no una penalización de PX por ser multiclase.

- **Equivalencia de nivel:** Niveles de clase +3.

EL FABRICANTE ANAEMA

Muy respetados por su gente, los fabricantes anaema son famosos como diligentes hechiceros, magos y sacerdotes. Ayudan a su pueblo (y a sí mismos) construyendo y encantando objetos mágicos que pueden ayudar a facilitar la vida diaria de los anaema. Su trabajo es difícil y a menudo peligroso puesto que su búsqueda interminable para proporcionar a su pueblo ese poder mágico lleva a los fabricantes no sólo a sus templos y laboratorios sino también a antiguas ruinas y mazmorras perdidas.

Los hechiceros son muy comunes entre los anaema y a menudo trabajan para convertirse en fabricantes; los clérigos y los magos también se convierten en fabricantes, aunque hay pocos anaema que tengan esas habilidades. Los bardos son muy escasos entre esta gente solemne.

Los PNJ fabricantes pasan buena parte de su tiempo trabajando en sus creaciones. Suelen embarcarse regularmente en aventuras para reunir los recursos que necesitan así como para continuar esa búsqueda continua de magia que les sea útil. Aunque se concentran en las necesidades mágicas de su comunidad, también buscan otros bienes que podría ayudarles a ellos y sus familias a sobrevivir y prosperar.

Dado de golpe: d6

REQUISITOS

Para llegar a convertirse en un fabricante anaema el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Anaema

Concentración: 5 rangos



ANAEMA

Dos habilidades de Arte (de cualquier tipo): 8 rangos en cada una

Saber (arcano): 5 rangos

Conocimiento de conjuros: 5 rangos

Dotes: Fabricar herramienta anaema

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de un fabricante anaema (y la característica clave para cada una) son Alquimia (Int), Concentración (Con), Arte (Int), Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente) (Int), Oficio (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva) y Conocimiento de conjuros (Int).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio de los fabricantes anaema.

Competencia con armas y armaduras: Un fabricante no adquiere competencia con armas o armaduras.

Soltura con un arte: En el 1º nivel, un fabricante anaema puede seleccionar una dote de creación de objeto que conozca. Todos los costes de po y PX que conlleve crear los objetos mágicos de ese tipo se reducen en un cuarto. En el 7º nivel puede seleccionar otra dote de creación de objeto para recibir la misma reducción de coste.

Dotes adicionales: Durante toda su carrera un fabricante anaema estudia una gran variedad de técnicas de fabricación. En los niveles 2º, 6º y 10º el fabricante anaema adquiere una dote adicional de creación de objeto. Si ya sabe todas las dotes de creación de objeto disponibles para su nivel más alto de invocador, puede seleccionar una dote meta mágica, Soltura con

EL FABRICANTE ANAEMA

ANAEMA

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial	Conjuros por día
1º	+0	+0	+0	+2	Soltura con un arte	+1 nivel de clase existente
2º	+1	+0	+0	+3	Dote adicional	+1 nivel de clase existente
3º	+2	+1	+1	+3	Objeto velado	+1 nivel de clase existente
4º	+3	+1	+1	+4		+1 nivel de clase existente
5º	+3	+1	+1	+4	Entendimiento incorpóreo	+1 nivel de clase existente
6º	+4	+2	+2	+5	Dote adicional	+1 nivel de clase existente
7º	+5	+2	+2	+5	Soltura con un arte	+1 nivel de clase existente
8º	+6	+2	+2	+6	Criatura velada	+1 nivel de clase existente
9º	+6	+3	+3	+6		+1 nivel de clase existente
10º	+7	+3	+3	+7	Dote adicional	+1 nivel de clase existente

una escuela de magia, Conjuros penetrantes o Maestría en conjuros (sólo si también tiene niveles de clase de mago).

Objeto velado: Una vez al día, un fabricante anaema de 3º nivel o más alto puede velar un objeto no mágico para que actúe como si estuviera encantado con la dote de Fabricar herramienta anaema. Los anaema pueden interactuar libremente con el objeto sin necesidad de pruebas de concentración. El efecto dura 10 minutos por nivel de fabricante anaema. El objeto velado es una aptitud sortílega.

Entendimiento incorpóreo: Al llegar al 5º nivel, el estudio que ha realizado el fabricante anaema de la magia y la insustancialidad de su pueblo le permite utilizar parte de la habilidad defensiva de las criaturas verdaderamente incorpóreas. El personaje puede aplicar su modificador de Carisma (mínimo +1 sea cual sea el Carisma) como una bonificación de desvío para el CA. Esta bonificación de desvío no se acumula con ninguna otra bonificación de desvío, como las obtenidas por *escudo de la fe* o un *anillo de protección*.

Criatura velada: En el 8º nivel un fabricante anaema puede velar a otra criatura, lo cual lleva a esa criatura a un estado

insustancial. El objetivo de este efecto puede ahora interactuar normalmente con los anaema, pero tiene las mismas cualidades de insustancial, concentración requerida y debilidad que un anaema. Los objetivos que no quieran someterse a esto pueden hacer una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase de fabricante anaema) para anular el efecto. Criatura velada es una aptitud sortílega y dura 10 minutos por nivel de clase.

Conjuros por día: Un fabricante anaema sigue entrenándose en la magia arcana o divina al mismo tiempo que progresa de nivel. Por tanto, cuando un fabricante anaema gana un nivel, el personaje consigue conjuros nuevos por día como si hubiera subido un nivel en la clase de invocadores a la que pertenecía antes añadir el nivel de fabricante anaema. No consigue ningún otro de los beneficios que hubiera conseguido un personaje de esa clase.

Si un personaje tiene más de una clase de invocador, debe seleccionar la clase a la que le añada cada nivel de fabricante anaema para así determinar los conjuros por día que le corresponden cuando añada el nivel nuevo.

ANIHOMBRES

Los planos exteriores no son ninguna metáfora ni leyenda, son muy reales y sus energías giran alrededor de los mundos del Plano Material. A través de las épocas, unos cuantos individuos únicos (e incluso razas enteras) se han visto deformados por las energías planares, algunos más que otros. Hace milenios, una ola de poder celestial creó una raza nueva y sus resultados llevaron a la creación de otra.

Los anihombres están tocados por un plano celestial de caos salvaje teñido de benevolencia, hogar de muchos ajenos con formas animales y dominio de deidades chamanísticas y totémicas. Tienen una amplia variedad de formas pero son un solo pueblo. Seres con cabezas de bestias pero mentes y cuerpos de hombres, se les considera leyendas en todas partes, excepto las más salvajes.

Personalidad: Como ocurre con muchas razas tocadas por algún plano, los anihombres están formados por las energías que les trajeron al mundo. Son amantes de la libertad, salvajes y bastante benevolentes, pero la suya es una benevolencia de bordes ásperos a la que ha dado forma una vida aislada y dura. Se enfadan con rapidez y perdonan con la misma rapidez pero si se les hace un daño profundo y verdadero, su furia tiende a ser muy tenaz y no se dan ni un respiro hasta que han conseguido una compensación completa y justa. Son fundamentalmente criaturas apasionadas, no sienten nada con moderación sino que van oscilando de emoción en emoción.

Las otras razas que tratan con ellos aprenden a aceptar los cambios de humor y esa tendencia a ver el mundo como una serie de superlativos. Cada comida es la más sabrosa (o la peor), cada batalla la más letal, cada montaña la más alta. Es una visión estereotipada pero se acerca a la verdad, los anihombres no hacen nada con suavidad o reservas, llevan las cosas hasta el final o no las hacen.

Descripción física: Los anihombres parecen humanos del cuello para abajo, con los colores de piel y los tipos de cuerpo de todas las razas humanas. Pero sobre el cuello cada uno de ellos soporta la cabeza a escala apropiada de un animal vertebrado y terrestre. Se suele referir a este animal como el aspecto del anihombre; un 80% de los anihombres son mamíferos, un 10% reptiles, un 5% aves y un 5% anfibios. Los aspectos no se heredan, un león cruzado con un cisne puede muy bien tener como hijos a una rana y a una cebra. Entre los suyos tampoco hay ningún tipo de prejuicios en lo que se refiere a la forma física, un elefan-

te y un ratón pueden ser amigos, amantes o enemigos mortales, según les dicten sus propias personalidades. La única constante parece ser que las cabezas animales armonizan con las de las bestias encontradas en la zona donde nace el anihombre, por ejemplo, no nacen osos polares en los trópicos. Así mismo, la parte humana de los cuerpos encaja con la etnia dominante de la región en términos de color de piel, altura y peso medios y demás.

Los anihombres siguen las normas humanas en cuanto a altura y peso, normalmente viven hasta los 50 a 60 años y se les considera adultos entre los 12 y 14 años.

Los anihombres suelen llevar ropa sencilla hecha con piel o fibras vegetales y armas de piedra o hueso, como complementos utilizan piedras de colores o cristales. Algunos tienen armas o herramientas de metal, objetos que han conseguido comerciando o bien los han tomado como botín después de derrotar a algún enemigo.

Relaciones: El gran problema al que se enfrentan los anihombres al tratar con otras razas es superar la suposición de que su aspecto animal de alguna forma dicta su personalidad. No es verdad que todos los anihombres con aspecto de león sean combatientes, ni los que tienen aspecto de rata sean ladrones, pero así los tratan la mayor parte de los desconocidos. Los anihombres pocas veces se encuentran con humanos que vivan en zonas muy urbanizadas sino que a menudo forman alianzas con nómadas y tribus convirtiéndose en ocasiones en chamanes o tótems vivientes. Tienen a llevarse bien con los elfos ya que a ambos les gusta la libertad y el bienestar, incluso aunque los anihombres consideran a los elfos un poco cursis y los elfos consideran a los anihombres unos incultos. A los gnomos y los medianos también los tratan con respeto. Con los enanos se encuentran en tan raras ocasiones que ambas razas consideran a la otra un mito. Los orcos y otros humanoides han desarrollado una leyenda que dice que matar a un anihombre proporciona una gran fortuna, así pues a los medio orcos se les suele ver como enemigos hasta que les demuestran lo contrario. Unos cuantos anihombres malvados han utilizado la superstición humanoide para convertirse en líderes de bandas armadas de orcos o grandes trasgos.

Alineamiento: Casi todos los anihombres son buenos y la mayoría son neutrales o caóticos buenos. Los anihombres que rechazan su herencia celestial y abrazan el mal son expulsados de la comunidad,

a menudo después de marcarles con un hierro o una cicatriz. Muchas historias sobre hombres que cambian de forma o licántropos podrían haber tenido su origen en los actos de estos anihombres.

Las tierras del anihombre: Los anihombres viven donde moran los animales: en los bosques profundos, en las grandes planicies lejos de las ciudades, en el corazón de los páramos y en lo más profundo de los bosques tropicales junto con la tundra helada y los valles montañosos olvidados. La mayor parte son totalmente nómadas y unos cuantos tienen unos asentamientos casi permanentes que están habitados parte del año. Aparte de estos asentamientos, no construyen ciudades ni otras estructuras excepto unos marcadores toscos en puntos de especial significado religioso o histórico. Cuando los senderos de sus viajes les llevan a atravesar tierras habitadas por otras razas, quizá comercien, luchen o cambien de costumbres, sería difícil predecir qué harán.

Religión: Los anihombres tienen una religión espiritualista muy centrada en la creencia de que cada uno de ellos sigue unido a una criatura que vive en los planos exteriores. Las ceremonias religiosas suponen conectarse con este ser propio superior y pedirle guía y dirección. El papel del líder religioso es guiar al individuo hacia su propia trascendencia, no dar órdenes ni predicar. Aquellos para quien este objetivo de conexión espiritual se convierte en toda su vida suelen escoger el camino del atavismo (ver página 24).

Idioma: Los anihombres hablan una forma muy alterada de celestial, que se ha convertido en su lengua nativa. Muchos saben hablar también silvano y algunos eruditos aprenden celestial puro. El élfico es también un segundo idioma muy común. Los que traten con razas distintas de la anihombre de forma regular saben también, claro está, común. Muchos anihombres tienen problemas con diferentes aspectos de los idiomas extranjeros debido a la construcción extraña de la mandíbula o la lengua de sus aspectos respectivos. Un anihombre con cabeza de león va a hablar común con un acento muy diferente del que tiene un anihombre con cabeza de halcón.

Nombres: Los nombres de los anihombres consisten en una hazaña y un nombre de pila, por ese orden. La hazaña quizá cambie con el tiempo, normalmente es el mayor triunfo o logro del anihombre. Se puede aprender mucho sobre la personalidad de un anihombre considerando qué es lo que él considera su mayor logro. Los nombres de pila son cortos y habitualmente monosilábicos.

Nombres anihombres: Engaña-cazadores Vol, Encuentra-Buenas-Raíces Mar, Asesina-Diez-Enemigos Dav y Tejedor-de-Leyendas Kyl.

Los humanos y otras razas suelen acortar estos nombres utilizando el nom-

bre de pila (Vol, Mar) o un apodo basado en el logro (Encuentra, Asesinadiez). Los anihombres acostumbrados a estas cosas soportan la indignidad con una cierta elegancia áspera pero un anihombre que se encuentre con humanos por primera vez podría muy bien liarse a golpes la primera vez que alguien le llame "Pescador" en vez de "Alimentó-a-la-Tribu-con-Redes-Llenas Drem".

Aventureros: Si bien la mayor parte de los anihombres prefieren permanecer entre los suyos, hay muchos que sienten la llamada de la aventura por muchas razones. Algunos, al sentir de donde provienen, sencillamente desean luchar contra el mal por sí mismos o para conseguir realizar buenas obras más allá de la prosperidad de su pueblo. No son pocos los paladines que durante siglos han surgido siguiendo este tipo de anhelos. Otros, motivados más por su ego, dejan sus tierras natales para encontrar hazañas más prestigiosas que les den un nombre; los bardos todavía relatan la saga de cómo Cura-Ardillas Mov buscó su destino hasta convertirse en Mata-Demonios Mov, y como eso siguió sin pro-



curarle ningún placer. Finalmente están los que se van porque tienen que hacerlo: van a la caza de algún enemigo o en busca de algo que necesita su tribu. Sea cual sea su motivo, su entusiasmo y habilidad les hará miembros bienvenidos en la mayoría de las bandas de viajeros.

Los aventureros anihombres suelen ser exploradores pero tampoco es extraño encontrar bárbaros y hechiceros. Si bien el camino del druida es también una vocación muy apropiada para estos seres, su bajo nivel de sabiduría natal hace que sean pocos los druidas. Los que tienen contactos con las comunidades más civilizadas pueden aprender las artes disciplinadas del guerrero o las habilidades taimadas del pícaro. Los narradores de historias anihombres quizá tomen el camino del bardo; a pesar de su buena voluntad, son pocos los anihombres que pueden contener sus pasiones lo suficiente para tomar el camino del paladín. Así mismo, los anihombres no suelen tener la disciplina necesaria para convertirse en magos o monjes, aunque no son caminos que les estén totalmente vedados.



RASGOS RACIALES

- +2 Constitución, -2 Sabiduría: Los anihombres son duros y ásperos pero carecen de disciplina.
- +2 de bonificación racial en las pruebas de Avistar y Escondarse, +4 de bonificación racial en las pruebas de Supervivencia: Los anihombres viven en plena naturaleza y aprenden a conocerla bien antes de alcanzar la edad adulta.
- Dureza animal: Los anihombres tienen una constitución más fuerte que los hombres y les atraviesa un toque de su herencia celestial. Reciben una bonificación de dureza de +2 en la Clase de Armadura.
- Idiomas automáticos: Común, anihombre y silvano. Idiomas adicionales: Élfico, celestial, gnomo, gnoll, orco.
- Lengua druida: Gracias a la estrecha relación que tienen con la naturaleza, los anihombres no druidas pueden aprender druida como idioma adicional.
- Competencia con una habilidad: Supervivencia y Saber (naturaleza) son siempre habilidades de clase para los anihombres.
- Herencia animal: Un anihombre puede elegir una de las siguientes características para reflejar su naturaleza animal. La característica escogida debería encajar con el aspecto animal. Son todas aptitudes extraordinarias.

-Acuático: El aspecto del anihombre es el de una criatura adaptada al agua y recibe una bonificación racial de +2 en las pruebas de Nadar (nutria, foca).

-Agudeza animal: Uno de los sentidos de anihombre está agudizado y recibe una bonificación racial de +2 en las pruebas de Avistar y Escuchar cuando utiliza ese sentido (halcón, gato, rata, perro).

-Botador: El aspecto del anihombre es el de una criatura famosa por sus saltos y consigue una bonificación racial de +2 en las pruebas de Saltar.

-Firmeza: Parte de la fuerza y resolución fundamental del aspecto del anihombre permanece con él y recibe una bonificación racial de +2 en las salvaciones de Fortaleza (oso, elefante).

-Gracia inhumana: El anihombre disfruta de parte de la velocidad de su aspecto y recibe una bonificación racial de +2 en las salvaciones de Reflejos (gacela, comadreja).

-Ligereza: El anihombre posee parte de la agilidad de su aspecto y aumenta sus movimientos básicos en 10 pies (ciervo, leopardo).

-Morder: El anihombre ha aprendido a utilizar sus mandíbulas como arma y puede causar 1d3 puntos de daño normal (no atenuado) con un mordisco (león, lobo, oso).

-Piel: El anihombre, si bien todavía conserva la forma humana, tiene una capa gruesa de pelo cu-

bríendole la mayor parte del cuerpo, a menudo del color de la piel del animal cuyo aspecto posee, lo cual le da al anihombre una bonificación racial de +4 en las tiradas de salvación contra el frío (oso polar, buey almizclado, morsa).

-Sangre del Cazador: El anihombre consigue la dote de Ras-trear (lobo, tigre).

-Terquedad: El anihombre es testarudo y determinado y recibe una bonificación racial de +2 en las salvaciones de Voluntad (mula, gato).

- Clase predilecta: Explorador.
- Equivalencia de nivel: Niveles de clase +3.

ATAVISTA ANIHOMBRE

A pesar de las suposiciones y los prejuicios que indican lo contrario, los anihombres adoptan pocas cosas de la personalidad y rasgos de su aspecto, aparte de la apariencia y quizá algunas características especiales menores. Algunos, sin embargo, no se conforman con tener simplemente la cara de un león o una rana y buscan conseguir un contacto completo y verdadero con su animal interior para luego manifestarlo en el exterior. Consiguen poder pero también pierden algo de sí mismos.

Dado de golpe: d8.

REQUISITOS

Para llegar a convertirse en atavista el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Anihombre

Alineamiento: Cualquiera bueno

Bonificación de ataque base: +5

Empatía animal: 8 rangos

Supervivencia: 6 rangos

Trato con animales: 6 rangos

Saber (naturaleza): 5 rangos

Dotes: Soltura con una habilidad (Empatía animal)

Idiomas: Celestial.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del atavista (y las características clave para cada habilidad) son Empatía animal (Car), Equilibrio (Des), Tregar (Fue), Arte (Int), Trato con animales (Car), Sanar (Sab), Esconderse (Des), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Saltar (Fue), Saber (naturaleza), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Montar (Des), Buscar (Sab), Avistar (Sab), Nadar (Fue) y Supervivencia (Sab).
Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del Atavista.

Competencia con armas y armaduras: Los atavistas son muy competentes con la clava, la daga, el dardo, el bastón, la lanza, la honda, el arco largo, el arco corto, la media lanza, el hacha arrojadiza, la cachiporra y la gran clava. Son muy hábiles con la armadura ligera pero no con los escudos.

Lengua del aspecto: El atavista consigue la aptitud sortilega de *hablar con los animales* a voluntad, pero solo con los de su aspecto o criaturas muy parecidas.

Forma del aspecto: El atavista puede *polimorfarse* en una forma celestial de su aspecto una vez al día, eso además de cualquier aptitud de forma salvaje que pueda tener como druida. El atavista puede llevarlo a cabo dos veces al día en el 5º nivel y tres veces al día en el 8º nivel. El nivel de invocador del atavista es igual al nivel de su personaje.

Montura del aspecto: El atavista puede convocar una versión celestial Grande de su aspecto para que le sirva de montura. Sólo el atavista puede montarlo y sus pruebas de montar reciben una bonificación introspectiva de +6. Si la montura resulta muerta, el atavista debe esperar un mes para convocar otra.

Convocar aspecto 1: Una vez al día el atavista puede invocar una versión de *convocar aliado natural IV*, con la limitación de que sólo se pueden convocar el aspecto del atavista o criaturas muy cercanas. El nivel de invocador del atavista

EL ATAIVISTA ANIHOMBRE

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Lengua del aspecto
2º	+2	+0	+3	+0	Forma del aspecto, convocar aspecto 1
3º	+3	+1	+3	+1	Montura del aspecto
4º	+4	+1	+4	+1	Resistencia a los elementos 5
5º	+5	+1	+4	+1	Convocar aspecto 2, furia animal
6º	+6	+2	+5	+2	
7º	+7	+2	+5	+2	
8º	+8	+2	+6	+2	
9º	+9	+3	+6	+3	Reducción del daño 5/+1
10º	+10	+3	+7	+3	Convocar aspecto 3

A discreción del atavista, las salvaciones de Reflejos y Fortaleza se pueden intercambiar haciendo que Fortaleza sea la salvación buena. Algo que se debe decidir cuando se toma el primer nivel de atavista y debería estar relacionado con el aspecto del personaje. ¿Es un animal "duro" o un animal "rápido"?

es igual al nivel de su personaje.

Convocar aspecto 2: Una vez al día el atavista puede invocar una versión de *convocar aliado natural VI*, con la limitación de que sólo se pueden convocar el aspecto del atavista o criaturas muy cercanas. El nivel de invocador del atavista es igual al nivel de su personaje.

Convocar aspecto 3: Una vez al día el atavista puede invocar una versión de *convocar aliado natural VIII*, con la limitación de que sólo se pueden convocar el aspecto del atavista o criaturas muy cercanas. El nivel de invocador del atavista es igual al nivel de su personaje.

Resistencia a los elementos: Según va estando más en armonía con su herencia celestial, el atavista adquiere una resistencia celestial a los elementos. Consigue una resistencia a los elementos de 5 contra el ácido, el frío y la electricidad.

Furia animal: En el 5º nivel, el animista puede entrar en un estado de bersérker, ira animal, parecida a la característica de furia bárbara. El atavista consigue +6 de Fuerza, +6 de Constitución y una bonificación de moral de +3 en las salvaciones de Voluntad pero sufre una penalización de -2 en la Clase de Armadura. Los puntos de golpe aumentan en 3 por nivel de personaje debido a la mayor Constitución y esos puntos de golpe extra desaparecen cuando termina la furia animal. Es más, este poder se deriva de una fuente extraplanar y los ataques del atavista durante la furia animal reciben una bonificación de mejora de +2 sólo para superar la reducción por daño.

El atavista que esté sufriendo la furia animal no puede invocar conjuros ni utilizar ninguna habilidad que requiera concentración. La furia animal dura 3 asaltos + el modifica-

dor de Constitución del personaje. Cuando la furia animal termina, el atavista está fatigado (-2 de Fuerza, -2 de Constitución, no puede cargar o correr) durante lo que dure el encuentro.

Sin embargo este poder tiene un lado oscuro que lo hace notablemente diferente de la furia bárbara. El atavista no puede terminar la furia animal prematuramente, de hecho, el atavista debe hacer una acción de ataque en cada asalto de combate si es posible y si no lo es debe realizar las acciones necesarias que le posibiliten un ataque enseguida (p.ej. acercarse más a un enemigo si no hay enemigos a su alcance). Si todos los enemigos están muertos mientras todavía dura la furia animal, el atavista se volverá hacia su compañero más cercano y atacará con tanta ferocidad como pueda.

Es más, una vez que un atavista resulta herido por debajo del 50% de sus puntos de golpe, debe hacer una salvación de Voluntad con una CD de 10 + el daño por ataque cada vez que le vuelvan a herir. Si el jugador falla la salvación, el personaje entra inmediatamente en un estado de furia animal si no lo ha hecho ya ese día.

Los atavistas con niveles de bárbaro pueden utilizar su aptitud de furia con normalidad, además de la furia animal. Un personaje no puede entrar en un estado de furia animal cuando esté con la furia bárbara y viceversa y no puede utilizar ninguna de las dos aptitudes cuando esté fatigado.

Reducción de daño: En el 9º nivel, el atavista disfruta de tal armonía con su naturaleza celestial que se convierte en una especie de ajeno él también consiguiendo una reducción de daño de 5/+1.

ARBOS

En algunos bosques encantados los espíritus hadas de la arboleda seleccionan algunos arbolitos jóvenes para que salgan al mundo y aprendan sus costumbres. Estas criaturas vegetales mágicas terminan volviendo a su bosque natal para ayudar a protegerlo y conservarlo, utilizando el saber que aprendieron en el mundo para defender sus hogares. A estos árboles vivientes se les conoce por arbos, un cruce extraño entre humanoide y árbol móvil. Al contrario que los ents, los arbos son aproximadamente del mismo tamaño que un ser humano y se sabe que viajan mucho para adquirir una mejor comprensión del mundo. El mundo va mucho más allá de los límites de cualquier bosque y las hadas de las arboledas, los espíritus y el resto de las criaturas mágicas hace mucho que han aprendido que lo que ocurre fuera del bosque termina teniendo un tremendo impacto sobre él.

Los arbos quieren aprender las costumbres del mundo, muchos de ellos al final vuelven a sus bosques natales para utilizar allí sus conocimientos y habilidades. Estos arbos se establecen con otros de su especie y construyen pequeños enclaves dedicados a conservar sus bosques natales. Sin embargo algunos arbos siguen defendiendo la causa de la naturaleza de un modo más activo, buscando la aventura y el heroísmo donde lo puedan encontrar más allá de los límites de sus hogares arbolados.

Personalidad: Los arbos son ingenuos y reflexivos, saben poco de la civilización pero su modo de actuar cuidadoso y deliberado evita que se metan en demasiados líos cuando tratan con los humanos u otras criaturas civilizadas. Su forma de hablar es con frecuencia muy lenta como si sopesaran cada palabra cuidadosamente antes de pronunciarla y de hecho, esa impresión no está muy lejos de la verdad. Un arbo en una tierra humana es perfectamente consciente de lo lejos que está de su bosque y suele sentir una profunda sensación de aislamiento. Muchos de ellos son cuidadosos casi hasta el extremo cuando están con humanos, elfos y enanos. Los arbos pueden vivir cientos de años y muchos de ellos ya han visto toda una vida humana de experiencia antes de dejar el bosque, así pues tienden a acercarse a los problemas con una perspectiva paciente, cuidadosa y muy a largo plazo.

Algunos arbos disfrutan de su papel de peregrinos en tierra extraña, observando la cultura humana y derribando a los enemigos de sus bosques natales antes de que puedan convertirse en una amenaza. Estos arbos

curiosos e incansables en ocasiones deciden permanecer entre los humanos más de lo habitual para un arbo típico. Aunque nunca olvidan su bosque natal y vuelven allí con frecuencia para compartir los relatos de sus aventuras, estos arbos prefieren la vida entre los humanos y pasar los años como aventureros y observadores.

Descripción física: Los arbos masculinos parecen humanoides altos, fornidos y de piel morena. Tienen el pelo hecho de musgo y enredaderas y muchos tienen barbas pobladas de grueso follaje. La piel se suele parecer a la corteza de ciertos árboles como el pino, el roble o el tejo. El arbo varón medio mide más de seis pies de altura y no es extraño que superen los siete pies. La voz de un arbo suele ser de la de un bajo profundo y retumbante.

Las mujeres arbo suelen ser más esbeltas pero más altas que los varones. Tienen la piel parecida a la corteza de los árboles frutales habituales en sus zonas natales mientras que sus miembros tienden a ser más largos y más flexibles. Al contrario que los varones, las voces de las mujeres arbo son con frecuencia suaves y melodiosas.

Relaciones: La mayor parte de los arbos saben demasiado poco del mundo para tener una opinión informada de la mayoría de las razas. Los arbos ven a los forasteros estrictamente en términos de cómo se relacionan con el mundo natural. A las criaturas rapaces y crueles, como los orcos y los gnolls, se les ve como una terrible amenaza a la que hay que oponerse. Por otro lado, a los elfos, los gnomos del bosque y otros humanoides que viven en armonía con la naturaleza, se les ve como valiosos aliados a los que se debería ayudar siempre que sea posible. La opinión que tienen los arbos de las otras razas está determinada exclusivamente por la forma en la que actúan en la región natal del arbo y es posible que un arbo odie y tema a los humanos si su única relación con ellos fue con leñadores humanos contratados para talar un bosque.

Sin embargo los arbos son lo bastante sabios para evitar juzgar a toda una raza basándose en unos cuantos individuos. A menos que un grupo tenga una historia larga y continua de comportamiento destructivo, como los orcos o una tribu de invasores bárbaros, los arbos no se apresuran a formarse un juicio sobre cualquiera que conocen. Lo cual puede llevar a alguna situación difícil ya que un arbo inocente podría ayudar sin querer a una criatura contempladora malévolu u otra raza parecida sencillamente porque desconoce la naturaleza maligna de esa criatura.

Alineamiento: Los arbos tienden hacia la neutralidad. Aunque valoran mucho la ayuda mutua y los servicios a la comunidad, las jerarquías rígidas y las cadenas de mando no les son especialmente útiles, y aunque detestan el mal no siempre creen que tienen la responsabilidad de proteger a los que están fuera de su comunidad inmediata o de su amado bosque.

Los arbos que eligen permanecer en tierras civilizadas son con frecuencia buenos; estos arbos son los cruzados y protectores activos de su especie y desean ayudar no sólo a sus hogares del bosque sino también a los hogares de otras criaturas.

Las tierras de los arbos: Los reinos vecinos y los otros estados soberanos muy raras veces reconocen las tierras de los arbos. Cualquier bosque grande y aislado podría servir como tierra arba, y algunos arbos ven cualquier arboleda, no importa lo pequeña que sea, como parte de su dominio. Lo que un reino vería como la simple expansión de la civilización en un territorio de bosque no reclamado, para los arbos es un ataque totalmente injustificado. Unas cuantas veces los arbos han ido a la guerra por este tipo de malentendidos ante el terror de los colonos invasores. Afortunadamente para ambas partes, los arbos prefieren hacer las cosas con calma, sopesar el asunto cuidadosamente y tomar una decisión sólo después de analizar el problema y examinar todas las pruebas, una forma de actuar que ha evitado los estallidos de violencia en el pasado pero que otras veces ha arrebatado a los arbos el elemento sorpresa y los ha dejado a merced de reinos malvados y expansionistas.

Religión: Los arbos veneran profundamente a las deidades relacionadas con la naturaleza, los bosques y el sol. Sin embargo, la mayoría de los arbos hacen de la religión un asunto bastante personal y pocos intentan hacer proselitismo o convertir a los no creyentes con los que se encuentran. Los arbos se ven a sí mismos no como adoradores de unos dioses sino compañeros en la misión de conservar las tierras que las deidades de la naturaleza consideran sagradas.

Una vez expuestos a las religiones nuevas y a otras facetas de la civilización, algunos arbos quizá decidan seguir el camino de dioses nuevos. En concreto, los arbos aventureros se decantan por los dioses de la protección, la defensa y la guerra. Los arbos que estudian la magia con frecuencia carecen de prejuicios a la hora de venerar a un dios de la magia o de la naturaleza; pero no importa cual sea su fe, los arbos casi siempre mantienen ese sentido de los dioses como compañeros vitales respetados más que como señores a los que hay que servir y obedecer.

Idioma: Como criaturas de los bosques más profundos, el primer idioma de los arbos es el silvano. Además aprenden a hablar común antes de aventurarse por el mundo.

Nombres: Los arbos les dan un gran valor a los nombres ya que el nombre completo de un arbo es en realidad un largo relato narrativo de sus hazañas. "Nombre-corto" es un término irónico habitual que los arbos dan a los humanos y otras razas humanoides. Sin embargo, los arbos recitan pocas veces su nombre completo fuera de las ocasiones más formales, como un encuentro con un grupo de arbos desconocidos hasta entonces o una ceremonia importante como una boda o un funeral. Al envejecer y lograr hazañas nuevas, el arbo va añadiendo los nuevos acontecimientos a su nombre. Tal y como lo ven los arbos, eres lo que haces, así que



¿de qué otra forma te iba a llamar? Esta tradición arba refuerza su modo de comportarse deliberado y cuidadoso, ningún arbo quiere añadir una elección desastrosa o una acción deplorable a su nombre.

Mientras viajan por las civilizaciones humanoides los arbos suelen elegir un único acontecimiento importante condensado en unas pocas palabras o una frase corta para utilizarla como nombre. Es posi-



ble que algunos arbos escojan cambiar ese nombre después de lograr una hazaña especialmente notable, por tanto muchos arbos aventureros se cambian de nombre con bastante frecuencia.

Nombres arbos: Enemigo del Troll, Rompedor de Hierro, Luchó en el Puente Ayl, Lengua Inteligente, Hendedor del Orco, Amigo del Enano, Atrapa Ladrones.

Aventureros: Todos los arbos pasan al menos parte de su vida en los reinos del hombre pero la mayor parte se quedan sólo lo suficiente para adquirir un conocimiento de primera mano de las costumbres de la civilización antes de volver a casa. Muchos no se relacionan jamás directamente con la humanidad y prefieren mantenerse en los bordes de la civilización y sencillamente observar sus actividades. Otros visitan una simple aldea o un pueblo diminuto y nunca ven nada más. Los arbos aventureros, por otro lado, encuentran a la humanidad y al resto del mundo que hay fuera del bosque intensamente fascinante. Aunque siguen sintiéndose apegados a sus hogares del bosque los arbos aventureros se ven a sí mismos como defensores activos del mismo. Razonan que al derrotar las amenazas que surgen lejos del bosque pueden evitar que supongan alguna vez un peligro siquiera pequeño para su hogar. Son muy escasas las ocasiones en las que un arbo se convierte en un errante o vagabundo y se ve obligado a dejar el bosque a causa de alguna trasgresión contra sus compañeros. Estos desgraciados suelen recurrir a la aventura para reclamar su lugar en el bosque a través de acciones llenas de valor.

RASGOS RACIALES

- +4 Fuerza, +2 Sabiduría, -4 Destreza, -2 Inteligencia: Los arbos son tremendamente fuertes pero sus cuerpos duros y leñosos son también lentos y poco flexibles. Mientras el modo de actuar pesado y reflexivo del arbo le permite advertir detalles que otros se pierden, este mismo modo de actuar tiende a sofocar la innovación y no darle mucho valor al ingenio rápido.
- Tamaño Medio: Al ser criaturas de tamaño Medio los arbos no tienen ninguna bonificación o penalización por su tamaño.
- La velocidad base de los arbos es de 30 pies.
- Vegetal: El tipo de criatura de un arbo es vegetal, no humanoide. Los conjuros como *inmovilizar persona* no surten ningún efecto sobre los arbos mientras que los conjuros como *controlar plantas* funcionan con normalidad. Sin embargo, los arbos siguen estando sujetos a golpes críticos, veneno, dormir, parálisis, aturdimiento y polimorfia. Los arbos son un cruce mágico entre humanoide y planta y funcionan como humanoides en la mayoría de las circunstancias.
- Piel dura: Los arbos consiguen una bonificación natural de +1 para la Clase de armadura.
- Bonificación racial de +2 para las pruebas de Empatía animal, Trato con animales y Supervivencia. Puesto que son criaturas del bosque, los arbos comprenden de forma intuitiva como funciona la naturaleza.
- Penalización racial de -2 para las pruebas de Inutilizar mecanismo, Abrir cerraduras y Hurtar. Los arbos tienen unos miembros torpes y rígidos, cosa que les hace difícil realizar tareas que requieran una gran destreza manual.
- Penalización racial de -2 para las tiradas de salvación contra todos los efectos del fuego.
- Idiomas automáticos: Común y silvano. Idiomas adicionales: Celestial, dracónico, élfico, gnomo, gnoll y térraro.
- Clase predilecta: druida. La clase de druida de un arbo multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre o no penalizaciones de PX. Los arbos tienen su hogar en la naturaleza y les une un lazo básico con la tierra y sus criaturas.

EL PASTOR DE BOSQUE

Los arbos sirven como protectores y cuidadores del bosque, alejan a los enemigos invasores y ayudan a conservar la salud y prosperidad del bosque. Para los arbos los árboles normales son tan importantes como los humanos, los ents o los arbos. Allí donde el hombre sólo ve un pequeño grupo de árboles, el arbo ve una pequeña comunidad de criaturas vivas que tienen el mismo derecho a la paz y a la seguridad que cualquier otra criatura.

Los pastores del bosque son responsables de conservar las arboledas y mantenerlas a salvo de los forasteros. No sólo cuidan de los árboles, también aprenden el antiguo saber que les permite charlar con ellos en su idioma secreto. Si bien un pastor del bosque usa esta aptitud con frecuencia para satisfacer las necesidades de las criaturas que tiene a su cargo, también aprende las palabras de rabia y furia que pueden despertar a un árbol y hacerlo acudir en defensa de su hogar.

Dado de golpe: d8.

EL PASTOR DEL BOSQUE ARBO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.
1	+0	+2	+0	+2
2	+1	+3	+0	+3
3	+2	+3	+1	+3
4	+3	+4	+1	+4
5	+3	+4	+1	+4
6	+4	+5	+2	+5
7	+5	+5	+2	+5
8	+6	+6	+2	+6
9	+6	+6	+3	+6
10	+7	+7	+3	+7

Especial

Apagar llamas
 Forma de planta (1/día)
 Hablar con los árboles
 Forma de planta (2/día)
 Toque de curación
 Llamar ent
 Forma de planta (3/día)
 Forma de planta (4/día, formas mejoradas)
 Forma de planta (5/día)
 Forma de ent

ARBOS

REQUISITOS

Para convertirse en un pastor del bosque, el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Arbo

Invocación de conjuros: Capacidad para invocar conjuros divinos de 3º nivel

Saber (naturaleza): 8 rangos

Supervivencia: 8 rangos

Especial: Los arbos deben hacer un juramento en nombre de su dios de defender un bosque concreto de todos los indeseables y desastres no naturales.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del pastor del bosque (y la característica clave para cada habilidad) son Empatía animal (Car), Concentración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Trato con animales (Car), Sanar (Sab), Intuir la dirección (Sab), Saber (naturaleza) (Int), Oficio (Sab), Escudriñar (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Nadar (Int) y Supervivencia (Sab).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del pastor del bosque.

Competencia con armas y armaduras: Los pastores del bosque no adquieren ninguna habilidad con ninguna arma o armadura.

Conjuros por día: El pastor del bosque sigue desarrollando la aptitud de invocar conjuros divinos; así pues cuando se consigue un nuevo nivel de pastor del bosque, el personaje consigue conjuros nuevos por día como si también hubiera obtenido un nivel en la clase de invocación de conjuros a la que pertenecía antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo no consigue ningún otro beneficio que un

personaje de esa clase habría obtenido al aumentar de nivel. Es decir, un druida de 5º nivel / pastor del bosque de 5º nivel invoca conjuros como si fuera un druida de 10º nivel.

Apagar llamas: El fuego es una amenaza constante para los árboles a cargo del pastor del bosque, que una vez al día puede apagar todos los fuegos no mágicos que haya en un radio de 30 pies.

Forma de planta: Esta característica funciona exactamente igual que la aptitud especial de forma salvaje que tiene el druida, excepto que el pastor del bosque puede tomar la forma de una planta de cualquier forma o tamaño, no mágica e inmóvil. Esta característica le permite al pastor del bosque escoger un tipo diferente de planta para convertirse en ella cada vez que utiliza esta característica. Por otro lado funciona igual que el conjuro de *polimorfarse*. En el 8º nivel el pastor del bosque puede tomar la forma de un montículo que se arrastra o que tiene zarcillos.

Hablar con los árboles: El pastor del bosque aprende el antiguo idioma de los árboles y puede comunicarse con ellos a voluntad. Esta característica es idéntica al conjuro *hablar con las plantas* excepto que el pastor del bosque sólo la puede utilizar con los árboles y según lo desee.

Toque de curación: En el 5º nivel el pastor del bosque aprende cual es la mejor forma de aplicar la magia de curación a las plantas. Cuando utiliza cualquier conjuro de curación en una planta, el pastor del bosque duplica el número de dados tirados.

Llamar ent: En el 6º nivel el pastor del bosque consigue la capacidad de convocar 1d3 ents una vez al día. Estos ents obedecen las órdenes del pastor del bosque lo mejor que pueden.

Forma de ent: El pastor del bosque consigue dominar totalmente su capacidad de cambiar de forma. En el 10º nivel puede adoptar la forma de un ent. El pastor del bosque puede elegir permanecer en esa forma durante tanto tiempo como desee.

ARTATHI

Los artathi son una raza orgullosa de felinos que viven en las sabanas y selvas del sur y las gobiernan. Creen que son los hijos de Ba en Aset y por tanto divinos entre las "razas menores" del mundo. En el ámbito personal están buscando continuamente formas de demostrar su valor y como raza buscan formas de extender sus dominios.

La raza artathi está compuesta por siete castas diferentes: tres castas superiores, Il'artathi (que se parecen a leones), Tal'artathi (tigres) y Ahl'artathi (pumas); y cuatro castas inferiores, Htak'artathi (lince), Sal'artathi (guepardos), Dal'artathi (leopardos) y Vyk'artathi (jaguars). Aunque los miembros de una casta pueden aparearse con los de otra, los retoños de esa unión son mestizos. Aquellos que tienen la mala fortuna de que les tachen de eso desde el nacimiento son considerados *letaiben*, los sin casta, y se les considera los miembros más ínfimos de la sociedad artathi.

Personalidad: Los artathi tienden a pertenecer a uno de dos tipos, algo que suele tener que ver mucho con la casta en la que crecieron. Los il'artathi, tal'artathi, htak'artathi y vyk'artathi tienden a ser impulsivos y a enfadarse con facilidad; mientras que los ahl'artathi, sal'artathi y dal'artathi son ingeniosos, astutos y sutiles cuando tratan con otros. Los mestizos casi siempre se muestran serviles antes las castas superiores pero su frustración se manifiesta muy a menudo en un temperamento más violento cuando tratan con alguien ante quien no tienen que mostrar deferencia, aquellos que no pertenecen a la sociedad artathi.

Descripción física: Los artathi son sobre todo gatos humanoides. Tienen una altura de entre cinco y seis pies (vyk'artathi) hasta los siete y medio u ocho pies (il'artathi) con una variación parecida en el peso. Los miembros de cada una de las siete castas se parecen a una especie de grandes felinos; la apariencia de los mestizos puede variar mucho pero habitualmente parece favorecer un rasgo genérico sin importancia (una tendencia que aumenta con cada generación de separación de la raza "pura").

Relaciones: Los artathi no suelen ser muy pacientes con los humanos, cuyas sociedades caóticas, naturaleza incontrolada y vidas desestructuradas consideran signos de debilidad. Sin embargo existen algunas culturas humanas (normalmente las de las sociedades sofisticadas y bien organizadas) que los artathi respetan.

Los artathi miran casi universalmente a los medianos y a los gnomos con desprecio, sus culturas carecen de

honor y sus estilos de vida se parecen a los de los letathen. Tampoco les gustan los medio elfos y las razas parecidas a causa de su herencia "mestiza". El sentido artístico y el buen gusto de los elfos les suele ganar el respeto de los artathi, pero sus aspectos más caóticos les parecen una debilidad.

La opinión que tienen los artathi de los enanos es más complicada. Las castas que tienen una vena más marcial suelen apreciar sus habilidades y resistencia, mientras que aquellas más sensibles desprecian su tosquedad.

Alineamiento: Los artathi son normalmente legales por naturaleza, resultado de la sociedad muy estructurada en la que viven. Los que tienen tendencias aventureras, sin embargo suelen quedar fuera de este molde (especialmente si son mestizos); después de todo son los que no encajaron en las constricciones tradicionales de su sociedad.

Las tierras de los artathi: La raza artathi está muy dividida. Los artathi de la selva son diferentes de los de la sabana; los de las castas superiores son diferentes de los de las castas inferiores; los que viven en las ciudades estado son diferentes de los que viven en las tribus y reflejando todas estas divisiones de la vida están los conflictos que conforman a los artathi mismos. El refinamiento cultural justifica una costumbre bárbara; la distinción social guía los instintos del combatiente; el honor se mezcla con el engaño. Dentro de la sociedad artathi a cada uno de estos sutiles elementos se le presta una importancia abrumadora, lo que dicta una pauta de conducta y costumbres que son increíblemente elegantes en su opaca complejidad.

La civilización artathi parece, a primera vista, estar centrada en las ciudades estado aisladas que parecen ser los elementos más básicos del poder político. Ya se encuentren en la sabana o en el medio de la selva, estos centros de población ampliamente dispersos sirven como puntos de unión que guían las migraciones de las tribus nómadas que representan a la otra mitad de la población artathi. Pero en realidad, las ciudades estado dependen tanto de la red de comercio creada por las tribus como las tribus de los recursos concentrados de las ciudades estado.

Los artathi también viven dentro de una estricta sociedad de castas, definida principalmente por la posesión del poder como expresión de la proximidad de la casta a Ba en Aset. Las tres castas superiores se conocen como los Durek (literalmente "primogénitos" en el idioma artathi) mientras que las cuatro castas inferiores son los Surek ("segundos hijos"). Los mestizos, o sin

casta, se les llama los Letathen (literalmente los "olvidados"). Cada una de las tres castas durek posee exactamente tres hogares. Las cuatro castas surek, por otro lado, tienen un número variable de casas que van desde las doce de los dal'artathi hasta las Cien Casas de los vyl'artathi.

En general, los durek tienen más influencia en la sabana mientras que los surek la tiene en la selva. Sin embargo no hay una separación distintiva ni formal y a los durek todavía se les considera "más cercanos a Ba en Aset" (y por tanto más poderosos individualmente, al menos en teoría) en toda la sociedad artathi. La verdadera división de poder entre los durek y los surek reposa en la selección del emperador y la emperatriz. El primero es la "Luz Divina de Ba en Aset" y "Padre de las Siete Castas", que ostenta el poder supremo sobre todos los artathi vivientes. Lo seleccionan los durek de entre los suyos.

De forma parecida los surek seleccionan a la emperatriz. Se necesita la aprobación de ésta para que tenga lugar cualquier matrimonio; para los miembros inferiores de una casta, esta aprobación no suele ser más que una formalidad pero para los miembros superiores (o reales) de una casta ese visto bueno es una necesidad absoluta. Puesto que el emperador tiene la máxima autoridad política entre los artathi, con frecuencia se olvida la importancia de la emperatriz; sin embargo, su habilidad para controlar las alianzas y las líneas de sucesión dentro y entre las casas de los durek y surek tiene una importancia fundamental a la hora de conformar la realidad política en la que debe funcionar el emperador.

El emperador y la emperatriz, seleccionados en castas diferentes, sólo pueden producir hijos letathen, evitando así cualquier intento de formar una dinastía imperial.

Religión: Los artathi adoran a una única diosa, Ba en Aset. Su iglesia representa una rama de poder dentro de la sociedad artathi que está relacionada pero separada de los sistemas imperial y de castas. El poder dentro de esta iglesia está dividido en nueve jerarquías, cada una representando cada una de las nueve vidas de la diosa (N. de la T.: ¹ En la cultura inglesa los gatos tienen nueve vidas, no siete).

Se dice que aquellos que le vuelven la espalda a la Iglesia de Ba en Aset pierden su protección, pero el éxito continuado de los clérigos y paladines que han huido de la sociedad artathi parecen contradecir tales enseñanzas. Quizá más dañino dentro de la exigencia ortodoxa de la Iglesia sea el caso de los letathen dotados con el favor divino. A este tipo de individuos se les suele obligar a huir de sus hogares, aunque muchos lo hacen sólo después de jurar volver para limpiar de corrupción y prejuicios su tierra natal.

Idioma: Los artathi expresan su lengua nativa indistintamente tanto en su propia escritura como en la escritura élfica. Cada una de las siete castas es famosa por su excelencia en varios tipos de literatura. Los ahl'artathi, por ejemplo, se distinguen por sus obras de poesía épica; a los il'artathi se les conoce más por sus trabajos sobre estrategia y conquista militar. Los letathen son con frecuencia analfabetos y los que saben leer pocas veces saben algo más que las pocas frases mezcladas que necesitan para su vida diaria.



Nombres: Los artathi de las Siete Castas tienen nombres que son prácticamente obras de arte. Cada uno de ellos se compone de tres partes. El Nombre de Pila (o el'nalak) es la parte más corta y se lo da la emperatriz al artathi recién nacido. Son nombres descriptivos en el idioma artathi pero también se seleccionan del Sethe'nalak (el Pergamino Imperial de los Nombres). Que añadan tu nombre al Sethe'nalak se considera uno de los honores más grandes a los que puede aspirar un artathi y sólo se puede conseguir ganándose la gratitud extrema del emperador y la emperatriz. Un nombre de este tipo se habría seleccionado de entre los Nombres de Honor (o sul'nalak), que precede al Nombre de Pila. El número y variedad de los Nombres de Honor depende totalmente de los artathi que los poseen, ya que los adquieren durante toda su vida al demostrar grandeza a los ojos de los líderes de la casta. Finalmente están los Nombres de Casta (o artath'nalak), que siguen al Nombre de Pila y también se conceden al nacer. Los Nombres de Casta, sin embargo, se ponen a través de un complejo ritual que parte de los ancestros y compañeros de casta del recién nacido e identifican la herencia de este ante todos los que oyen el nombre completo.

A los letathen sólo se les da el Nombre de Pila, que no puede aparecer en el Sethe'nalak

Aventureros: De todos los artathi los letathen son los que tienen más posibilidades de convertirse en aventureros al huir de una sociedad que siempre les ha oprimido. Si bien no es muy habitual que un miembro de las Siete Castas deje la sociedad artathi, los que se exilan o deciden irse suelen tomar con frecuencia el camino de la aventura.



RASGOS RACIALES

Mestizos / Letathen

- +2 Destreza, -2 Constitución.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los artathi no tienen bonificaciones ni penalizaciones especiales por su tamaño.
- La velocidad básica de los artathi son 30 pies.
- Visión en la penumbra: Los artathi pueden ver dos veces más que los humanos a la luz de las estrellas, la luna, una tea o condiciones parecidas de poca iluminación. Retienen la capacidad de distinguir el color y el detalle con esas condiciones.
- Bonificación racial de +2 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. En las zonas de hierba alta o maleza espesa, la bonificación de Esconderse aumenta a +6.
- Bonificación racial de +6 en las pruebas de Equilibrio.
- Bonificación de esquiva de +2. Esta bonificación representa los extraordinarios instintos naturales de los artathi para detectar el peligro. En el momento en que un personaje pierde su bonificación de Destreza positiva para la Clase de Armadura, como cuando se le sorprende distraído, pierde la bonificación de esquiva.
- Si un artathi ataca sin arma con las garras extendidas, este impacto sin arma provoca 1d6 puntos de daño. Al contrario que el daño normal por ataque sin arma, este daño no es atenuado. Se aplica como siempre a este daño un modificador de Fuerza de artathi. Si un artathi ataca sin arma pero sin extender las garras provoca 1d3 puntos de daño atenuado.
- Idiomas automáticos: Común y artathi. Idiomas adicionales: élfico, dracónico, gigante, trasgo y silvano.

- Clase predilecta: Bárbaro. La clase de bárbaro de un artathi mestizo multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre o no una penalización de PX por ser multiclase. En la sociedad artathi a los mestizos no se les da el entrenamiento disciplinado de los guerreros, pero muchos siguen una vocación violenta y la furia bárbara les resulta algo natural.

CASTAS ARTATHI

Il'artathi (León): Seis de los últimos siete emperadores han pertenecido a los il'artathi, resultado de la tremenda fuerza política de esta casta. Físicamente son los más grandes de las castas artathi y los hijos de los il'artathi llevan siglos entrenándose para ser poderosos combatientes de élite e inimitables enemigos políticos. Las familias de los il'artathi dan una gran importancia a los conceptos artathi del honor, lo que da lugar a unos individuos que son realmente nobles o sencillamente ruidosos y santurriones. Los il'artathi tienen los rasgos raciales artathi habituales con las siguientes excepciones.

- +2 de Fuerza, -2 de Destreza
- Clase predilecta: Paladín

Tal'artathi (Tigre): Mientras los il'artathi gobiernan el mundo secular, los tal'artathi controlan el reino del poder espiritual dentro de la sociedad artathi. Los miembros de los tal'artathi llenan los puestos más altos de la Iglesia de Ba en Aset. De las tres castas superiores son los más conservadores en sus actitudes y prefieren prepararse para conseguir algo a largo plazo que obtener beneficios a corto plazo, una actitud que suelen llevar también a su vida privada. Los tal'artathi tienen los rasgos raciales artathi habituales con las siguientes excepciones.

- Clase predilecta: Clérigo.

Ahl'artathi (Puma): Para el observador casual está claro que (entre los durek) son los il'artathi y los tal'artathi los que gobiernan, controlando cada uno el estado y la iglesia. Pero para aquellos más conscientes de la realidad queda muy claro el poder y la influencia de los ahl'artathi. Las familias ahl'artathi son sutiles e inteligentes y prefieren ejercer el poder a través de una serie de peones y sirvientes de las otras castas. Su astucia política sólo se ve agudizada por los logros místicos de sus escuelas de magia. Tienen gran influencia entre los durek, pero la que ejercen entre los surek es aún mayor. Los ahl'artathi tienen los rasgos raciales artathi habituales con las siguientes excepciones.

- +2 Inteligencia, +2 Carisma, -2 Constitución
- Clase predilecta: Hechicero

Htak'artathi (Lince): Posiblemente sea la casta más fuerte de los durek políticamente hablando, las familias htak'artathi son las más importantes de la selva y allí dominan cada capa de la sociedad. Son también rastreadores muy dotados y muchos de sus hijos han servido con distinción en las fronteras. Los htak'artathi tienen los rasgos raciales artathi habituales, con las siguientes excepciones:

- Clase predilecta: Explorador

Sal'artathi (Guepardo): La casta más pequeña de los surek (y por muchos motivos la más parecida a las castas de los durek); los sal'artathi son un pueblo orgulloso, quizá porque las otras castas, aunque respetan sus dones únicos, tienden también a mirarlos por encima del hombro. Las familias sal'artathi poseen una sabiduría y filosofía secretas. Los sal'artathi tienen los rasgos raciales artathi habituales con las siguientes excepciones.

- +4 Destreza, -2 Constitución, -2 Fuerza
- La velocidad base de los sal'artathi es de 40 pies
- Clase predilecta: Monje

Dal'artathi (Leopardo): De las Siete Castas, los dal'artathi son los menos especializados. Los miembros de esta casta se pueden encontrar en los peldaños más bajos de la sociedad artathi. Los dal'artathi también suelen ser los más tolerantes (y, en algunos casos hasta los más respetuosos) con los letathen. Los dal'artathi tienen los rasgos raciales artathi habituales con las siguientes excepciones.

- Clase predilecta: Pícaro

Vyk'artathi (Jaguar): Son los más grandes de las Siete Castas y son los soldados de las conquistas imperiales de los artathi. Todas las familias más importantes vyk'artathi tienen una larga historia dentro del ejército y se sienten muy orgullosos de sus hazañas. Los hijos mayores (los que suelen seguir la carrera militar) tienden a emular a los miembros de los surek en su búsqueda de la excelencia social. Los vyk'artathi tienen los rasgos raciales artathi habituales con las siguientes excepciones.

- +2 Fuerza, -2 Inteligencia, -2 Carisma
- Clase predilecta: Guerrero

Linces de las Nieves: Se dice que hay una raza muy parecida a los artathi que vive en las tierras frías de los yermos del norte. Conocidos con el nombre de "sylath" estos "linces de las nieves" parecen haberse adaptado muy bien a ese clima invernal. Si se comparan con los artathi, son un pueblo sencillo, viven en pequeñas tribus regidas por un código de honor primitivo. Si están realmente emparentados con sus primos del sur, nunca ha estado claro cómo (o cuando) ocurrió esta extraña migración. Los sylath tienen los rasgos raciales artathi habituales con las siguientes excepciones.

- +2 Fuerza, -2 Destreza

LOS ELEGIDOS DE BA EN ASET

La cultura artathi valora el honor y la valentía en combate sobre todo lo demás, y los guerreros venerados sobre el resto son los Elegidos de Ba en Aset, una élite seleccionada por la diosa para que la sirvan en los momentos y lugares de más necesidad.

Los miembros de los elegidos llevan una marca de nacimiento en la frente en forma de sol u ojo de gato. Normalmente se les entrena de forma muy rigurosa durante toda su juventud y a los que consiguen purificarse en cuerpo y mente se les conceden poderes místicos con los que luchar contra los enemigos del pueblo artathi.

Uno de los secretos mejor guardados de la sociedad artathi es que los miembros de los letathen suelen nacer con la marca de los elegidos. A estos individuos se los suelen arrebatar a sus padres y se les cría en secreto y de forma totalmente anónima. Se sabe que algunos letathen que tienen la marca se han escapado de la sociedad artathi ignorando muchas veces su derecho de nacimiento.

Aunque no suele ocurrir, no es imposible que un artathi se gane la marca de los elegidos en un momento posterior de su vida, habitualmente después de realizar acciones al servicio directo de la diosa.

REQUISITOS

Para convertirse en elegido de Ba en Aset, el personaje debe cumplir los siguientes criterios:

Raza: Artathi

Bonificación de ataque base: +6

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura

Alineamiento: Caótica o buena, nunca malvada

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de los elegidos (y las características clave de cada habilidad) son Equilibrio (Des), Preparar (Fue), Concentración (Con), Arte (Int), Saltar (Fue), Saber (religión) (Int), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue) y Piruetas (Des).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de los elegidos de Ba en Aset

Competencia con armas y armaduras: Los elegidos de Ba en Aset son muy hábiles con todas las armas sencillas y marciales y con todo tipo de armaduras (pesada, intermedia y ligera). No son hábiles con los escudos.

Ataque sin arma: Los elegidos están muy bien entrenados para luchar sin armas, lo que les da una gran ventaja cuando eso ocurre. Producen más daño del habitual y adquieren los beneficios de la dote de Impacto sin arma mejorado (y por tanto no provocan ataques de oportunidad). Esta aptitud es, por otra parte, idéntica al rasgo de clase del monje de impacto sin arma.

Evasión: Un elegido puede evitar incluso los ataques mágicos e inusuales con gran agilidad. Si consigue una tirada de salvación de Reflejos contra un ataque que normalmente produce la mitad del daño en una salvación conseguida, el elegido no recibe en ese caso daño alguno. La evasión sólo se puede utilizar si el elegido no lleva armadura o lleva una ligera. La evasión es una aptitud extraordinaria.

Detectar el mal: Cuando lo deseen los elegidos pueden detectar el mal como si fuera una aptitud sortilaga. Aptitud que duplica los efectos del conjuro *detectar el mal*.

Puñetazo aturridor: En el 2º nivel un elegido consigue la dote de Puñetazo aturridor incluso aunque no cumpla los requisitos previos para conseguir esa dote.

Aura de valor: Al comenzar el 3º nivel los elegidos son inmunes al miedo (mágico o de otro tipo). Los aliados que estén a 10 pies de los elegidos consiguen una bonificación de moral de +4 en las tiradas de salvación contra los efectos del miedo. Conceder la bonificación de moral a los aliados es una aptitud sobrenatural.

Gracia divina: En el 4º nivel los elegidos aplican su bonificación de Carisma (si es positivo) a todas las tiradas de salvación.

Pureza corporal: En el 5º nivel el elegido adquiere el control sobre el sistema inmune de su cuerpo. Consigue inmunidad contra todas las enfermedades excepto las enfermedades mágicas como la putridéz de momia y la licantropía.

Derribo mejorado: En el 6º nivel un elegido adquiere la dote de Derribo mejorado gratuitamente (ver MJ). No tiene que tener la dote de Pericia, requisito habitual.

Plenitud corporal: En el 7º nivel los elegidos pueden curarse sus propias heridas. Pueden curar hasta el doble de su nivel de personaje en



puntos de golpe cada día y pueden repartir esta sanación entre varios usos.

Evasión mejorada: En el 8º nivel la característica de evasión del elegido mejora. Sigue sin recibir ningún daño en las tiradas conseguidas de salvación de Reflejos pero de ahora en adelante sólo recibe la mitad del daño en una tirada de salvación fracasada.

Cuerpo diamantino: En el 9º nivel, Ba en Aset otorga a los elegidos la perfección corporal concediéndoles así la inmunidad a todo tipo de venenos. El cuerpo diamantino es una aptitud sobrenatural.

Alma diamantina: En el 10º nivel los elegidos consiguen resistencia a los conjuros. Esa resistencia a los conjuros es igual a su nivel de clase +10. Para conseguir afectar al atavista con un conjuro, el invocador debe tirar la resistencia a los conjuros del atavista o más en 1d20 + el nivel del invocador.

Disciplinas místicas: En cada nivel el elegido debe adquirir una disciplina mística, que son aptitudes sortilegas que operan según el conjuro del mismo nombre (con la excepción de ligereza de pies que funciona como el conjuro *retirada expeditiva*).

LOS ELEGIDOS DE BA EN ASET

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Bonif. Atq. desarmado	Daño desarmado	Bonif. AC	Especial	Disciplina Mística
1	+1	+2	+0	+0	+1	1d6	+1	Impacto sin arma, evasión	Luz
2	+2	+3	+0	+0	+2	1d6	+1	Detectar el mal, puñetazo aturridor	Ligereza de pies
3	+3	+3	+1	+1	+3	1d6	+1	Aura de valor	Luz del día
4	+4	+4	+1	+1	+4/+1	1d8	+2	Gracia divina	Bola de fuego
5	+5	+4	+1	+1	+5/+2	1d8	+2	Pureza corporal	Telequinesia
6	+6	+5	+2	+2	+6/+3	1d8	+2	Derribo mejorado	Invisibilidad mejorada
7	+7	+5	+2	+2	+7/+4/+1	1d8	+3	Plenitud corporal	Geas menor
8	+8	+6	+2	+2	+8/+5/+2	1d10	+3	Evasión mejorada	Muro de fuerza
9	+9	+6	+3	+3	+9/+6/+3	1d10	+3	Cuerpo diamantino	Exorcismo
10	+10	+7	+3	+3	+10/+7/+4/+1	1d10	+4	Alma diamantina	Campo antimagia

DISCIPLINAS MÍSTICAS: USOS DIARIOS

Nivel clase	Ligereza de pies	Luz del día	Bola de fuego	Teleq.	Invisibilidad mejorada	Geas menor	Muro de fuerza	Exorc.	Campo antim.
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0	0	0
4	3	2	1	0	0	0	0	0	0
5	4	3	2	1	0	0	0	0	0
6	5	4	2	2	1	0	0	0	0
7	6	5	3	2	2	1	0	0	0
8	6	6	3	2	2	2	1	0	0
9	6	6	4	3	2	2	2	1	0
10	6	6	4	3	3	2	2	2	1

COIVALDOS

Los coivaldos son una raza callada y sombría de habitantes del bosque, con fama de ser sabios y pacientes y se les tiene en alta estima como sanadores y herbolarios; dan la impresión de ser una raza extraña, desgarbada y lenta de movimientos. Es cierto que se mueven algo más lentos que los humanos debido a su estructura más pequeña, pero no son ni tan lentos ni tan torpes como parecen. Los gruesos dedos de un coivaldo son muy sensibles y capaces de una destreza manual asombrosa.

Personalidad: Los coivaldos son una raza tranquila y pacífica, prefieren vivir en un entorno natural, sobre todo el bosque. Pocas veces se agitan o se emocionan y sólo las mayores amenazas o los peores horrores pueden suscitar el miedo en ellos. Los coivaldos son más dados a la consideración que a la explosión y la ira es un sentimiento prácticamente desconocido entre ellos; disfrutan creando objetos de artesanía, tejiendo y tallando madera. Su destreza manual les permite destacar en estos intereses y los maestros artesanos coivaldos gozan de gran admiración.

Los coivaldos no sienten ningún respeto por lo que ellos consideran deshonestidad, sin embargo, son una raza muy sutil por naturaleza y entre ellos es común insinuar la verdad o burlar o engañar a otros por omisión. Pocas veces hablan con claridad por miedo a que las palabras directas se consideren una obligación por su parte e incumplir una promesa es una ofensa muy grave entre los coivaldos. Los fuertes tabúes que existen contra el incumplimiento de la palabra han ayudado a los coivaldos a desarrollar su famosa habilidad para la evasión y el engaño verbal. Sin embargo, una vez que han dado su palabra o se enfrentan a la obligación social o a una deuda de honor, están totalmente atados por ella.

Descripción física: Los coivaldos son bajos pero bastante robustos, con sólo cuatro dedos en las manos y en los pies. Miden entre tres y cuatro pies y pesan entre 60 y 80 libras. Tienen el pelo normalmente de algún tono castaño y los ojos de color ámbar, azul, verde o amarillo. El peinado tradicional de los coivaldos son las trenzas y cuando un coivaldo pasa por un momento decisivo en su vida le añade a su peinado otra trenza para reflejar ese cambio. El matrimonio, la pérdida del cónyuge o un hijo, los honores concedidos, la recuperación de una enfermedad grave o el final de algún otro tipo de problema son todas ellas ocasiones que se consideran apropiadas para añadir una trenza. Los coivaldos

que han tenido una vida muy dura así como los que son héroes para su pueblo, son fácilmente reconocibles por sus muchas trenzas.

Habitualmente llevan ropa sencilla y suelta con estampados y colores brillantes. Los delincuentes y otras personas que han sufrido el reproche social en ocasiones se cortan el pelo muy corto para simbolizar un nuevo comienzo. Según va creciéndoles el pelo se van construyendo una vida nueva. A los coivaldos se les considera niños hasta que empiezan el cortejo, cosa que ocurre normalmente alrededor de los 30 años, aunque alcanzan la madurez física unos cinco años antes. La mayoría de los coivaldos viven unos 250 años, si bien se ha sabido de algunos que han vivido 300 o más.

Relaciones: La compañía que más disfrutan los coivaldos es la de los elfos y los medianos. También se ha sabido que les gusta la compañía de los gnomos, humanos y medio elfos porque creen que los miembros de estas razas son los que más ayuda necesitan. No confían en los enanos y los medio orcos, y el sentimiento es mutuo.

A los coivaldos no se les suele encontrar demasiado lejos de los suyos pero en ocasiones encuentran trabajo lejos de sus hogares como sanadores y consejeros. Su habilidad para la artesanía y su astucia en ocasiones también les lleva a la profesión de mercader aunque no es muy frecuente. Prefieren echar raíces allí donde se sienten cómodos y normalmente tienen la suficiente necesidad de pertenecer a una comunidad para permanecer con los suyos.

Alineamiento: Amables, pacíficos, con unos modales serviciales aunque enigmáticos, los coivaldos muestran una marcada tendencia hacia el bien. No muestran ninguna tendencia hacia el comportamiento legal ni caótico. Si bien sienten un gran respeto por la ley y el orden, a menudo encuentran ligeramente irritante tener que vivir bajo las leyes de otros.

Las tierras de los coivaldos: Se sabe que los coivaldos comparten sus hogares libremente con centauros, driadas, elfos, duendes y otras criaturas parecidas. Entre estos pueblos amistosos se consulta en ocasiones a los coivaldos por su sabiduría, cuando las razas silvanas deciden escuchar. La ley y la sociedad de los coivaldos se distingue por un sentido muy definido del orden que no llega a imponerse sobre nadie.

Los líderes coivaldos establecen una serie de leyes flexibles que deja a su pueblo actuar como quiera,



lo que les permite acomodar a los que desean sobre todo disfrutar de su propia libertad personal así como a los que prefieren tener una vida más reglada. Si bien siempre hay disidentes (en una raza conocida por su sabiduría abundan los que se creen que su sabiduría es mayor que la de los demás), las discusiones pacíficas son el medio normal para resolver las disputas y los delitos son muy escasos.

Religión: Los coivaldos en ocasiones adoran a Ehlana, una diosa de los bosques y a veces siguen a Salamos, a quien llaman el Padre Roble. En la mitología coivalda

estas deidades están casadas o forman parte del mismo ser. Es tema de debate amistoso entre los sacerdotes coivaldos si los creó Ehlana, Salamos o los dos juntos. También hay un cierto número de coivaldos que siguen las prácticas druídicas y no reconocen a ninguna deidad soberana sobre su pueblo. No suele existir ninguna animosidad entre los clérigos y los coivaldos druidas ya que ambas creencias siguen prácticas muy parecidas.

A Salamos, el Padre Roble, se le conoce por ser un sanador y maestro muy sabio, patrón de los respetados místicos verdes coivaldos. Enseña que hay que permitir que echen raíces y crezcan las buenas obras y los corazones fuertes para que la tierra y la gente florezcan. A Salamos se lo asocia con los dominios del Bien, la Sanación, las Plantas y la Protección.

Idioma: Los coivaldos hablan su propio idioma, que utiliza el alfabeto elfo. Si bien no es tan elegante ni poético como el élfico, el coivaldo se adapta bien a su forma de hablar sutil y enigmática. Los coivaldos son aficionados a los acertijos, tanto como pasatiempo como una forma de probar y agudizar su ingenio. La sutil diferencia de matices en los significados, especialmente en las parábolas y en la filosofía, hace que sea muy fácil para ellos cambiar una palabra o frase para que su significado se retuerza o resulte oscuro.

Nombres: Los coivaldos utilizan tres nombres. El primero es el apellido, utilizado socialmente entre otros coivaldos. Todos los miembros de la misma familia inmediata comparten ese primer nombre pero el pequeño tamaño de las familias coivaldas y el contexto social ayudan a evitar la confusión. El segundo nombre es el nombre del clan compartido por todas las familias coivaldas que viven en el mismo asentamiento, es un nombre que se utiliza raras veces: cuando se encuentran en sus viajes o cuando se envía un mensajero de un asentamiento a otro. El tercer nombre es un nombre personal, reservado para que lo utilicen únicamente los más íntimos del coivaldo. Utilizar ese nombre en público para otra cosa que no sean las presentaciones se considera una vergüenza y resulta embarazoso.

Apellidos: Arlaan, Eilhan, Faal, Limmel, Norrel, Queleth y Rasser.

Nombres de clan: Borendale, Cettelmaw, Gammen, Marwish, Setwinder y Tallendop.

Nombres masculinos: Addel, Baalen, Deppar, Gerwaan, Iddlan, Kelman, Orred y Valden.

Nombres femeninos: Callein, Doran, Heirel, Jeil, Lillein, Morrol, Onein e Ylleis.

Aventureros: La mayor parte de los coivaldos ni se aventuran ni envidian la vida de los aventureros. Prefieren situarse y establecer unas amistades, una familia y un hogar que duren décadas o siglos. Sin embargo son sabios y están dispuestos a aceptar la necesidad de lo que haya que hacer, a veces se debe enviar a los coivaldos solos o en grupo para enfrentarse a las amenazas o para establecer contacto con otras razas. Otras veces los individuos se embarcan en una búsqueda personal, para enfrentarse a una intuición o a algún reto personal. En ocasiones, aunque muy raramente, un coivaldo sencillamente se rinde a sus sentimientos de insatisfacción con su hogar y busca otra gente y otros lugares. Los delincuentes coivaldos, si bien no son frecuentes, casi siempre huyen de su casa ya que su temor a las recriminaciones y castigos de su propio pueblo es mayor que su te-

mor a lo desconocido. Es este último grupo el que da lugar a la mayor parte de los coivaldos vagabundos, aunque los mismos coivaldos detestan admitirlo.

RASGOS RACIALES COIVALDOS

- +2 Sabiduría, -2 Fuerza: Los coivaldos son criaturas muy sabias pero su pequeño tamaño hace que no sean tan fuertes como las razas más grandes.
- Pequeños: Al ser criaturas Pequeñas los coivaldos consiguen una bonificación de tamaño de +1 para la Clase de Armadura, una bonificación de tamaño de +1 en las tiradas de ataque y una bonificación de tamaño de +4 en las pruebas de Esconderse, pero deben utilizar armas más pequeñas que los humanos y sus límites para levantar y llevar cosas son tres cuartas partes del de los personajes de tamaño Medio.
- La velocidad base de los coivaldos es 20 pies.
- Visión en la penumbra: Los coivaldos pueden ver dos veces más que los humanos a la luz de las estrellas, la luna, una tea y otras condiciones parecidas de mala iluminación. Conservan la capacidad de distinguir el color y el detalle con esas condiciones.



• Bonificación racial de +2 en las pruebas de Diplomacia, Germanía y Averiguar intenciones: Los coivaldos tienen mucha práctica en el arte de decir tanto menos como más de lo que quieren decir.

• Bonificación racial de +2 en las pruebas de Arte: Esta bonificación se aplica a cualquier arte concreto escogido durante la creación del personaje. Los coivaldos son muy diestros y hábiles tanto con las artes prácticas como con las artísticas.

• Bonificación racial de +2 en las pruebas de Sanar y Saber (naturaleza). Tienen un gran lazo empático tanto con el mundo natural como con otras criaturas lo que les permite destacar en las artes de la sanación y la supervivencia.

• Idiomas automáticos: Común y coivaldo. Idiomas adicionales: Celestial, élfico, trago, mediano, orco y silvano. Los inteligentes coivaldos a menudo aprenden los idiomas de los que viven cerca de ellos, sean amigos o enemigos.

• Clase predilecta: Clérigo o druida. La clase de clérigo o druida de un coivaldo multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre o no penalizaciones de PX por ser multiclase. La clase predilecta del personaje debe elegirse cuando se crea al personaje y no se puede cambiar. La afinidad de los coivaldos con la armonía espiritual y natural así como su sabiduría y conocimientos les permite aprender más fácilmente las habilidades de los favorecidos por la divinidad.

EL MÍSTICO VERDE

Los más sabios entre los sabios, a los místicos verdes se les conoce por su sabiduría natural y afinidad con los animales y plantas. También se les conoce por su habilidad para fabricar objetos mágicos. Dentro de sus bosques natales, se respeta a los místicos verdes tanto por su lealtad incommovible como por su comprensión, a pesar de lo cual comparten las mismas habilidades de sutileza y germanía que los otros coivaldos. Sin embargo los místicos verdes tienden más hacia la sabiduría enigmática que hacia las burlas y los engaños y sus habilidades con respecto a esto también les permiten aprender el conocimiento de los presagios.

Los clérigos y los druidas son los más comunes y con frecuencia los místicos verdes más eficaces. Los paladines y los exploradores raras veces siguen el camino de los místicos verdes aunque se sabe de algunos casos. Este tipo de personajes no suele ser tan respetado por su sabiduría y conocimientos debido a su pasado guerrero aunque bien podrían ser merecedores de ese respeto.

Los místicos verdes PNJ son los líderes de su pueblo de hecho aunque no lo sean por ley. Actúan como guías y maestros de los coivaldos, mostrándoles el camino y aconsejándoles más que dándoles órdenes. Para esta función actúan en grupos, se sabe que hay consejos de místicos coivaldos que se han reunido para ponerse de acuerdo sobre el proceder más conveniente antes de aconsejar a sus clanes sobre las decisiones importantes. Cuando desean

EL MÍSTICO VERDE COIVALDO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día
1º	+0	+0	+0	+2	Rastrear	+1 nivel de la clase existente
2º	+1	+1	+1	+3	Presagio, tótem	+1 nivel de la clase existente
3º	+2	+1	+1	+3		+1 nivel de la clase existente
4º	+3	+2	+2	+4	Dote adicional	+1 nivel de la clase existente
5º	+3	+2	+2	+4		+1 nivel de la clase existente
6º	+4	+3	+3	+5	Presagio mayor	+1 nivel de la clase existente
7º	+5	+3	+3	+5	Dote adicional	+1 nivel de la clase existente
8º	+6	+4	+4	+6		+1 nivel de la clase existente
9º	+6	+4	+4	+6		+1 nivel de la clase existente
10º	+7	+5	+5	+7	Dote adicional	+1 nivel de la clase existente

obtener un objetivo o realizar una búsqueda personal ac-túan en solitario.

Dado de golpe: d8

REQUISITOS

Para convertirse en un místico verde el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Coivaldo

Sanar: 6 rangos

Saber (naturaleza): 4 rangos

Supervivencia: 4 rangos

Conocimiento de conjuros: Capacidad para conjurar con-juros divinos de 3º nivel.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del místico verde (y las característi-cas clave de cada habilidad) son Empatía animal (Car), Con-centración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Trato con animales (Car), Sanar (Sab), Germanía (Sab), Intuir la direc-ción (Sab), Saber (naturaleza) (Int), Saber (religión) (Int), Oficio (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Nadar (Fue) y Supervivencia (Sab).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + el modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de pres-tigio de los místicos verdes.

Competencia con arma y armadura: Un místico verde no adquiere competencia con arma o armadura.

Dote adicional: Cuando el místico verde va subiendo de nivel aprende a utilizar mejor su magia divina y su don para las artes. Un místico verde adquiere dotes adicionales que se pueden seleccionar de las dotes de fabricación de objetos o de las dotes meta mágicas.

Presagio: El místico verde de 2º nivel puede intentar inter-pretar las señales de la naturaleza que le rodea para conocer su destino y el posible futuro. Los efectos del presagio son parecidos a los del conjuro *augurio*, con la excepción de que no es necesaria la concentración y el presagio puede predecir hasta un día del futuro. Para que funcione esta aptitud, el místico verde tiene que ser capaz de encontrar e interpretar algunos elementos naturales (plan-

tas, animales, nubes, etc.). Como resultado, las probabilidad-es de interpretar con éxito un presagio se reducen en un 10% en un marco urbano, en un 15% bajo tierra y en un 25% si se está dentro de un edificio u otra estructura civilizada. El místico verde puede intentar leer los presagios una vez al día por cada tres niveles de clase (una vez al día en los niveles 2º y 3º, dos veces al día en el 4º a 6º, tres veces al día del 7º al 9º y cuatro veces al día en el 10º nivel).

Presagio mayor: Al llegar al 6º nivel, el místico verde se hace más experto en leer los presagios y por tanto puede intentar interpretar un presagio mayor una vez al día. Para interpretar un presagio mayor son necesarios 10 minutos. Los efectos son idénticos a los del conjuro de *adivinación* excepto que no se necesitan componentes materiales. El místico verde todavía tiene que ser capaz de interpretar las señales naturales así pues las probabilidades de leer un presagio mayor correc-tamente se reducen de la misma forma que en el presagio si el místico verde está en un marco poco apropiado.

Conjuros por día: El místico verde sigue preparándose en la magia divina según va subiendo de nivel, por tanto cuando adquiere un nivel más el personaje consigue nuevos con-juros por día como si hubiera ganado un nivel en la clase de invocadores divinos a la que pertenecía antes de añadir el nivel de místico verde. No consigue ningún otro de los be-neficios que habría adquirido un personaje de esa clase.

Si un personaje tiene más de una clase de invocador divino, debe elegir la clase a la que añade cada nivel de místico verde para así determinar los conjuros por día que tiene cuando consiga el nivel nuevo.

Tótem: Al llegar al 2º nivel el místico verde puede llamar a un animal totémico, lo cual exige un día completo de medi-tación y consume 100 po en hierbas e incienso. El tótem de un místico verde debe ser un animal que se encuentre nor-malmente en el bosque o la selva y no puede ser de un tamaño superior al Pequeño. Las ventajas y desventajas de un tótem son parecidas a las que tiene un familiar para un hechicero o un mago. Las características del tótem de alerta, vínculo de empatía, evasión mejorada, compartir conjuros, comunicarse con su amo y hablar con los animales son to-das ellas idénticas a las aptitudes del mismo nombre que poseen los familiares.

Cuando el místico verde está a menos de una milla de su animal totémico consigue una bonificación de +2 en las prue-bas que suponen una habilidad que posea el animal totémico.

La habilidad afectada se escoge cuando se llame al tótem y no se puede cambiar.

Resistencia a los conjuros: El tótem de un místico verde que esté en el 7º nivel o más alto tiene una resistencia a los conjuros igual al nivel del personaje de místico verde +5.

Compartir sentidos: Una vez al día, un místico verde puede escoger utilizar los sentidos de su animal totémico durante un tiempo que puede llegar al minuto por nivel. Los sentidos escogidos experimentados por el tótem sustituyen a los del místico verde. Se pueden utilizar todos o algunos de los sentidos del animal; el místico verde puede incluso elegir cambiar qué sentidos específicos está experimentando después de activar este poder. Así pues puede decidir ver a través de los ojos de su tótem mientras conserva su propio sentido del oído para poder continuar con una conversación o escuchar por si vienen intrusos. Más tarde, durante el mismo uso de esta habilidad puede decidir sustituir también su propio sentido del oído por el del tótem.

ANIMALES TOTÉMICOS

Armadura			
Nivel	natural	Int	Especial
1-2	+1	6	Alerta, vínculo de empatía, evasión mejorada, compartir conjuros
3-4	+3	7	Comunicarse con su amo
5-6	+5	8	Hablar con animales de su tipo
7-8	+7	9	Resistencia a los conjuros
9-10	+9	10	Compartir sentidos

COINCIOS

Rastrear: El místico verde adquiere la dote de Rastrear gratis. Si el personaje ya tenía la dote de Rastrear, consigue una bonificación de capacidad de +2 en todas las pruebas de Supervivencia relacionadas con el rastreo.

DEMONIOS REDIVIVOS

Entre las legiones del infierno caminan los seres más crueles y más detestables del universo. Los demonios y los diablos son el epítome absoluto del mal, trabajadores incansables a favor de las malvadas intrigas de sus amos. Sin embargo, al igual que los ángeles pueden caer en desgracia y volverse hacia el mal, así también hay algún espíritu maligno que se enfrenta a sus amos y camina hacia la luz del bien. Estas desafortunadas criaturas se ven desposeídas de sus poderes demoníacos y expulsados a los reinos del hombre para vivir una vida de simples mortales. Estos seres que en un tiempo fueron totalmente malignos luchan para demostrar que son dignos del perdón y la redención y si lo consiguen pueden conseguir el acceso a la vida eterna de las deidades benevolentes del bien. Si fracasan, sus almas viajan de nuevo al plano abisal y a una eternidad de tormentos a manos de demonios y diablos vengativos.

Los demonios redivivos son un estudio de contradicciones. A menudo temidos y odiados por la misma gente que han jurado proteger, se enfrentan al peligro de ambos lados mientras intentan demostrar que son dignos de que los dioses del bien les concedan la absolución. Algunos redivivos siguen el camino del combatiente que derriba al mal donde quiera que lo encuentre, mientras que otros atienden las necesidades espirituales y materiales de los mortales, ofreciéndoles su ayuda allí por donde pasan. Por desgracia, muy pocos aceptan la ayuda de estos cruzados reformados.

Personalidad: Los redivivos suelen ser callados y reservados. Muchos de ellos están destrozados por el sentimiento de culpa por los crímenes que cometieron y la dedicación a redimir sus almas a menudo se transmite como una determinación seria y triste de luchar contra el mal en todas sus formas. Son pocos los redivivos que saben sonreír y es más difícil aún encontrar a uno que pueda reír. Los redivivos han visto los horrores de los que son capaces los poderes oscuros y ese conocimiento les persigue durante toda su existencia mortal.

Los redivivos trabajan sin descanso por el bien común, a menudo hasta el agotamiento. Un combatien-

te redivivo metido en un asedio puede luchar todo el día y luego moverse por la fortaleza asediada por la noche atendiendo a los heridos y consolando los miedos de los civiles atrapados en sus muros. Los redivivos también suelen perdonar los duros juicios emitidos sobre ellos por los humanos, enanos y elfos con los que se encuentran. Muchos de ellos sencillamente lo aceptan como el precio que deben pagar por su antigua maldad.

Descripción física: Los redivivos parecen humanos con unos cuantos rasgos diabólicos, como una cola de serpiente, cuernos de cabra o pezuñas en vez de pies. Los paladines o los conjuros mágicos siempre los detectan como malignos sea cual sea su alineamiento real ya que la mancha diabólica de sus almas nunca llega a quitarse del todo. Esta maldición, combinada con una apariencia de otro mundo, deja a muchos redivivos despreciados y temidos por los seres civilizados. Con todo, a pesar de estas barreras, los redivivos han derrotado muchas veces a las fuerzas del mal.

Suelen exhibir rasgos característicos de la deidad maligna que una vez sirvieron. Un demonio redivivo que sirvió a un dios del desperdicio y la glotonería podría ser extremadamente obeso, mientras que otro que sirvió a un dios del asesinato quizá tenga colmillos y garras en las manos. No importa cual fuera la naturaleza de su antiguo amo, todos los redivivos tienen al menos un rasgo obvio que delata su naturaleza de ajeno. Mientras la mayoría tiene forma humanoide, la variedad de rasgos ajenos que pueden poseer es infinita y son unos rasgos que pocas veces le resultan útiles al redivivo y que normalmente sólo le sirven para dejar claro que no son humanos.

Relaciones: Los demonios redivivos no lo tienen fácil para ajustarse al mundo al que los han expulsado. Mientras intentan hacer el bien y demostrar que son dignos de la redención, su aura innatamente maligna y su apariencia de otro mundo les suele dejar aislados de la comunidad humana en el mejor de los casos y objeto de odio y perseguidos en el peor. Los elfos, enanos, medianos y gnomos reaccionan ante los redivivos de forma parecida. Los medio elfos y los medio

orcos tienden a aceptar mejor a los redivivos ya que ellos también sienten a menudo el dolor del rechazo y los prejuicios. Los medio orcos, en concreto, suelen encontrar en los redivivos espíritus afines, especialmente los medio orcos paladines y clérigos de deidades del bien.

Los redivivos se encuentran en ocasiones con que las razas de humanoides malignos, como los grantrascos y los gnolls, están dispuestos a aceptarles como líderes bélicos o chamanes. Algunos redivivos se aprovechan de eso metiéndose en las tribus humanoides para luego pasarle discretamente información a los asentamientos humanos cercanos o trabajar en secreto para sabotear los planes de los humanoides. Si bien los demonios redivivos corren grandes riesgos, aquellos a los que ayudan suelen sospechar aún más de ellos ya que para un observador casual parece que están ayudando al mal.

Alineamiento: Todos los demonios redivivos tienen un alineamiento bueno aunque están divididos a partes iguales entre el bien legal, neutral y caótico. Normalmente el demonio redivivo sigue un alineamiento diametralmente opuesto al de su antiguo amo. Así pues, un demonio redivivo legal bueno probablemente servía a un poder maligno caótico, mientras que un caótico bueno serviría a un amo maligno legal.

Mientras los demonios redivivos son defensores incansables del bien, son pocos los que tienden hacia el fanatismo; recuerdan demasiado bien sus propia maldad pero ese conocimiento les sirve para recordar que todos los seres malignos pueden volverse hacia la luz. Si bien no dudan un momento a la hora de destruir el mal, también se suelen mostrar compasivos y misericordiosos con los débiles y con aquellos que sirven al mal por ignorancia o miedo más que por pura maldad.

Las tierras de los demonios redivivos: Son muy escasos los demonios redivivos que vagan por el mundo en un momento concreto. Aparecen menos de media docena en el curso de un siglo, lo que hace que sea imposible que haya un asentamiento de esta raza. Así pues los redivivos hacen su hogar en los reinos más cosmopolitas y accesibles de la humanidad, normalmente luchando para enmascarar su naturaleza mientras llevan a cabo sus objetivos con discreción. Los demonios redivivos no pueden tener descendencia, ya sea con otros redivivos o con las razas mortales.

Religión: La mayor parte de los redivivos escoge una sola deidad, a menudo una enemiga jurada de sus antiguos amos. Les suele resultar difícil acudir a los templos de los dioses que han elegido debido al miedo y el odio que persiguen cada uno de sus pasos. Sin embargo, algunos dioses han apoyado a demonios redivivos y les han ayudado con frecuencia en su búsqueda de expiación. Son bastante comunes los clérigos redivivos y la mayor parte de esos demonios se dedican a una deidad benevolente.

Algunos redivivos rechazan adorar a ninguna deidad, se suelen ver como poco más que simples peones en las estrategias de los dioses y más que venerar a una deidad o servir a algún poder superior, ellos buscan servir a la humanidad con sus hazañas heroicas y sacrificios personales.

Idioma: Los demonios redivivos no tienen idioma propio. Entran en el mundo mortal sabiendo hablar infernal, la lengua maldita de los infiernos. Al contrario que otras razas, los redivivos no empiezan sabiendo común pero pueden elegir aprender cualquier idioma disponible, incluyendo el común.



Nombres: Algunos demonios redivivos utilizan los nombres que les dieron sus amos pero la mayoría sencillamente eligen un nombre humano común por el que responder en su actual reencarnación

para así mezclarse mejor en la sociedad humana. Suelen adoptar un título que refleja sus objetivos o el deseo de perdón que les embarga. Algunos redivivos se niegan a adoptar ningún nombre diciendo que hasta que les hayan concedido la absolución de sus crímenes no merecen el honor de tener un nombre cuando traten con los otros.

Aventureros: Todos los demonios redivivos son aventureros de un tipo u otro. Algunos buscan el mal para destruirlo de raíz mientras que otros viajan por las diferentes tierras ofreciendo sus habilidades y aptitudes a quien más las necesita. Al demonio redivivo lo impulsa una tremenda sensación de culpabilidad a hacer todo el bien posible convirtiéndole en alguien extremadamente activo en los asuntos mundanos. Los redivivos no buscan oro, gloria o fama sino que se enfrentan a la tarea mucho más desalentadora de demostrar que son dignos de la redención.

RASGOS RACIALES

- +2 Sabiduría, +2 Carisma, -2 Constitución: Los demonios redivivos disfrutaron de la experiencia y el conocimiento que adquirieron durante varios siglos. Además, aunque su apariencia física puede ser a menudo extraña o inquietante, poseen un gran sentido de sí mismos y una personalidad poderosa. Por otra parte, sus antiguos dueños les maldijeron con unas formas un tanto retorcidas y frágiles que les hacen vulnerables a las enfermedades y heridas.

- Tamaño Medio: Son criaturas de tamaño Medio así que los demonios redivivos no tienen bonificaciones o penalizaciones especiales por su tamaño.

- Los demonios redivivos tienen una velocidad base de 30 pies.

- Los demonios redivivos se ven perseguidos por la mancha del mal que marcó sus antiguas formas. En lo que respecta a efectos mágicos y conjuros, se considera que pertenecen tanto a su alineamiento actual como a su total opuesto. Por ejemplo, los demonios redivivos buenos legales se ven afectados por la magia como si fueran a la vez buenos legales y malignos caóticos, así pues tanto *detectar el bien* como *detectar el mal* pueden revelar la presencia de un demonio redivivo. Cuando un objeto o conjuro tiene efectos separados para los dos alineamientos efectivos del redivivo, el menos ventajoso de ambos es el que se aplica al demonio.

- Se trata a los demonios redivivos como a ajenos nativos. Si bien están creados y viven en el mundo mortal, mantienen unos lazos muy fuertes con los planos exteriores. Los demonios redivivos son inmunes a conjuros que afectan sólo a humanoides, como *inmovilizar persona* o *bechizar persona*. Se les considera ajenos a la hora de determinar como funcionan en ellos los conjuros mágicos y sus efectos. Sin embargo, los conjuros que devuelven específicamente a un ajeno a su plano natal no tienen ningún efecto sobre los redivivos. Finalmente, al contrario que otros ajenos, a los redivivos se les puede volver a la vida de la misma forma que a los humanoides. Los conjuros como *revivir a los muertos* que no suelen funcionar con los ajenos afectan a los demonios redivivos.

- Visión en la oscuridad: Un legado duradero de su herencia infernal; los demonios redivivos pueden ver en la oscuridad a una distancia de hasta 60 pies. La visión en la oscuridad es solo en blanco y negro

pero a parte de eso es igual que la visión normal y los demonios redivivos ven igualmente bien aunque no haya ningún tipo de luz.

- Bonificación racial de +1 contra los ajenos malignos: Los demonios redivivos conocen muy bien a los varios tipos de ajenos malignos, una experiencia que, combinada con el odio que sienten por ese tipo de criaturas, les hace más efectivos a la hora de combatirlos.

- Bonificación racial de +1 en las salvaciones contra conjuros y aptitudes sortilegas: Los demonios redivivos son criaturas hechas de magia y tienen inmunidad innata a ésta.

- Bonificación racial de +2 en las pruebas de Saber (religión): Los demonios redivivos están íntimamente familiarizados con la lucha cósmica entre el bien y el mal.

- Castigar al Ajeno: Aunque en un principio eran criaturas malignas, a los demonios redivivos se les ha infundido ahora el poder de la luz y el bien. Cuando hieren directamente a sus antiguos parientes o a cualquier ajeno maligno con un ataque físico o un conjuro mágico, el ajeno es incapaz de regenerar el daño o sanar la herida con curación rápida. Ten en cuenta que el demonio redivivo debe infligir el daño directamente con un golpe de su arma o con un conjuro. El daño indirecto, como que le caiga encima el techo a causa de un conjuro de *rayo relampagueante*, se puede regenerar de forma normal. Esta aptitud tampoco se ocupa de la reducción de daño permitiéndole a un demonio redivivo herir a un demonio o diablo con un arma no mágica.

- Idiomas automáticos: Infernal. Idiomas adicionales: Cualquiera.

- Clase predilecta: Paladín. Como defensores devotos del bien, el demonio redivivo encuentra en la vocación de paladín su papel natural.

- Equivalencia de nivel: Niveles de clase + 1.

La mayor parte de los demonios redivivos escoge entre dos caminos para purgar su alma de los crímenes cometidos en el pasado. El camino del vengador es el de la sangre y la rabia, en el que los redivivos intentan destruir a los mismos demonios que en otros tiempos fueron su familia. El redentor pretende ayudar y preservar la vida donde quiera que la encuentre, reparando el daño causado por sus antiguos compañeros y propagando consuelo y esperanza allí por donde viaja.

EL VENGAADOR REDIVIVO

Muchos demonios redivivos entran en el mundo con una sensación fría de rabia calculada. La culpa y el remordimiento que sienten no les pesan menos que a cualquier otro demonio penitente pero en vez de intentar expiar sus pecados ayudando a los que les rodean, estos redivivos desean destruir el mal desde la raíz. Al sacrificarse en la batalla, los demonios redivivos esperan expiar sus errores pasados y poder entrar en los reinos benditos.

Los vengadores juran destruir el mal en todas sus formas sin importar el riesgo que corra su vida. Es un juramento que no obliga al vengador a actuar como un suicida o un loco. El vengador no tiene miedo de entrar atacando en cualquier situación si ese es el mejor método para enfrentarse al mal, pero tampoco se abstiene de retirarse de la batalla para volver mejor preparado para la victoria. Sin embargo, el vengador

dor no se acobarda si tiene que sacrificar su propia vida por un bien mayor y para algunos vengadores ese es el único camino que lleva a la redención.

Los vengadores vuelven la esencia infernal de sus formas mortales contra sus adversarios, canalizando su salud y su energía para introducirla en sus enemigos y así ayudar a destruirlos. Estos ataques pueden dejar a un vengador al borde de la muerte pero puedes ser doblemente dañinos para los contrincantes del vengador.

Dado de golpe: d12

REQUISITOS

Para convertirse en un vengador redivivo, el personaje tiene que cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +5

Raza: Demonio redivivo

Dotes: Voluntad de hierro

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del vengador (y la aptitud clave de cada habilidad) son Trepar (Fue), Arte (Int), Trato con animales (Car), Intimidar (Car), Saltar (Fue), Montar (Des) y Nadar (Fue).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del vengador redivivo.

Competencia con arma y armadura: Los vengadores son muy hábiles con todas las armas sencillas y marciales. También son competentes con todas las armaduras y escudos.

Canalizar esencia demoníaca: La forma física de un demonio redivivo está compuesta de las mismas esencias viciadas que los cuerpos de los demonios, diablos y otros ajenos malignos. El vengador domina la capacidad de convertir su esencia física en energía funesta que puede utilizar para mejorar el poder de sus golpes físicos.

El vengador puede optar por recibir un daño para así infligir daño a sus adversarios. Un personaje vengador puede decidir soportar el suficiente daño para bajar su total a -10 puntos de golpe, pero no menos. Por supuesto, el demonio redivivo que baja más de 0 puntos de golpe mientras utiliza esta aptitud queda inconsciente mientras que el que llega a -10 muere. El daño adicional que se consigue con esta aptitud sólo afecta a las criaturas que tienen un alineamiento maligno. Contra todos los otros adversarios el daño



extra se pierde pero el vengador sigue sufriendo un daño por utilizar esta aptitud.

El vengador debe infligirse ese daño a sí mismo antes de hacer la tirada de ataque y debe activar este poder de forma separada por cada ataque si tiene más de un ataque en cada asalto y desea aumentar el daño de cada uno de ellos. Esta aptitud cuenta como una acción gratuita.

Esta habilidad se descompone en tres niveles de poder.

Canalizar esencia demoníaca I: En este nivel, el vengador acaba de empezar a dominar el arte de transformar su forma física en energía pura. Por cada 3 puntos de daño que sufre el vengador de esta forma, consigue una bonificación de daño de +1 para el próximo ataque.

EL VENGAADOR REDIVIVO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Canalizar esencia demoníaca I
2	+2	+3	+0	+0	Aspecto aterrador
3	+3	+3	+1	+1	Canalizar esencia demoníaca II
4	+4	+4	+1	+1	Detectar ajenos
5	+5	+4	+1	+1	Canalizar esencia demoníaca III



en vez del mal. Además, si el vengador se concentra durante un minuto, puede detectar la presencia pero no la fuerza o la localización de cualquier ajeno que esté en un radio de una milla. El vengador puede utilizar esta aptitud tres veces al día.

REDENTOR REDIVIVO

Mientras algunos demonios redivivos intentan destruir a las entidades monstruosas con las que estuvieron aliados en un tiempo, otros desean reparar el daño que han producido las fuerzas del mal a los débiles e indefensos. Allí donde un vengador se sacrificaría para destruir a un ente maligno, el redentor prefiere dar su vida para reparar el mal causado por los ajenos malignos y otros de jaez parecido.

Los redentores creen que emplear fuego para luchar contra el fuego, como hacen los vengadores, sólo agrava la situación. Juran renunciar a sus antiguas costumbres y embarcarse en un nuevo camino dedicado a prestar ayuda a quien la necesite. Mientras el redentor no teme coger la espada y luchar contra el enemigo, tiene más fe en una buena defensa que en una ofensiva fuerte cuando se enfrenta al mal.

De forma muy parecida al vengador, el redentor aprende a convertir su esencia física en energía, pero al contrario que el vengador, el redentor utiliza esa energía para curar y fortalecer a aquellos que necesitan su ayuda.

Dado de golpe: d8.

REQUISITOS

Para convertirse en redentor, el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Invocación de conjuros: Capacidad de conjurar conjuros divinos o arcanos de 3º nivel

Raza: Demonio redivivo

Sanar: 8 rangos

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del redentor (y la aptitud clave para cada habilidad) son Concentración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Sanar (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Oficio (Sab) y Conocimiento de conjuros (Int).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del redentor.

Competencia con arma y armadura: Los redentores son muy hábiles con todas las armas sencillas y marciales. También son competentes con todas las armaduras y escudos.

Canalizar esencia demoníaca: El redentor aprende a convertir su forma física en energía positiva que se puede utilizar para curar a los heridos y sanar a los enfermos. El redentor utiliza sus propios puntos de golpe para alimentar esta aptitud, aceptando un daño a cambio de la energía necesaria para impulsar esa magia. Utilizar la versión redentora de canalizar esencia demoníaca cuenta como una acción estándar y el redentor tiene que tocar al objetivo de esta aptitud para que surja efecto.

Canalizar esencia demoníaca II: El vengador ha aprendido a controlar mejor el proceso de transformación. Por cada 2 puntos de daño que recibe cuando utiliza este poder, consigue una bonificación de daño de +1 en el siguiente ataque.

Canalizar esencia demoníaca III: El vengador ha dominado por completo el arte de convertir su esencia física en energía pura. Por cada punto de daño que utilice para activar este poder, consigue una bonificación de daño de +1 para el siguiente ataque.

Aspecto aterrador: Cuando el vengador aprende a controlar y cambiar su forma física, su cuerpo empieza a mutar y a cambiar en respuesta a la tensión deformante a la que ha sido expuesto. El vengador desarrolla unos rasgos asombrosos de otro mundo, por ejemplo grandes cuernos, ojos dorados, colmillos de elefante y otra extrañas características físicas. Esos cambios provocan el terror en los enemigos del vengador y le conceden una bonificación de capacidad de +2 en todas las pruebas de Intimidar.

Detectar ajenos: Esta aptitud es parecida al conjuro *detectar el mal*, funciona exactamente igual que *detectar el mal* excepto que revela la presencia de ajenos

EL REDENTOR REDIVIVO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Canalizar esencia demoníaca I
2	+2	+3	+0	+0	Aspecto tranquilizador
3	+3	+3	+1	+1	Canalizar esencia demoníaca II
4	+4	+4	+1	+1	Detectar ajenos
5	+5	+4	+1	+1	Canalizar esencia demoníaca III

Canalizar esencia demoníaca I: En este nivel de dominio el redentor puede curar 1 punto de daño por cada 4 puntos de daño que sufra él mismo.

Canalizar esencia demoníaca II: El redentor ahora puede canalizar 3 puntos de daño en 1 punto de sanación. Además, puede utilizar los conjuros *quitar enfermedades* y *quitar ceguera / sordera* a voluntad aceptando la mitad de su cantidad máxima de puntos de daño para alimentar esta aptitud.

Canalizar esencia demoníaca III: El redentor ahora puede canalizar 2 puntos de daño en 1 punto de sanación. Es más, puede utilizar esta aptitud para alimentar un conjuro espontáneo de *neutralizar veneno* aceptando la mitad de su cantidad máxima de puntos de daño para alimentar esta aptitud.

Aspecto tranquilizador: Cuando el redentor domina la aptitud de transformar su forma física en energía curativa, le

cambia el cuerpo y se transforma en respuesta a su exposición a la energía positiva pura. Toma un aspecto más angelical mientras sus rasgos demoníacos van disminuyendo lentamente, los ojos adquieren un brillo dorado calmante y la voz adquiere una cualidad melodiosa y sedante. El redentor consigue una bonificación de competencia de +2 en todas las pruebas de Diplomacia.

Si demonio redivivo sube niveles como redentor y como vengador, su aspecto cambia según la situación del momento. Cuando está con amigos o curando a otros, se le nota más el aspecto angelical pero en el combate la apariencia de ángel se desvanece y la sustituye la temible demoníaca.

Detectar ajenos: Igual que la aptitud especial del vengador (ver página 40).

ELETI

Los eleti (sing. eletum) son muertos vivientes, no forman sociedades y pocas veces se agrupan. Utilizando el disfraz, el sigilo y la astucia se esconden entre los vivos por miedo a que los destruyan. Los eleti se parecen a los esqueletos pero al contrario que estos, los eleti pueden aprender y adaptarse. Quieren explorar un mundo que los destruiría si descubriera su verdadera naturaleza.

Un eletum es un esqueleto animado formado a partir de los restos de una criatura humanoide. El eletum reúne durante un año en uno de sus propios huesos la energía mágica necesaria, luego coloca el hueso energizado en un cadáver esqueletizado que se convierte en su "hijo". Es un proceso un tanto incómodo para el padre pero no especialmente doloroso.

Los eleti no comen ni duermen como los vivos. Tampoco envejecen de forma notable ni mueren de vejez. Los eleti son, de hecho, inmortales.

Personalidad: Los eleti envidian la facilidad con la que los vivos se relacionan entre sí. La mayoría quiere llevar la vida que se les niega y disfrutar de las diversas culturas a las que sólo pueden asomarse entre las sombras. Los eleti siguen un camino espiritual intentando armonizarse con su propia energía mágica, de esta forma esperan adquirir más control sobre ellos mismos e influir en el mundo que les rodea. La mayor parte de los eleti intentan conseguirlo por medio de tres facciones diferentes: los buscadores, los jueces y los asesinos.

Los buscadores eleti luchan para ayudar a las otras razas y ganarse el respeto y la confianza de los vivos. Su objetivo en este esfuerzo es hacer amigos entre los miembros de las razas de los vivos y ayudar a proteger el bienestar de otras criaturas. Intentan comunicarse con los otros y apaciguar su sensación de nostalgia y separación.

Los jueces prefieren destruir a los indignos de confianza y a los injustos. Algunos jueces eleti buscan a los muertos vivientes malignos para destruirlos, esperan demostrar su propia naturaleza independiente y diferenciarse de los monstruos que combaten. Muchos otros sencillamente cazan a los elementos criminales e injustos de la sociedad de los vivos y al hacerlo tienen la sensación de que están contribuyendo al bienestar general y creando un lugar para sí mismos en el mundo de los vivos.

Para los asesinos eleti las razas de los vivos son el enemigo. Los asesinos operan solos matando a otros o

pueden crear ejércitos de seguidores muertos vivientes. Hacen daño a todo el mundo y todos les temen, incluso los eleti. Los asesinos son el epítome de la venganza de los muertos vivientes.

Descripción física: Estas criaturas tienen la apariencia de esqueletos humanoides animados. Hay muy poca carne que le cuelgue de los huesos y las articulaciones están unidas exclusivamente por la magia. Son los ojos lo que más cerca está de la vida, son ojos normales, verdes o azules pero en ocasiones también castaños y son esos ojos, dentro de las cuencas de una calavera vacía, los que los hacen más extraños.

Los eleti miden entre cinco y seis pies de altura y pesan entre 60 y 80 libras. Los más pequeños miden entre tres y cuatro pies y pesan de 20 a 25 libras. Es un peso claramente superior al de los huesos, pero no se sabe que es lo que les hace pesar más.

Los eleti se visten para esconder su apariencia, prefieren los climas fríos donde todo el mundo lleva muchas capas de ropa y pieles. Cuando están con otras razas intentan pasar desapercibidos cubriéndose la cara con velos, máscaras o capuchas.

Relaciones: Los eleti no tienen muy buena relación con las otras razas. Las razas de los vivos desconfían de los muertos vivientes. Si bien intentan evitar traicionar su naturaleza de muertos vivientes, la mayoría de los eleti no sienten ningún rencor hacia los otros. Los otros muertos vivientes no les tratan de ninguna forma especial, así que los eleti comprenden la desconfianza de los vivos. Debido a su falta de aceptación general, el eletum desarrolla una amistad muy íntima con las criaturas vivas que sí lo aceptan así que tienen muy pocos amigos, pero los que tienen le son muy queridos.

Alineamiento: Los eleti son criaturas independientes que no se dan a ningún alineamiento. Pueden ser maliciosos, amables o ilegales dependiendo de su propia naturaleza. Los eleti no confían en los otros lo bastante para revelarse, a cada uno de ellos lo cría su progenitor que le enseña como moverse en el mundo y relacionarse con los otros. A causa de su cercanía, el eletum suele tener un alineamiento parecido al de su progenitor.

Las tierras de los eleti: Los eleti controlan pocas tierras, reunirse tiene riesgos. Si atraen la atención, se les caza y destruye, pero en ocasiones los eleti forman sociedades lejos de las tierras de los vivos. Al no necesitar comida ni sentirse incómodos en los medio ambientes más extremos,

los eleti pueden encontrar la seguridad en el frío más inhóspito o en el calor del desierto más aislado.

Cuando se reúnen, los eleti son muy pacíficos, no tienen necesidades materiales y pueden evitar los conflictos por los recursos que enfrentan a otras razas. Sin embargo, algunos eleti se enfadan con las criaturas vivas y son esos eleti los que se suelen convertir en asesinos, reuniendo ejércitos y atacando a los vivos mientras intentan vengarse de unas injusticias imaginadas. Este tipo de ataques sólo alimenta el miedo y la desconfianza que las razas humanoides sienten por los eleti.

Cuando atraviesan las tierras de otras criaturas, los eleti viajan con cuidado, utilizan máscaras y disfraces siempre que les es posible y confían sobre todo en el sigilo y la astucia. Algunos eleti encuentran amigos entre los vivos, algunas personas ven más allá de la cara del muerto viviente y reconocen el bien del que es capaz el eletum. Otros hombres de naturaleza maligna no sienten ningún escrúpulo a la hora de tratar con los muertos vivientes. Cualquiera que sea la naturaleza de sus relaciones, los eleti confían en los amigos vivos para realizar negocios y para que les ayuden a esconderse de la humanidad.

Religión: Algunos eleti rinden homenaje a los dioses de la muerte creyendo que deben su existencia a la benevolencia de estos dioses. Otros adoran a los dioses apropiados a sus habilidades e intereses. Son escasos los seguidores de las deidades de alineamiento bueno, son dioses que suelen mostrar un aspecto vengativo debido a la capacidad de sus sacerdotes para destruir a los muertos vivientes.

Idioma: Los eleti no tienen idioma propio. Hablan común pero pueden aprender cualquier otro idioma que elijan. A pesar de su falta de garganta, los eleti pueden hablar con claridad con una voz que suena humana aunque existe un sutil tono hueco que pueden distinguir los oyentes astutos.

Nombres: Los eleti suelen utilizar un solo nombre. La mayoría usan nombres humanos de las tierras que les rodean. Otros utilizan nombres más guturales provenientes de los orcos o de otras tribus humanoides. Pocos eleti utilizan nombres elfos o enanos ya que la intensa desconfianza que sienten hacia los muertos vivientes hace que a los eleti les resulte muy difícil permanecer cerca de esas razas.

Aventureros: La vida de los eleti está llena de aventuras. Pocas veces pueden permanecer en un solo lugar mucho tiempo y vagabundean por tierras baldías e inhóspitas para evitar atraer la atención de los que los destruirían. Algunos eleti se aventuran para buscar la riqueza y la fama creyendo que el éxito ayudará a que los otros les acepten, otros se aventuran para conseguir el poder que necesitan para vengarse. Siempre solos entre los vivos, los eleti también se aventuran para buscar aliados o seguidores con una causa común, causa que puede ser buena o mala.

RASGOS RACIALES ELETI

- +2 Destreza. La naturaleza mágica que unifica a los eleti les proporciona una gran velocidad y flexibilidad.
- No tienen constitución: Los eleti no son criaturas vivas y no tienen metabolismo. No tienen puntuación de Constitución y por tanto son inmunes a cualquier efecto que exija una salvación de Fortaleza a menos que ese efecto funcione con objetos. Un eletum lanzador de conjuros utiliza el modificador de Carisma cuando hace pruebas de Concentración.



- **Tamaño Medio o Pequeño:** Los eleti pueden ser de tamaño Medio o Pequeño. Obtienen todos los beneficios y restricciones normales de su tamaño.
- La velocidad base es de 30 pies para los eleti de tamaño Medio y de 20 si son Pequeños.
- **Visión en la oscuridad:** Los eleti pueden ver hasta a 60 pies sin que haya ninguna fuente de luz. La visión en la oscuridad es en blanco y negro solamente pero a parte de eso funciona como la visión normal.

- Bonificación racial de +2 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Los eleti son maestros del sigilo.
- Inmунidades: Los eleti son inmunes al daño por frío y sólo reciben la mitad de daño de las armas perforantes o cortantes ya que carecen de órganos internos.
- Muertos vivientes: Al ser muertos vivientes, los eleti son inmunes a los efectos de la influencia sobre la mente, al veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. Tampoco están sujetos a los golpes críticos, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de característica, la consunción de energía o la muerte por daño masivo.
- Expulsar y Reprender Muertos vivientes: Los eleti están sujetos a los intentos de expulsión de los clérigos y paladines. Para la expulsión, el eletum posee un número de Dado de golpe igual a sus niveles de clase. Los intentos de expulsar y reprender muertos vivientes tienen sus efectos normales sobre los eleti. Si un intento de expulsión de muerto viviente normalmente destruyese directamente a un muerto viviente del nivel del eletum, éste recibe una tirada de salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clérigo + el modificador de Carisma del clérigo). Si la salvación fracasa, el eletum queda destruido. Incluso si se consigue la salvación, el eletum todavía está sometido al efecto de la expulsión.
- Comandar Muertos vivientes: Los intentos de comandar muertos vivientes que se consigan le conceden al eletum una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel del clérigo + el modificador de Carisma del clérigo). Si la salvación de Voluntad fracasa, el clérigo puede controlar al eletum como si hiciera un conjuro de *dominar persona*. Si se consigue la salvación, el eletum puede conservar el control aunque todavía se ve afectado como si invocaran *hechizar persona*.
- Resistencia a la expulsión: Los eleti pueden conseguir Resistencia a la expulsión como dote general siempre que se les permita aprender una dote nueva.
- Idiomas automáticos: Común. Idiomas adicionales: Cualquiera (que no sea un idioma secreto como el druídico). Los eleti pueden encontrar a cualquier tipo de criaturas durante sus viajes y a menudo aprenden a hablar una amplia variedad de idiomas.
- Clase predilecta: Guerrero. La clase de guerrero de un eletum multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre o no penalización de PX por ser multiclase.
- Equivalencia de nivel: Niveles de clase +3

RESISTENCIA A LA EXPULSIÓN (GENERAL)

El eletum ha aprendido a resistirse al poder divino canalizado de los clérigos y paladines y por tanto adquiere una resistencia adicional a los intentos de expulsar, reprender, comandar o reforzar muertos vivientes.

Beneficio: Al resolver un intento de expulsión, represión, comando o refuerzo, añade una bonificación de +3 a los niveles de clase del eletum.

Especial: El eletum puede conseguir esta dote en múltiples ocasiones, y los beneficios se acumulan.

AEMIDUN ELETUM

Entre los eleti hay una búsqueda eternamente incompleta por alcanzar el equilibrio entre su naturaleza y sus deseos. Puesto que son muertos vivientes, anhelan la vida que no pueden tener y si este anhelo les lleva a realizar actos de bondad o destrucción, pocas veces los rechazan. A los que consiguen algún éxito en esa búsqueda se les conoce con el nombre de aemidun, estudian la nigromancia y la muerte viviente desde dentro, un conocimiento que suele ser considerado prohibido o maligno por otras razas, pero para los eleti no es más que una forma de comprenderse a sí mismos.

Los aemidun bardos, clérigos, hechiceros y magos son los más habituales, aunque no es necesario invocar conjuros para seguir ese camino. Algo menos comunes son los aemidun druidas, monjes, paladines y pícaros. Los guerreros y los exploradores se convierten en aemidun en muy raras ocasiones, aunque pueden llegar a ser bastante peligrosos.

El PNJ aemidun suele viajar solo, tanto como cualquier eletum; sin embargo no resulta extraño que reúnan seguidores y servidores muertos vivientes ya tengan intenciones buenas o malas.

Dado de golpe: d6

REQUISITOS

Para convertirse en un aemidun, el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Eleti

Concentración: 10 rangos

Saber (arcano): 10 rangos

Conocimiento de conjuros: 10 rangos

Dotes: Voluntad de hierro, Resistencia a la expulsión.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del aemidun (y las aptitudes clave para cada habilidad) son Concentración (Car), Arte (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Germanía (Sab), Saber (todas las habilidades tomadas individualmente) (Int), Oficio (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva) y Conocimiento de conjuros (Int).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio de los aemidun.

Competencia con armas y armaduras: Los aemidun son muy hábiles con todas las armas sencillas pero no consiguen competencia con ningún tipo de armadura o escudo.

Comandar muertos vivientes: Los aemidun consiguen la aptitud de reprender y comandar muertos vivientes como un clérigo de su nivel. Esta aptitud se acumula con cualquier otra aptitud de expulsar o comandar muertos vivientes que tenga el aemidun. El aemidun puede también aprender la dote de Expulsión incrementada.

Ilusión de vida: El aemidun puede crear una ilusión de vida para darse a sí mismo la apariencia de un humanoide vivo. Esta aptitud funciona de igual manera que el conjuro de *alterar el propio aspecto*. El aemidun puede crear la ilusión de vida varias veces al día siempre y cuando la duración no exceda los 10 minutos por nivel.

Diablillos de la sombra: El aemidun puede manifestar los diablillos de la sombra como si fueran una extensión de su propia alma. Estas criaturas espectrales vuelan 50 pies por asalto y atraviesan libremente los objetos sólidos. Se comunican telepáticamente gracias a un nexo empático con su creador. El aemidun puede crear un diablillo por día y por nivel. Para convocar a un cierto número de diablillos se necesita un asalto completo. Cada uno permanece durante 10 minutos por nivel y si se destruye uno, su aemidun sufre un daño de 1d6.

Cada diablillo de la sombra tiene un CA de 15 más el modificador de Sabiduría del aemidun, un Dado de golpe igual a los niveles del aemidun y la mitad de los puntos de golpe de su creador (redondeando hacia abajo). Los diablillos de la sombra utilizan las tiradas de salvación de su amo y se benefician de la evasión mejorada igual que un familiar.

Un diablillo de la sombra puede atacar con un ataque base igual al del aemidun más el modificador de Carisma del amo. Pueden realizar ataques de toque para el aemidun o pueden golpear para infligir daño. El toque de un diablillo de la sombra produce 1d4 puntos de daño y la víctima tiene que hacer una salvación de Fortaleza (CD 15) o quedar aturrido durante 1d6 asaltos.

Resistencia a la expulsión mayor: Un aemidun de 3º nivel consigue una resistencia mayor a los intentos de expulsión o de comandar muertos vivientes. Cuando se resuelve un intento de expulsión, reprensión, comando o refuerzo, añade una bonificación de +5 al nivel del personaje eletum. Estas bonificaciones se acumulan con la dote de Resistencia a la expulsión.

Toque vampírico: Una vez al día el aemidun puede utilizar el *toque vampírico*. Funciona igual que el conjuro y el aemidun tiene un nivel efectivo de invocador equivalente a su nivel más cualquier nivel de hechicero o mago. Cuando el aemidun sube de nivel, puede utilizar el *toque vampírico* con más frecuencia. Los diablillos de la sombra del aemidun pueden realizar estos ataques si lo desean.

Crear muertos vivientes: El aemidun puede crear muertos vivientes menores (necrarios, necrófagos, sombras, esqueletos, tumularios, incorpóreos y zombis). Los aemidun deben tener un cadáver disponible para crear a los muertos vivientes corpóreos. El aemidun puede crear un cierto número de muertos vivientes en una semana siempre y cuando sus Dados de golpe no superen el doble de su nivel. Cada vez que el aemidun crea una criatura muerta viviente, pierde 1d6 puntos de golpe por cada dos Dados de golpe de los muertos vivientes creados.

Los muertos vivientes creados están formados a partir de la fuerza vital del aemidun. Se les considera comandados siempre que no exceda la restricción del Dado de golpe máximo de muertos vivientes comandados. Incluso si el muerto viviente recién creado no está comandado, sigue mostrándose amistoso con el aemidun a menos que se le ataque o amenace, pero esta protección no se extiende a los compañeros vivos del aemidun, si los tiene. Los muertos vivientes creados por medio de esta aptitud comparten el mismo alineamiento que el aemidun que los creó.

Resistencia a los conjuros: Habiendo aprendido a concentrar su propia energía vital para protegerse de la magia hostil, el aemidun consigue una resistencia a los conjuros equivalente a 10 + el nivel del aemidun + el modificador de Carisma.



Consumir la vida: En el 7º nivel, el aemidun aprende a absorber la fuerza vital efímera de las criaturas moribundas. Siempre que una criatura viva muere a menos de cinco pies del aemidun, éste consigue un punto de golpe temporal por Dado de golpe que poseía la criatura (redondeado hacia abajo) sin importar si el aemidun mató a la criatura o no. Los puntos de golpe temporales que queden se pierden después de una hora. Consumir la vida es una aptitud extraordinaria.

Consumir la muerte viviente: Los aemidun de 8º nivel o más pueden hacer un ataque de toque para consumir la muerte viviente. Un objetivo muerto viviente alcanzado por este ataque sufre un daño de 1d6 por cada dos niveles del aemidun (redondeado hacia abajo). Si se consigue una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel del aemidun) se reduce este daño a la mitad y el aemidun no adquiere esos puntos de golpe.

Comando mayor: Un aemidun de 8º nivel aumenta su aptitud de comandar muertos vivientes. Cuando se resuelve un intento de reprender o comandar muertos vivientes por parte del aemidun, éste recibe una bonificación de +3 para su nivel y esta bonificación también cuenta para determinar el número máximo de muertos vivientes que puede comandar el aemidun. Cuando se determina el Dado de golpe total de muertos vivientes reprimidos o comandados, el aemidun tira 4d6 + el nivel + el modificador de Carisma.



Crear muertos vivos mayores: Una vez por semana el aemidun puede intentar crear un muerto viviente mayor (momia, espectro, vampiro o fantasma) a partir de un cadáver humanoide que tenga disponible. El aemidun sacrifica 1d6 puntos de golpe por Dado de golpe de muerto viviente. El aemidun tiene que conseguir una salvación de Voluntad (CD 10 + el doble del Dado de golpe del muerto viviente deseado). Si la salvación fracasa, la creación del muerto viviente fracasa también y no se puede volver a utilizar esta aptitud esa semana.

El aemidun puede decidir conservar la personalidad original de la criatura, su alineamiento y sus recuerdos. En ese caso, el muerto viviente conserva sus recuerdos y alineamiento y puede reaccionar de forma inesperada al volver como muerto viviente. En el caso de los vampiros y fantasmas, los nuevos muertos vivos también conservan las aptitudes de clase que tenían en vida. Si el aemidun escoge no conservar la antigua personalidad de la criatura, el muerto viviente creado comparte el alineamiento del aemidun. Los vampiros y fantasmas que no conservan sus recuerdos sólo tienen la mitad de niveles del personaje que tenían en vida (el sacrificio del aemidun de 1d6 puntos de golpe por nivel no se reduce). Los muertos vivos creados por esta aptitud suelen mostrarse amistosos con el aemidun pero las diferencias de alineamiento y los recuerdos pueden afectar esta relación.

EL AEMIDUN ELETUM

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	Comandar muertos vivos
2º	+1	+3	+3	+3	Ilusión de vida
3º	+2	+3	+3	+3	Diablillos de al sombra, resistencia a la expulsión mayor
4º	+3	+4	+4	+4	Toque vampírico (1 al día)
5º	+3	+4	+4	+4	Crear muertos vivos
6º	+4	+5	+5	+5	Resistencia a los conjuros
7º	+5	+5	+5	+5	Consumir la vida, toque vampírico (2 al día)
8º	+6	+6	+6	+6	Consumir la muerte viviente, comando mayor
9º	+6	+6	+6	+6	Crear muerto viviente mayor
10º	+7	+7	+7	+7	Toque vampírico (3 al día)

HADAS



De un extremo a otro del mundo viven muchas razas diferentes de hadas pero los sidhe son los más conocidos para la gente normal. Las historias sobre estas criaturas encantadoras y veleidosas capturan sus vuelos de quimeras y burlas maliciosas, la magia innata que es su alma y su espíritu y las maravillas mágicas de los Reinos de las Hadas.

Pero esos cuentos también hablan de cosas más oscuras, pues los sidhe son una raza dividida. Por un lado están los propios sidhe, los seelie (N. de la T.: "Seelie" y "Unseelie" son términos gaélicos sin traducción al inglés moderno que significan respectivamente "bendito" y "maldito"). Es la división tradicional que se hacía de las hadas en las islas británicas) que viven en las colinas de las hadas, sirven a los Señores de las Hadas y personifican la luz. Pero por otro lado están los sidhe noctur, las hadas oscuras, los unseelie, que han sido corrompidos por los Dioses Inferiores, expulsados de los Reinos de las Hadas y colocados al servicio de las fuerzas malignas del mundo.

Personalidad: Los seelie son criaturas temperamentales pero apasionadas, una combinación muy potente que les ha procurado una amplia variedad de reputaciones aparentemente contradictorias. Por un lado se les conoce por su dedicación incesante y por otro por su deslealtad. Son famosos tanto por sus vidas caprichosas y despreocupadas como por sus terribles arrebatos de cólera. Pero si hay algo en lo que siempre se puede confiar es en esto: si te has ganado la confianza y la amistad de un seelie, no habrá otros compañeros más seguros en tu vida. Pero si lo que te has ganado es su enemistad, te pasarás toda tu vida temiendo su venganza.

En contraste con la naturaleza abierta y amable de la hermandad, los unseelie son unas criaturas crueles y caprichosas que gozan con el dolor y la miseria ajenos. Cambian de comportamiento tan rápido como los seelie, pero nunca se puede confiar en los sidhe noctur; incluso cuando se han visto forzados a trabajar con otras razas debido a las circunstancias o por obligación, en el fondo de sus mentes retorcidas siempre acecha el deseo de torturar y matar.

Descripción física: Algunas hadas sólo miden tres pulgadas mientras que las que superan el pie de altura son realmente muy escasas. El hada normal suele tener entre siete y diez pulgadas de altura.

Los seelie tienen un tono de piel pálido con alas muy tenues a la espalda. Son unas alas traslúcidas y muy potentes gra-

cias a la magia feérica y por tanto los magos y hechiceros malvados las aprecian mucho para utilizarlas como componentes de sus conjuros. Las alas de las hadas tienen una variedad amplísima de matices y tonos, y de forma parecida el cabello de los seelie suele ser de un color muy poco natural, en ocasiones, aunque no siempre, haciendo juego con el de las alas.

Los unseelie tienen la piel negra, del color del ébano y sus alas son siempre del color de la noche, o bien negras como el cielo o de un blanco pálido como la luna. El pelo, al igual que las alas, es negro o blanco y hay muchas hadas oscuras que carecen de pelo.

Al contrario que las razas mortales, los sidhe no nacen de la carne de la madre y de la sangre del padre, en realidad son la creación espontánea de las fuerzas de la magia, una manifestación física y repentina del mundo místico en el físico. En ciertos lugares el fluir de la magia se ralentiza o se concentra y cuando ocurre esto la energía mágica empieza a recogerse en una zona y con el tiempo esa concentración de magia se hace tan potente que tiene que encontrar espontáneamente algún medio de expresión y en algunos casos esa expresión toma la forma de un sidhe recién nacido.

Las localizaciones donde ocurre esto con frecuencia se convierten en el hogar de un heksenringen o anillo de brujas. Un heksenringen se suele manifestar de forma visual, normalmente como un anillo de setas pero en otros casos como un anillo de piedras flotantes o un trozo de tierra árida. Incluso en los heksenringen el nacimiento de un sidhe es un acontecimiento que ocurre pocas veces y cuando ocurre se suele ver acompañado de otros sucesos mágicos aleatorios en la zona que rodea al heksenringen, por ejemplo una lluvia de flores.

En su estado natural, un heksenringen produce hadas seelie, sin embargo se sabe que los unseelie han corrompido heksenringens para que produzcan miembros de su propia raza oscura.

Relaciones: Los sidhe se muestran a menudo distantes con las otras razas permaneciendo misteriosos y reservados dentro de sus reinos misteriosos y tierras natales escondidas. Entre las razas humanoides, sin embargo, están más cerca de los elfos, que comparten buena parte de sus apegos naturales y afinidad con la magia, y muy alejadas de los humanos, con los que tienen



poco en común. Los humanos los conocen más como burlones maliciosos y los medianos creen que son guías y benefactores de dos caras.

Los sidhe noctur no sienten más que desprecio por las otras razas, desdeñándoles y actuando en su contra siempre que tienen la oportunidad. Los que les ofenden o entran sin derecho en su territorio se ganan su enemistad eterna y por los elfos no sienten nada más que un odio ardiente.

Alineamiento: Los seelie suelen ser con mucha frecuencia buenos y con frecuencia neutrales, nunca son malvados. Los seelie que empiezan a descender por el camino del mal están sucumbiendo a la corrupción de su naturaleza más básica y según va creciendo esta corrupción sus cuerpos empiezan a retorcerse y deformarse; al final, cuando el mal los ha consumido totalmente, se convierten en unseelie.

Los unseelie son casi siempre malvados y pocas veces neutrales, nunca son buenos. Los unseelie que desean volver al bien tienen que recorrer un largo camino antes de poder encontrar la redención.

Las tierras de las hadas: Los seelie tienen su hogar en los Reinos de las Hadas, que también se conocen con el nombre de Sueños. Al igual que los planos Astral y Etéreo, los Reinos de las Hadas reposan "debajo" o "al lado" del mundo tal y como lo conocen los mortales. Sin embargo, al contrario que los planos Astral y Etéreo, a los Reinos de las Hadas sólo se puede llegar en ciertos

lugares y a través de unas entradas concretas. Los más conocidos son las mismas colinas de las hadas, lugares donde los Sueños y el mundo de los mortales son uno y el mismo. Los sidhe hacen sus hogares en las colinas de las hadas.

Más allá de las colinas de las hadas, los Sueños es un lugar salvaje y peligroso, un bosque que cambia eternamente y cuyas sombras y claros ofrecen las maravillas más grandes. Los mortales a veces llegan a él, sin darse cuenta, en sus horas de sueño más profundo y se dice que es el lugar donde nacen todos los sueños. En los Sueños, uno puede dejar una ciudad forjada de chapiteles majestuosos del cristal más delicado y perderla de vista a los tres pasos para no volver a verla jamás. O te puedes ver tentado por unas luces extrañas y danzantinas y jamás se volverá a saber de ti. Los únicos lugares realmente seguros dentro de los Sueños son las Carreteras de las Hadas que van de una colina de las hadas a otra.

A los unseelie se les ha expulsado de los Reinos de las Hadas y deben construir sus hogares en la tierra de los mortales, a menudo buscando las profundidades de los bosques para asentarse ahí. En algunos casos, los sidhe noctur han abierto a la fuerza nuevos caminos al Reino de las Hadas, imponiendo su oscura esencia en los Sueños y entrando en las pesadillas más primitivas. Pero más allá de la protección de las colinas de las hadas, que se benefician tanto de la solidez del mundo mortal como del capricho místico de los Sueños, los Reinos de las Hadas no son lugares amistosos, especialmente para las hadas corruptas.

Religión: Los dioses de los seelie componen la Corte de las Hadas y siempre están a mano. La corte está compuesta por los seis Señores de las Hadas (Los Que Una Vez Fueron Siete) y está gobernada por Oberón y Titania, el rey y la reina de las hadas. Los miembros de esta corte son unas deidades extrañas pues se pueden encontrar gobernando cada una de las colinas de las hadas. En ciertos momentos parece que la Titania de una corte es la misma que la Titania de otra mientras que en otras ocasiones parecen diferentes. Quizá, como mucho de lo que ocurre en los Sueños, la verdad está en el medio.

Los unseelie, de forma parecida, están gobernados por la Corte de las Hadas Oscuras, que también lleva el nombre de Corte de Phynnod. Phynnod fue en algún momento Señor de las Hadas, pero orgulloso como nadie deseaba a la bella Titania. La reina de las hadas rechazó las insinuaciones de Phynnod que en medio de la ira consiguiente se vio consumido por las fuerzas de la oscuridad. La Corte de Phynnod es una burla oscura de la verdadera Corte de las Hadas y se cree que el mismo Phynnod se ha vuelto bastante loco después de haberse convencido de que su Corte es la misma que dejó atrás. De hecho, Phynnod incluso se ha hecho con una reina Titania, a quién todos la conocen entre las hadas como la Oscura Titania. Hasta se susurra que la Oscura Titania fue una vez la Titania de una colina de hadas caída, pero esos susurros quizá sea mejor que se los dejemos a oídos indeseables.

Muchos de los sidhe noctur también adoran a los Dioses Inferiores, que sirven como protectores de esos lugares que han corrompido con su toque de maldad.

Idiomas: Al igual que el idioma élfico con el que está emparentado (tanto las hadas como los elfos afirman que el idioma de los otros se deriva del suyo), la lengua silvana es fluida y rápida, un idioma hecho para la canción y la risa. A pesar de eso, en la boca de las hadas oscuras parece una distorsión retorcida del mundo natural.

Nombres: Los seelie poseen cada uno dos nombres, el nombre verdadero y el nombre elegido. El nombre verdadero de un hada es una larga cadena de sílabas fluidas, cada una íntimamente conectada con las otras. Cuando se pronuncia en voz alta, un nombre verdadero es como una canción que parece desnudar la esencia del hada a la que pertenece. El nombre elegido de un hada puede variar de forma increíble tanto entre las hadas como en el curso de la vida de un hada. En general, los sidhe más jóvenes tienden a escoger nombres descriptivos (Buen huerto, Pétalo en flor) mientras que los sidhe más maduros prefieren nombres menos intuitivos (Maayiel, Sutheseyal).

Los unseelie, sin embargo, se ven privados del nombre verdadero y sólo les queda el nombre escogido, que suelen conservar durante toda su vida (Voluntur, Kalakdal).

Aventureros: Las hadas pocas veces dejan sus hogares de las colinas de las hadas durante mucho tiempo. A los que se puede encontrar más allá de las colinas es porque han hecho sus hogares en otros sitio y no suelen alejarse mucho de ellos. Son hogares que suelen estar en otra zona de magia poderosa o en un pasaje a los Sueños. Sin embargo, en alguna ocasión, un seelie se sentirá impelido a buscar a otros más allá de los suyos. En algunos casos los seelie encuentran la forma de llegar a las grandes ciudades mientras que otros se instalan en

secreto en los pueblos más pequeños y aldeas. En la mayoría de los casos, sin embargo, sus alas y piececitos encuentran su camino en el sendero de los aventureros.

Los unseelie que están en compañía de otros aventureros suelen estar buscando la redención de su pasado oscuro de una forma u otra. Pero hay raras ocasiones en las que se encuentra un hada oscura no arrepentida en busca de aventuras, aunque a menudo suele ser una misión encomendada por la Corte Oscura.

RASGOS RACIALES SEELIE

- +2 Destreza, +2 Carisma, -4 Fuerza, -2 Constitución: Aunque ligera, rápida y encantadora, el hada es pequeña y relativamente frágil.
- Menuda: Como criatura Menuda, las hadas consiguen una bonificación de tamaño de +2 para la Clase de Armadura, una bonificación de tamaño de +2 para las tiradas de ataque y una bonificación de tamaño de +8 para las pruebas de Esconderse, pero deben utilizar armas más pequeñas que los humanos y sus límites para levantar y llevar cosas son la mitad que los de los personajes de tamaño Medio.
- La velocidad base de un hada es de 30 pies. Las hadas pueden volar 50 pies (buena).
- El tipo de Dado de golpe de un hada es siempre d4, no importa la clase que elija.
- Invisibilidad natural: Las hadas pueden hacerse invisibles a voluntad durante 1d4 asaltos como una acción gratuita. El hada sigue siendo invisible incluso mientras ataca. Después de utilizar esta aptitud, el hada no puede utilizarla de nuevo durante 1d20 asaltos.
- Fuego feérico: Cuando lo desee un hada puede rodear el objeto deseado con fuego feérico durante 1d6 minutos como una acción equivalente a moverse. Mientras está bajo los efectos del fuego feérico, el objetivo está rodeado por un brillo pálido del mismo color que las alas del hada y emite luz como si fuera una vela. Esta aptitud funciona en todo lo demás como el conjuro *fuego feérico*. Las criaturas perfiladas no se benefician del encubrimiento procurado normalmente por la oscuridad, el contorno borroso, el desplazamiento, la invisibilidad u otros efectos parecidos. El fuego feérico no provoca ningún daño a los objetos o criaturas perfilados; siempre que un hada utiliza uno de sus efectos sortilegos (ver más abajo), la misma hada quedará perfilada en fuego feérico durante 1d6 asaltos (esto cancela la invisibilidad natural del hada).



- Aptitudes sortilegas: 2 al día – *bendecir, detectar el mal, disipar magia, luz del día, luces danzantes, dormir, niebla de obscurecimiento y transformar madera.*
- Idiomas automáticos: Común y silvano. Idiomas adicionales: Abisal, acuano, aurano, celestial, dracónico, élfico, ígnaro, infernal y térraro.
- Clase predilecta: Hechicero. La clase de hechicero de un hada multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no penalizaciones de PX por ser multiclase. Las hadas son criaturas de la magia y muchas se encuentran con que poseen el talento innato necesario para las artes de la hechicería.
- Equivalencia de nivel: Nivel de clase + 3

RASGOS RACIALES UNSEELIE

- +2 Destreza, +2 Carisma, -4 Fuerza, -2 Constitución: Aunque ligera, rápida y encantadora, el hada es pequeña y relativamente frágil.
- Menuda: Como criatura Menuda, las hadas consiguen una bonificación de tamaño de +2 para la Clase de Armadura, una bonificación de tamaño de +2 para las tiradas de ataque y una bonificación de tamaño de +8 para las pruebas de *Escondarse, pero deben utilizar armas más pequeñas que los humanos y sus límites para levantar y llevar cosas son la mitad que los de los personajes de tamaño Medio.*
- La velocidad base de un hada es de 30 pies. Las hadas pueden volar 50 pies (buena).
- El tipo de Dado de golpe de un hada es siempre d4, no importa la clase que elija.
- Invisibilidad natural: Las hadas pueden hacerse invisibles a voluntad durante 1d4 asaltos como una acción gratuita. El hada sigue siendo invisible incluso mientras ataca. Después de utilizar esta aptitud, el hada no puede utilizarla de nuevo durante 1d20 asaltos.
- Fuego feérico oscuro: Cuando lo desea un hada oscura puede rodearse de fuego feérico oscuro. Mientras está bajo sus efectos, el hada está sumergida en una oscuridad tan profunda y palpable que la falta absoluta de luz parece brillar. Esta visión antinatural desvía el ojo y el hada oscura se beneficia de un conjuro de *contorno borroso* (concediéndole al hada oscura un encubrimiento de la mitad/20% de posibilidades de errar). Un hada oscura no puede utilizar el fuego feérico oscuro mientras está bajo los efectos del fuego feérico.
- Cuando un hada oscura utiliza uno de sus efectos sortilegos (ver más abajo), estará rodeada de fuego feérico (como el conjuro del mismo nombre) durante 1d6 asaltos.
- Aptitudes sortilegas: 2 al día – *perdición, detectar el bien, disipar magia, oscuridad, luces danzantes, dormir, niebla de obscurecimiento y toque gélido.*
- Clase predilecta: Hechicero. La clase de hechicero de un hada multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no penalizaciones de PX por ser multiclase. Las hadas son criaturas de la magia y muchas se encuentran con que poseen el talento innato necesario para las artes de la hechicería.
- Equivalencia de nivel: Nivel de clase + 3

DAGA FEÉRICA

(ARMA SIMPLE DE CUERPO A CUERPO)

Tamaño: Diminuto

Coste: 5 po

Daño: 1d2

Crítico: x2

Incremento de distancia: 10 pies

Peso: 1/2 libra

Tipo: Perforante

Una daga feérica no mide más que la palma de una mano humana y es una de las pocas armas que cuentan como ligeras para un hada combatiente.

EL SOÑADOR HADA

Hay un nexo de unión entre los sidhe y los Sueños, incluso cuando están lejos. Algunas hadas han aprendido a manipular este nexo, extendiendo tanto su alcance como sus poderes. Las otras hadas llaman a estos individuos únicos Soñadores y su dominio del potencial naciente dentro de los Reinos de las Hadas les ofrece muchas características y poderes arcanos.

REQUISITOS

Para poder convertirse en un soñador hada, el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Hada

Conocimiento de conjuros: 5 rangos

Invocación de conjuros: La aptitud de invocar conjuros arcanos de 3º nivel

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del soñador hada (y la aptitud clave para cada habilidad) son equilibrio (Des), Engañar (Car), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Escondarse (Des), Intuir la dirección (Sab), Saltar (Fue), Moverse sigilosamente (Des), Escudriñar (Int), Averiguar intenciones (Sab) y Conocimiento de conjuros (Int).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del hada soñador.

Competencia con arma y armadura: Los soñadores no adquieren competencia con ningún arma o armadura.

Familiar de los Sueños: Un soñador hada puede llamar a un familiar de los Sueños, para hacerlo se necesita un día y utiliza materiales mágicos valorados en 100 po. Un familiar es una versión mágica, extraordinariamente resistente y muy inteligente de un animal pequeño. Al familiar de los sueños se le considera una bestia mágica, no un animal y sirve como compañero y sirviente.

El soñador elige el tipo de familiar que quiere y al mismo tiempo que el soñador sube de nivel, su familiar también aumenta su poder.

Si un familiar de los sueños "muere" o el hechicero decide devolverlo a los Sueños, el soñador tiene que hacer una salvación de Fortaleza (CD 15). Si esa tirada de salvación fracasa, el soñador pierde 250 PX por nivel. Si se consigue la tirada de salvación se reduce esa cantidad a la mitad. Sin embargo, los puntos de experiencia totales de un soñador no pueden ser inferiores a cero a causa de la muerte de un familiar. Un familiar de los sueños en realidad no puede

VENTANAS DEL SUEÑO

Saber

	CD
Ninguno*	25
De segunda mano (has oído sobre el sujeto o su localización)	15
De primera mano (te has encontrado con el sujeto o has estado en el lugar)	10
Familiar (conoces al sujeto o el lugar bien)	5

* Debes tener algún tipo de conexión o estar físicamente cerca (a menos de 100 pies) de una criatura o lugar.

Conexión (Individuo)

	Bonificación
Parecido o imagen	+5
Posesión o prenda	+8
Parte del cuerpo, mechón del cabello, uña, etc.	+10

Conexión (Lugar)

	Bonificación
Parecido o imagen	+5
Objeto sin importancia (piedra de un río, etc.)	+8
Objeto importante (cojín del trono, etc.)	+12
Objeto característico (el trono, el espejo de la barra, etc.)	+15

Distancia

	Bonificación
10 pies	+15
20 pies	+10
50 pies	+5
100 pies o más	+0

morir, se le puede devolver a los Sueños y siempre se le puede convocar de nuevo a menos que lo destruyan en los Sueños (aunque la penalización por perder al familiar es la misma cada vez que se pierde).

Aunque los familiares de los sueños son parecidos a los animales pequeños del mundo mortal, son criaturas de los Sueños y muchos de ellos poseen rasgos poco naturales o extraños (pelo azul, ojos violeta u otra cola). Al ser criaturas convocadas de los Sueños, los familiares de los sueños son inmunes a todos los conjuros de Ilusión y a sus efectos.

Camino del sueño: Apelando a su conexión única con los Sueños, el soñador puede enviar su espíritu a los Sueños como en una aptitud sortillega. Activar el camino del sueño es una acción de asalto completo, el efecto dura un minuto por nivel (aunque el soñador puede cancelar ese efecto en el momento que lo desee) y cuando expira, el soñador vuelve a su cuerpo del Plano Material. El soñador aparece en los Sueños con una copia exacta de todo lo que lleva puesto o transporta en el punto correspondiente a su localización del Plano Material. Mientras está en los Sueños, el soñador no es consciente de lo que ocurre en el Plano Material. Si se destruye el cuerpo del soñador durante el camino del sueño, se mata al soñador. Un conjuro de *disipar magia* invocado sobre el cuerpo del soñador en el Plano Material termina con el camino del sueño. Si el caminante del sueño abandona los Sueños, el camino del sueño termina.

Augurio del sueño: Aprovechándose de las poderosas fuerzas del mundo de los sueños, el soñador es capaz de comprender lo que el futuro podría deparar. Esta aptitud sortillega es idéntica en todos los aspectos al conjuro *augurio*. El nivel de invocador del soñador es idéntico a su nivel de soñador hada.

Convocación de sueños: Las capacidades de convocación de sueños del soñador funcionan como los conjuros de *convocar monstruo* con la siguiente excepción: las criaturas convocadas utilizando la aptitud de convocación de sueños son criaturas pertenecientes a los Sueños y por tanto inmunes a todos los conjuros de Ilusión y a sus efectos. Un soñador puede utilizar su capacidad de convocar sueños un cierto número de veces al día igual a su nivel x 2. El nivel de invocador del soñador es igual a su nivel de soñador hada.

Paso del sueño: En el 3º nivel el soñador hada adquiere la capacidad de viajar por los Sueños como si usara un conjuro de *puerta dimensional*. El soñador puede dar pasos de sueño por un total de 20 pies cada día aunque puede ser un solo paso de 20 pies o dos pasos de 10 pies cada uno. A partir de aquí cada dos niveles, la distancia que puede recorrer un soñador hada cada día se dobla. Esta cantidad se puede dividir entre varios pasos, pero cada paso, no importa lo pequeño que sea, cuenta como si midiera al menos 10 pies.

Mente verdadera: En el 3º nivel un soñador hada consigue una bonificación de +2 en las tiradas de salvación contra los conjuros y sus efectos de la escuela de la Ilusión, ya que su íntima conexión con los Sueños ha hecho que sus mentes sean particularmente sensibles a la diferencia entre realidad y falsedad.

Miedo del sueño: Una vez al día por nivel, el soñador hada puede aprovecharse del potencial de los Sueños y convocar las pesadillas que están enterradas en los lugares más profundos y oscuros de la mente. Estas pesadillas no tienen efectos físicos pero



son capaces de provocar el terror en las víctimas del soñador. El miedo del sueño funciona como el conjuro *miedo*. El nivel de invocador del soñador es igual a su nivel de soñador hada.

Ventana del sueño: Los Sueños son, en cierto modo, un reflejo del mundo y los acontecimientos del mundo mortal suelen tener su efecto en la composición de los Sueños. En el 9º nivel, la sensibilidad del soñador hada a las fuerzas de los Sueños le permite distinguir y detectar esas variaciones tan sutiles, haciendo que pueda llegar a los Sueños y convocar una imagen de una criatura o lugar que quizá esté a cierta distancia del soñador.

Es necesario un minuto para crear una ventana y el invocador debe conseguir una prueba de Escudriñar para poder abrir la ventana.

El sujeto o el lugar deben estar presentes en el Mundo Material o dentro de los Sueños.

Incluso si se consigue la prueba de Escudriñar, la naturaleza nada fidedigna de los Sueños podría todavía confundir al soñador. Hay un 10% de posibilidades cada vez que se abre la ventana de que devuelva un resultado falso o caprichoso, mostrando acontecimientos de los Sueños en vez de acontecimientos reales del mundo. Esas probabilidades se doblan a un 20% si el soñador está intentando detectar algo o a alguien dentro de los Sueños. Se eliminan esas probabilidades si el soñador está intentando ponerse en contacto con otro soñador que tenga la capacidad de crear una ventana del sueño. Si el soñador hada que puede crear una ventana del sueño no quiere que le detecten, puede doblar las posibilidades habituales de fracaso confundiendo deliberadamente los intentos de distinguir su yo verdadero de las varias versiones soñadas de sí mismo que

existen. El soñador no va a reconocer el fracaso si opta por este acercamiento. Los intentos de invocar conjuros a través de una ventana falsa no tienen ningún efecto sobre el sujeto real que está intentando alcanzar el soñador hada.

Una ventana del sueño abierta no es visible desde el otro lado sino que parece una abertura de un solo lado en el aire a 10 pies del soñador hada. Es visible para cualquiera que esté en la zona. El soñador hada también puede decidir hacer visible el otro lado de la ventana, permitiendo a los que estén en ese lado ver al soñador. Si es invisible, se puede encontrar la ventana con conjuros como *detectar magia*. Los conjuros de *disipar magia* y similares pueden cerrar la ventana.

Algunas criaturas, como los muertos vivos, a discreción del DM, es posible que no posean una conexión con los Sueños y por tanto no se pueden detectar con la ventana del sueño.

Los siguientes conjuros se pueden invocar a través de una ventana del sueño: *comprensión idiomática*, *leer magia*, *don de lenguas* y *visión en la oscuridad*. Los siguientes conjuros tienen una probabilidad del 5% por nivel de invocador de funcionar correctamente: *detectar magia*, *detectar el caos*, *detectar el mal*, *detectar el bien*, *detectar la ley* y *cuchibear mensaje*. Otros conjuros se pueden invocar a través de la ventana del sueño, pero al hacerlo hará que la ventana sea visible para cualquiera que esté a ambos lados si el soñador que convocó la ventana fracasó en la prueba de Conocimiento de conjuros (CD 35).

Otros soñadores hadas pueden detectar y ver a través de la ventana y utilizarla como si fuera de él, incluso si el creador original intentó mantener la ventana invisible. Un intento para ver una ventana que un soñador hada quería mantener

invisible exige una prueba enfrentada de Conocimiento de conjuros entre los dos soñadores y cada intento de utilizar o cambiar la ventana requiere una prueba enfrentada de Conocimiento de conjuros. Sólo el soñador que gane la prueba enfrentada puede utilizar o alterar la ventana.

Finalmente, es posible viajar a través de una ventana del sueño. Cualquiera para quien resulte visible la ventana puede sencillamente atravesarla para aparecer en el otro lado, como con un conjuro de *teleportar sin error*. La ventana se vuelve inmediatamente visible para cualquiera que esté a ambos lados si el soñador que convocó la ventana falla en una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 35)

Trampa del sueño: Una vez al día el soñador hada puede intentar atrapar un alma dentro de los Sueños. El soñador tiene que ser capaz de ver a su víctima escogida (directamente o a través de la ventana del sueño) para poder intentar la trampa del sueño. Intentar realizar la trampa del sueño es una acción de asalto completo y si se interrumpe al soñador, ese intento se pierde durante un día.

La trampa del sueño puede realizarse contra un objetivo vivo o contra uno que haya muerto hace poco (no más de un asalto por nivel). Si la víctima está muerta, el intento tiene éxito de forma automática; si la víctima está todavía viva tiene que hacer una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel del soñador + el modificador de Inteligencia).

Si la víctima estaba muerta, su alma viaja a los Sueños y queda atrapada allí y no se puede hacer volver a la víctima

con *clonar, revivir a los muertos, reencarnación, resurrección, resurrección verdadera, milagro* o *deseo* hasta que se libere el alma.

Si la víctima está todavía viva, los Sueños atrae su alma, que queda atrapada allí. El cuerpo físico de la víctima cae inmediatamente en un coma del que no puede despertarse; el cuerpo sigue envejeciendo de forma normal y necesita comida, agua y alimentos y seguirá viviendo siempre que se le cubran estas necesidades básicas. Si el cuerpo muere mientras el alma está aún ausente, la víctima queda afectada como si hubiera estado muerta en el momento en que se produjo la trampa del sueño.

Los muertos vivos incorporados objeto de una trampa del sueño sencillamente se transportan a los Sueños. Las criaturas sin alma (esqueletos y zombis, por ejemplo) no pueden resultar afectados por la trampa del sueño.

Un alma atrapada aparece en los Sueños como si fuera un fantasma (ver **MM**).

Los efectos de una trampa del sueño sólo se pueden eliminar de dos formas: matando al soñador hada que creó el efecto o devolviendo el alma a su cuerpo (ya sea llevando el cuerpo a los Sueños o trayendo el alma de vuelta al cuerpo). Si el cuerpo estaba muerto al principio o ha muerto desde que se creó la trampa del sueño, al devolver el alma al cuerpo sólo se libera al alma. El personaje seguirá estando muerto, pero se le puede devolver a la vida a través de la magia.

EL SOÑADOR HADA

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Familiar de los sueños, camino del sueño 1/por día, augurio del sueño
2	+1	+0	+0	+3	Convocación de sueño I
3	+1	+1	+1	+3	Paso del sueño (20 pies), mente verdadera
4	+2	+1	+1	+4	Convocación del sueño II
5	+2	+1	+1	+4	Paso del sueño (40 pies), camino del sueño 2/por día
6	+3	+2	+2	+5	Convocación del sueño III
7	+3	+2	+2	+5	Paso del sueño (80 pies), miedo del sueño
8	+4	+2	+2	+6	Convocación de sueño IV
9	+4	+3	+3	+6	Paso del sueño (160 pies), ventana del sueño
10	+5	+3	+3	+7	Convocación de sueño V, camino del sueño 3/por día, trampa del sueño

ILLONIS



Envueltos en el misterio y atormentados por una maldición que lleva persiguiéndoles más de un milenio, los illonis se mueven de plano en plano en una búsqueda aparentemente sin esperanza. No se sabe a ciencia cierta en qué plano se originaron los illonis, como tampoco se sabe la razón por la que están condenados a vagar por el multiverso. Varias generaciones de rumores, habladurías y exageraciones han desdibujado la línea entre realidad y ficción, incluso entre los propios illonis. Se cree que los illonis fueron en un tiempo una raza orgullosa de comerciantes y exploradores que sentaron las bases del viaje entre planos cuando la raza humana todavía era, muy joven. Inteligentes y atrevidos, los illonis viajaron por todo el multiverso comerciando con objetos exóticos por los planos infinitos. Entonces esta raza pacífica provocó la cólera de un dios vengativo.

La leyenda cuenta que los ancianos illonis enviaron mediante un conjuro a un alto sacerdote de una deidad maligna a unos planos desconocidos durante una confrontación en la que el clérigo intentó robar los secretos de los viajeros. Furioso por el incidente, el dios oscuro lanzó una terrible maldición sobre los illonis, condenándolos a una vida de dolor al obligarlos por medio de la magia a buscar al sacerdote perdido por todo el multiverso. Nunca más verían su plano natal y jamás los aceptarían en los mundos por los que viajaran.

Personalidad: Los illonis son una raza decidida. Tantas generaciones de vagar y buscar sin rumbo ni propósito aparente debería haberlos hecho caer en la desesperación, los tormentos de su apariencia maldita y enervante y sus extraños males deberían haberles arrebatado la esperanza hace mucho tiempo, pero los illonis han seguido adelante. Muchas otras razas no entienden qué es lo que mantiene en pie a los illonis, ¿la maldición o la pura determinación de un espíritu inquebrantable? Los illonis nunca se entregan a la desesperación y siempre encuentran la fuerza para luchar contra obstáculos imposibles. Así es su naturaleza.

Descripción física: La imagen de la raza que fueron prácticamente se ha perdido con el paso del tiempo y los estragos de una existencia maldita, así que ahora los illonis se enfrentan con el reto de encontrar un poco de tolerancia en los planos que visitan. Los illonis son criaturas humanoides que miden entre seis y seis pies y medio y pesan una media de 155 libras. Tienen una piel gris salpicada de manchas de nacimiento negras que se parecen a las

marcas de guerra de algunas tribus bárbaras. La mayoría de los illonis tienen el pelo de un gris oscuro o negro de longitud variada dependiendo del individuo, muchos, mujeres incluidas, han empezado a afeitarse la cabeza.

Los illonis poseen muchas de las características humanas normales: dos brazos, dos piernas, una boca, nariz, orejas. Todas estas características recuerdan a las razas humana y élfica excepto por dos diferencias notables. En primer lugar, los illonis poseen seis dígitos largos, con tres articulaciones en cada mano y esta característica les proporciona un talento notable para tocar instrumentos musicales. En segundo lugar, los illonis no tienen ojos sino que "ven" por medio de un extraño eco sentido. Las historias sugieren que esta raza fue famosa por su arte y su cultura, de ahí la crueldad de la maldición divina: sin ojos ni sentido del color, las aptitudes artísticas de los illonis quedan prácticamente limitadas a la música.

Los illonis intentan por todos los medios esconder su aflicción de los demás por medio de vendas en los ojos, grandes capuchas u otras formas de cubrirse.

Alineamiento: Luchando para superar la maldición que se les ha echado y evitar la venganza de una deidad colérica, la mayor parte de los illonis prefieren las formas caóticas y neutrales, pero siguen siendo buenos y suelen tener una cierta tendencia al heroísmo.

Las tierras de los illonis: Los illonis no tienen tierras propias y se limitan a vagar por las incontables tierras de otras razas. Como ordenó la maldición divina, los illonis deben vagar por el multiverso en busca del sacerdote perdido y aunque la mayoría se da cuenta de que es muy difícil que el sacerdote siga vivo, la maldición todavía les persigue y ellos deben continuar con su búsqueda desesperada hasta la muerte. La maldición dice que esta raza está destinada a vivir en un plano un siglo y cuando ha transcurrido ese tiempo, los illonis deben irse a un plano nuevo o la raza entera morirá.

En la mayoría de los planos algunos illonis buscan al sacerdote perdido mientras que otros sencillamente vagan ayudando a los que lo necesitan y contando su historia hasta el final de ese siglo. Deciden pasar el tiempo concedido ayudando a los demás en vez de continuar una búsqueda desesperada que les ha impuesto un dios malvado. Los individuos illonis quizá no tengan contactos con otros miembros de su raza durante décadas pero cuando el siglo empieza a

terminar, los supervivientes se reúnen para preparar su viaje al siguiente plano.

Religión: Siglos de viajes planares han transformado a los illonis en una raza ecléctica en lo que a religión se refiere. Al no saber cuales son sus dioses patronales originales, muchos illonis eligen un patrón diferente en cada plano que visitan, escogiendo el que mejor encarna la visión del mundo de los illonis o bien sus creencias personales. Los dioses de la música, la libertad, el arte y la poesía están entre los más adorados. Algunos illonis aventureros siguen a los dioses de la fortuna, los viajes y el saber.

Si bien los illonis no son famosos por su devoción religiosa, los clérigos illonis pueden estar entre los más devotos ya que ven en la fe y el poder divino la única esperanza que tiene su raza para escapar de la horrible maldición que les han echado.

Idioma: Todos los illonis hablan común, sin embargo, después de siglos de viajes entre planos y de su exposición a cientos de idiomas, los illonis tienen la capacidad de aprender cualquier idioma que sus órganos vocales les permitan hablar. Por extraño que parezca, los illonis no tienen idioma propio, otra consecuencia de la maldición, ya que su idioma nativo se perdió después de siglos de vagar por los planos.

Nombres: Como ocurre con buena parte de su cultura, los nombres illonis han cambiado de forma notable durante todos esos siglos de viajes entre planos. No existen los nombres comunes verdaderamente illonis, ya que tienden a variar entre plano y plano. La forma de llamar a los recién nacidos se suele adoptar partiendo de las incontables culturas y lugares que conocen y, por tanto, un illonis bien informado suele poder calcular la edad y el plano de origen de otro por el nombre que lleva.

Nombres masculinos: Yrasjin, Trask, Fillimon, Jesker y William.

Nombres femeninos: Uulinia, Ewilous, Leeya y Sareh.

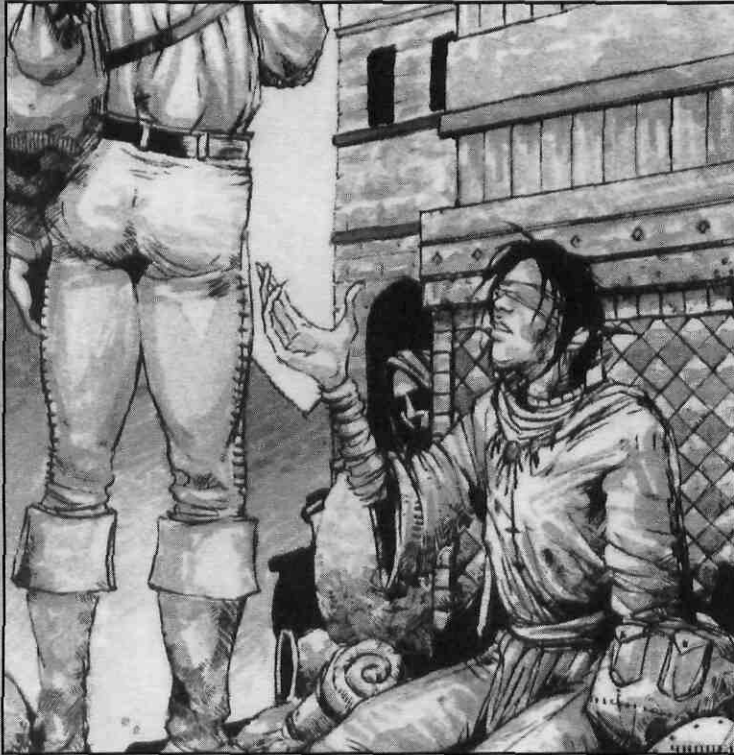
Aventureros: A pesar de su maldición (o quizá precisamente por ella) los illonis se sienten con frecuencia llamados por el camino de la aventura. La mayoría de los illonis se aventuran con uno o dos objetivos en mente: buscar al sacerdote perdido responsable de la maldición o vagar por los reinos ayudando a los débiles y oprimidos. Los illonis, posiblemente más que cualquier otra raza, consideran que es su obligación defender las causas perdidas y extender la paz entre las diferentes culturas y sociedades.

RASGOS RACIALES

- +2 Destreza, +2 Carisma, -2 Fuerza: Toda una vida de ocultar su aflicción hace que la mayoría de los illonis sean un poco tímidos pero muchas razas los consideran un pueblo único e increíble. Los dedos esbeltos y con varias articulaciones les dan a los illonis una destreza extraordinaria pero su constitución delgada les hace menos imponentes físicamente hablando que otras razas.
- Tamaño Medio: Al ser criaturas de tamaño Medio los illonis no tienen bonificaciones ni penalizaciones especiales por su tamaño.
- La velocidad base de los illonis es 30 pies.
- Eco sentido: La maldición les costó a los illonis los ojos y ahora dependen de una forma única de eco localización para sentir el medio en el que se mueven. El eco sentido



funciona igual que la vista ciega (ver **MM**), utilizando este sentido los illonis no pueden distinguir las texturas, los contrastes o los colores y, por tanto,



los personajes illonis no pueden leer o escribir sin ayuda mágica. Esta limitación les ha dado un motivo para extender su historia (y aprender las de los demás) a través de una tradición oral permanente.

- **Ambidextrismo:** Son una raza naturalmente elegante e inusualmente bien coordinada, así que los personajes illonis consiguen la dote de Ambidextrismo gratis, incluso si no cumplen los requisitos previos.
- **Bonificación racial de +2** para las pruebas de Interpretar: Aunque la maldición de los illonis ha limitado su talento artístico, todavía poseen un talento extraordinario para las artes de la música y la narración de cuentos.
- **Hablar un idioma:** Por ser una raza de viajeros entre planos, los illonis han aprendido una gran variedad de idiomas y tienen una gran facilidad natural para aprender lenguas nuevas. Los personajes illonis de 1º nivel consiguen una habilidad de Hablar un idioma gratis además de la que escogen individualmente.
- **Clase predilecta:** Bardo. La clase de bardo de un illonis multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no penalizaciones de PX por ser multiclase. Con una afinidad tan fuerte con la música y la narración de cuentos, la vida del bardo es la ideal para un illonis.
- **Equivalencia de nivel:** Niveles de clase + 1

EL TROVADOR DE LA PERDICIÓN ILLONIS

Destinados a vagar por los planos por toda la eternidad, los illonis viven la vida de los condenados. Mientras la mayoría son capaces de aceptar la soledad y el dolor, hay unos pocos trágicos que abrazan la angustia y la desesperación. A estas almas desdichadas se las llama trovadores de la perdición. Viajan por tierras oscuras ayudando a

los necesitados, los trovadores de la perdición utilizan siglos de dolor y miedo para descargar la ira de los condenados sobre los malhechores. Muchos trovadores de la perdición vagan solos y sus parientes les llaman los Huecos. Emiten un aura de desesperación y dolor que pone incómodos incluso a los otros illonis, han abandonado la última hebra de felicidad para convertirse en destructores del mal y sus mentes guardan un equilibrio precario en el borde de la locura.

La mayor parte de los trovadores de la perdición son bardos cuyo talento eclipsa incluso al de los illonis más cualificados. Son muy escasos los magos y hechiceros que se convierten en trovadores de la perdición cuando aprenden a abrazar la tristeza y la desesperación que guardan en su interior.

Dado de golpe: d6

REQUISITOS

Para convertirse en un trovador de la perdición illonis, los personajes deben cumplir los siguientes criterios.

Raza: Illonis

Alineamiento: Cualquier no legal

Invocación de conjuros: Aptitud de invocar conjuros arcanos

Ataque base: +5

Moverse sigilosamente: 4 rangos

Interpretar: 10 rangos

Averiguar intenciones: 4 rangos

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del trovador de la perdición (y la aptitud clave para cada habilidad) son Equilibrio (Des), Engañar (Car), Concentración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Escapismo (Des), Reunir información (Car), Esconderse (Des), Saber (todas las habilidades tomadas de forma individual) (Int), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Interpretar (Car), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Averiguar intenciones (Sab), Hablar un idioma (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Piruetas (Des) y Usar objeto mágico (Car, habilidad exclusiva).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio de los trovadores de la perdición.

Aura de dolor: Los últimos vestigios de felicidad y contento desaparecen y el trovador de la perdición sólo conoce el dolor. Los que rodean al trovador sienten ese sufrimiento mientras él emite una sensación de angustia y desesperación. En el 1º nivel, el trovador de la perdición puede manifestar esta aura como si fuera un conjuro de *perdición*. El nivel de invocador del trovador es igual a su nivel y puede utilizar esta aptitud tres veces al día.

Canción de tristeza: En el primer nivel el trovador de la perdición puede entonar entre lamentos una canción de tristeza que mina el valor de sus enemigos. Para resultar afectado, el enemigo debe oír el lamento del trovador durante un asalto completo; el efecto dura durante el tiempo que cante el trovador y el enemigo pueda escucharlo más 5 asaltos adicionales. Utilizar esta aptitud es una acción equivalente a moverse. Las criaturas afectadas sufren una penalización de

moral de -1 en las tiradas de ataque y daño. Es una aptitud que afecta a la mente.

Velo de oscuridad: Envueltos en el sufrimiento, los trovadores de la perdición pueden manifestar la oscuridad que mora en sus almas. En el 3º nivel el trovador puede invocar un conjuro de *oscuridad* una vez al día como haría un lanzador de conjuros arcano con un nivel igual al de su personaje. Como illonis que es con la aptitud del eco sentido, la *oscuridad* no tienen ningún efecto sobre el trovador. El efecto se centra sobre el trovador y se mueve con él.

Toque de desesperación: Los trovadores pueden impregnar a las otras criaturas con su propia existencia maldita. En el 3º nivel, un trovador de la perdición puede invocar *lanzar maldición* una vez al día como un lanzador de conjuros arcano con un nivel igual al de su personaje. El trovador puede elegir el efecto específico que quiere provocar al utilizar esta aptitud.

Grito de furia: Puesto que es esclavo de su sufrimiento y desesperación, el trovador encuentra una voz destructiva para su ira. En el 4º nivel, el trovador puede descargar un grito agonizante que actúa como un conjuro de *desintegrar* como si lo hubiera invocado un lanzador de conjuros arcano con un nivel igual al de su personaje.

Lamento de destrucción: Consumido por la desesperación, el trovador aprende a descargar sus demonios internos mani-

festándolos en forma de un lamento oscuro y destructivo. En el 5º nivel el trovador puede invocar el *lamento de la banshee* una vez al día como un lanzador de conjuros con un nivel igual al de él.

Un poder tan horrible se consigue tras pagar un precio, cuando el trovador de la perdición invoca este poder, pone su propia cordura en peligro. Cada vez que el trovador utiliza el lamento de destrucción, debe conseguir una salvación de Voluntad (CD 20) o sufrir un punto de daño permanente a la Sabiduría. Ese daño a la puntuación de la aptitud sólo se puede restaurar con conjuros como *deseo limitado*, *deseo* o *milagro*.

Conjuros por día: El trovador de la perdición illonis sigue invocando conjuros arcanos como si fuera un lanzador de conjuros de su nivel total de personaje. Cuando se adquiere un nuevo nivel de trovador, el personaje adquiere nuevos conjuros por día como si también hubiera adquirido un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no adquiere ningún otro beneficio que hubiera conseguido un personaje de esa clase. Si el personaje tuviera más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en trovador de la perdición, debe decidir a qué clase le añade cada nivel de trovador para así determinar el número de conjuros por día cuando se añade el nivel nuevo.

EL TROVADOR DE LA PERDICIÓN ILLONIS

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial	Conjuros por día
1º	+0	+0	+2	+2	Aura de dolor, canción de tristeza	+1 nivel de clase existente
2º	+1	+1	+2	+2	Velo de oscuridad	+1 nivel de clase existente
3º	+2	+1	+3	+3	Toque de desesperación	+1 nivel de clase existente
4º	+3	+2	+3	+3	Grito de furia	+1 nivel de clase existente
5º	+4	+2	+4	+4	Lamento de destrucción	+1 nivel de clase existente

ILUMINADOS

Hace siglos los iluminados se parecían mucho a las razas élficas con sus constituciones esbeltas y una presencia poderosa pero elegante. Al contrario que los elfos, los iluminados dedicaron toda su existencia a la destrucción del mal, a menudo asumiendo el papel de paladines y clérigos de las deidades más benevolentes. A la par que aumentaban los esfuerzos de los iluminados, también lo hacían los del mal, lo cual llevó a los sabios iluminados a empezar a experimentar con las fuerzas del plano de la energía positiva, un plano al que muchos de los defensores iluminados acudían para que les ayudara en la batalla. Los sabios creyeron que se podía encontrar un modo de integrar literalmente estas fuerzas en la fisiología de la raza luminosa.

Después de varias generaciones de investigación, los sabios habían dado muchos pasos en la dirección correcta pero no estaban mucho más cerca del objetivo final. Haría falta una gran tragedia y la intervención divina para que los iluminados hicieran su sueño realidad. Tal y como cuentan las leyendas, había una guerra que se libraba por toda la tierra y el número de muertos alcanzaba cotas inimaginables mientras las fuerzas del mal hacían estragos entre los inocentes. A la cabeza de la resistencia se encontraban los iluminados, que luchaban con valentía contra las legiones de muertos vivientes, sin preocuparse de sí mismos, sino de la supervivencia de las otras razas que habían caído.

Cuando los iluminados estaban a punto de ser extinguidos, la raza entera se enfrentó al enemigo sacrificando a miles de los suyos para salvar aquella tierra de las fuerzas del mal. Aunque vencieron, los iluminados pagaron un alto precio puesto que sólo sobrevivió una pequeña parte de su raza. La leyenda sostiene que un dios de la caballería y el heroísmo se dio cuenta del sacrificio hecho por los iluminados y les ofreció una señal de gracias y aceptación concediéndoles la conexión con el plano de energía positiva que deseaban.

Desde aquel acontecimiento decisivo, los iluminados han trabajado siendo los defensores del bien y la justicia para estar a la altura de la fe que depositó en ellos aquella deidad. Son conductores vivientes de energía positiva y la ruina de las fuerzas del mal, especialmente de los muertos vivientes.

Personalidad: Más centrados que amables y con bastante más empuje que ligereza, a menudo se percibe a los iluminados como unos seres reservados y antisociales.

Una caracterización que pocas veces es verdad, de hecho, los iluminados hacen grandes esfuerzos para que los acepten en las tierras de las otras razas y son defensores innatos del honor, la justicia y la caballeridad. Utilizan su apariencia única tanto para asustar a los que querrían cometer algún mal, como para tranquilizar e inspirar a sus aliados.

Descripción física: Los iluminados son humanoides que miden entre cinco pies y medio y seis pies y medio y pesan entre 115 y 225 libras. Aunque en un tiempo se parecieron a los elfos, los iluminados se han convertido en algo más al actuar como conductores vivientes del plano de energía positiva. En apariencia, los iluminados tienen la figura básica de un humanoide pero tienen una piel translúcida que les sirve como sello para contener y dar forma a las energías positivas que componen su anatomía y talle. No tienen cabello y sus cuerpos carecen de los detalles que poseen las razas normales, sólo presentan las características suficientes para distinguir los varones de las mujeres. Los iluminados sí que utilizan ropa y armadura y prefieren el estilo de su región natal o el de las tierras por las que pasan.

Al ser criaturas de energía los iluminados brillan con una luz que aumenta y disminuye de intensidad al cambiar su humor. Ese brillo energético también se ve afectado por las heridas físicas que sufren los iluminados. No poseen órganos ni fluidos corporales, los iluminados no tienen sangre que derramar, sangran la energía vital de la que depende su existencia. El iluminado sigue perdiendo puntos de golpe debido a las heridas y muere cuando se dispersan sus energías vitales. Además, la magia de la muerte y otros efectos similares que harían daño a otra raza son igualmente efectivos contra los iluminados, a menos que sus rasgos raciales u otras aptitudes especiales especifiquen lo contrario.

Los iluminados no necesitan comer ni siquiera dormir. La duración media de la vida de un iluminado es de 300 años. El fallecimiento de un anciano iluminado se celebra en una ceremonia ritual en la que su familia y amigos se reúnen para compartir los buenos recuerdos y despedirse de él.

Cuando una pareja luminosa decide concebir un hijo, ambos deben sacrificar una parte de su propia energía vital; esas energías se funden y producen al niño, a imagen de los mismos procesos reproductivos de razas más mundanas.

Relaciones: Los iluminados suelen ser parias en las tierras de los humanos, ya que su apariencia única tiende a inspirar o asustar al observador casual. Tan caballerosos como son

los iluminados, su devoción hacia la destrucción del mal les hace ser una raza muy centrada y por desgracia muy poco sociable. A pesar de su falta de finura social, son una de las razas más dedicadas y leales que se puede encontrar. Cuando un iluminado se dedica a una causa, se convertirá en su defensor para toda la vida.

Alineamiento: Los iluminados creen en la ley y el orden y están dedicados a la lucha contra el mal. Muchos iluminados juzgan al caos tan severamente como al mal, creyendo que son las dos caras del mismo camino oscuro.

Las tierras de los iluminados: Los iluminados suelen residir en tierras humanas ya que piensan que buena parte de las otras razas son demasiado desorganizadas y caóticas. Aunque los iluminados a menudo respetan a los enanos, lo tienen más difícil para encontrar su lugar en las tierras de éstos. Los iluminados no suelen permanecer mucho tiempo en las tierras de otras razas, pero eso no significa que no vayan a defender a otros pueblos si surge la necesidad. La mayor parte de los iluminados atraviesan los reinos luchando contra el mal allí donde lo encuentran. Un antiguo dicho iluminado proclama: "El mal no sabe de fronteras, y nosotros tampoco".

Religión: Los iluminados adoran a los dioses de la ley, el heroísmo y la caballería. Varios siglos de devoción a la deidad que los transformó han solidificado su vínculo con las fuerzas de la luz y el orden. Sin embargo, persisten los rumores de una facción corrompida que se ha vuelto hacia el mal y cuyas energías vitales se han visto corrompidas por el plano de energía negativa. Si esos rumores son ciertos, estos iluminados malignos han conseguido esconderse muy bien, incluso de los ancianos de su raza.

LUZ PURIFICADORA (GENERAL)

Como iluminado puedes utilizar tu energía para ayudar a tus aliados a deshacerse de los efectos nocivos de los venenos.

Requisitos previos: Debes ser un iluminado.

Beneficios: Cada día, durante un número de veces igual a tu modificador de Sabiduría, puedes canalizar tus energías para conceder a una víctima afectada por un veneno una tirada de salvación más (si la primera fracasó). También le puedes dar a la víctima una bonificación sagrada de +2 en el segundo intento de salvación contra el veneno.

AURA INFLEXIBLE (GENERAL)

Controlando y manifestando tus energías de forma cuidadosa, puedes ayudar e inspirar a tus aliados en la batalla.

Requisitos previos: Debes ser un iluminado.

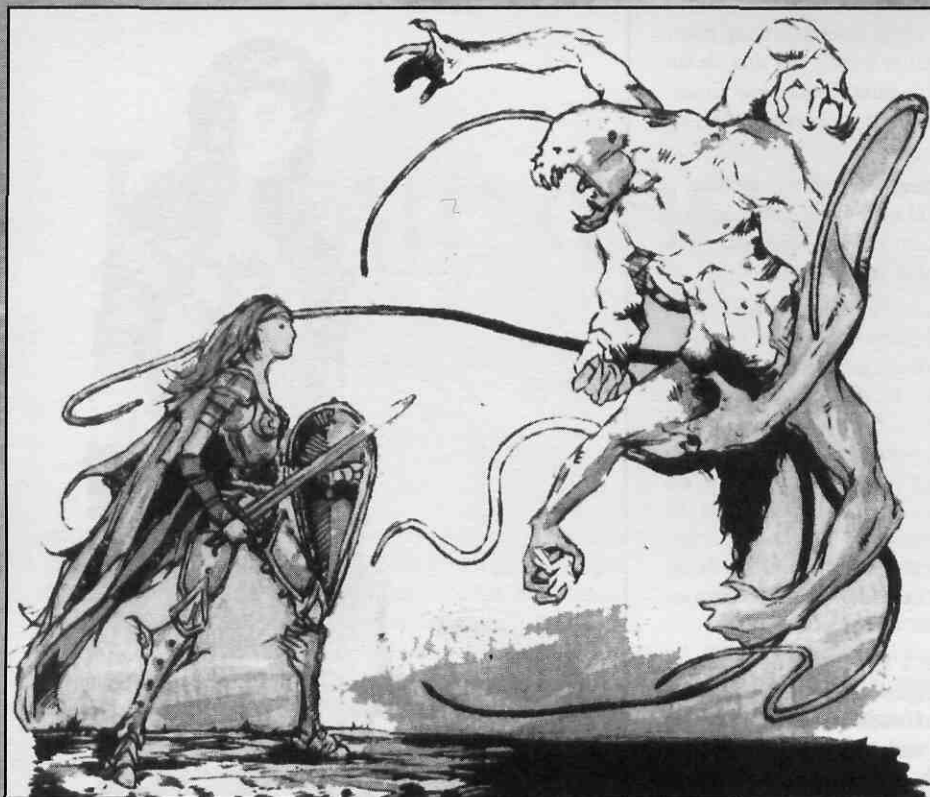
Beneficios: Una vez al día puedes manifestar las fuerzas del plano de energía positiva para crear un aura con un radio de 20 pies que concede a todos tus aliados que estén en la zona el efecto de una bonificación moral de +1 para todas las tiradas de ataque, daño y salvación. Sin embargo, tú debes sufrir 1 punto de golpe de daño por cada asalto en el que manifiestes el aura.



Idioma: Los iluminados hablan un extraño híbrido de común, élfico y celestial llamado lumin. Es un idioma que resulta casi imposible que lo hablen las otras razas, a parte de los elfos y los pevishan (ver página 94). Algunos sabios sugieren que los primeros iluminados tenían fuertes lazos con los antiguos pevishan, lo que explica la afinidad de estos últimos con el lumin.

Nombres: Los nombres iluminados suelen ser tan metódicos como la propia raza. La madre y el padre se pasan a veces semanas o incluso meses investigando en los textos y archivos ancestrales antes de elegir el nombre de un hijo. Los iluminados suelen tener dos nombres, uno iluminado y otro común; la madre elige el nombre iluminado y el padre elige el nombre común. Entre los muchos círculos iluminados se considera de muy mala educación pronunciar el nombre iluminado en presencia de aquellos que no hablan su idioma.

Nombres masculinos: Lumin: Qiol, Ulizanz, Rulixn y Equirizolo. Común: Dirk, Faren y Millikan.



Nombres femeninos: Lumin, Zzirta, Willjula y Aquixan.
Común: Talliya, Lucinda, Eveliya.

Aventureros: Los iluminados suelen aventurarse habitualmente por una razón: luchar contra las fuerzas del mal. Los iluminados suelen unirse a compañías de aventureros de alineamiento bueno o bien a órdenes de caballeros para conseguir aliados para sus luchas.

Durante los últimos años, los ancianos han descrito una profecía que presagía la vuelta de su antiguo enemigo al que seguirán mil años de dolor y sufrimiento. Con esta revelación muchos de los iluminados han renovado sus esfuerzos para entrenar a los más jóvenes y prepararlos para la batalla que se aproxima. Otros vagan por las tierras buscando a los responsables de la vuelta del enemigo.

RASGOS RACIALES

- +2 Sabiduría, -2 Carisma: Los iluminados tienen el don de la intuición y un fuerte lazo tanto con los poderes divinos como con el plano de energía positiva. Sus rígidas creencias y valores en ocasiones hace que se caracterice al ser iluminado como duro y de miras estrechas, lo que a menudo perjudica su capacidad para relacionarse con los otros.

- Tamaño Medio: Al ser criaturas de tamaño Medio, los iluminados no tienen bonificaciones ni penalizaciones especiales por su tamaño.

- Inmunidad al veneno: Al ser seres hechos de energía, los iluminados tienen una inmunidad racial a todos los venenos naturales. Esta aptitud no protege a los iluminados de los venenos mágicos o sobrenaturales.

- Bonificación racial de +4 en todas las salvaciones contra la magia nigromántica. Al ser seres hechos de energía positiva, los iluminados disponen de una resistencia

mayor a los poderes de la nigromancia.

- Anatomía única: Siendo un ser hecho de energía pura, un iluminado puede intensificar su brillo natural para igualar los efectos de una tea o de la luna. El iluminado también puede atenuar su brillo cuando se necesita sigilo, pero eso les resulta más difícil. El iluminado debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 15) para atenuar su brillo durante un número de asaltos equivalente a su puntuación de Constitución. El personaje puede intentarlo tantas veces como desee, pero exige una salvación de Fortaleza cada vez.

- Expulsión mejorada: Puesto que son seres hechos de energía positiva, los iluminados son enemigos mortales de los muertos vivos. Un personaje iluminado que tenga esa aptitud, expulsa muertos vivos como un personaje dos niveles por encima de él.

- Idiomas automáticos: Lumin y común. Idiomas adicionales: Celestial y élfico. El iluminado que haya viajado mucho puede aprender una amplia variedad de idiomas.

- Clase predilecta: Paladín. La clase de paladín de un iluminado multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no penalización de PX por ser multiclase. Los iluminados tienen una afinidad innata para la vida de los defensores de la ley y el bien.

EL CREADOR DE LUZ ILUMINADO

Siendo el defensor de la justicia y el valor, el creador de luz puede provocar el miedo en el corazón ennegrecido de hasta los más fríos malvados. Ya recorran las tierras solos o se unan en órdenes imponentes, los creadores de luz comparten un objetivo común: destruir el mal en todas sus formas a cualquier precio. Aunque en ocasiones los contemplan con cautela a causa de su enervante dedicación, los creadores de luz sólo tienen las mejores intenciones para el mundo. Creen que su disciplina es necesaria para mantener a los reinos protegidos de la oscuridad.

Todos los creadores de luz son clérigos y paladines y han trabajado en los templos de las deidades protectoras de la caballería y la justicia. Los creadores de luz están increíblemente centrados en su objetivo y no se pararán ante nada para destruir al mal. En ocasiones tan despreciados como queridos, los creadores de luz siguen un camino que pocos pueden tomar, ellos ven la oscuridad que los otros no pueden ver y soportan un gran peso sobre sus hombros.

Continúan circulando los rumores entre los iluminados sobre una orden maligna, un cuadro de "creadores de oscuridad". Los creadores de luz creen que este grupo actúa en secreto, luchando para frustrar todos sus planes y desviar todas sus búsquedas. Si existe realmente o no

esta orden sigue siendo un misterio, incluso para los creadores de luz ancianos.

Dado de golpe: d10.

REQUISITOS

Para convertirse en un creador de luz iluminado, el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Iluminado

Alineamiento: Legal bueno

Ataque base: +7

Concentración: 6 rangos

Saber (religión): 6 rangos

Dotes: Expulsión incrementada, Soltura con un arma y Aura inflexible.

Expulsar muertos vivientes: Aptitud de expulsar muertos vivientes como la de un clérigo o paladín.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del creador de luz (y la aptitud clave para cada habilidad) son Concentración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Trato con animales (Car), Sanar (Sab), Saber (religión) (Int), Oficio (Sab) y Montar (Des)

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio de los creadores de luz.

Competencia con arma y armaduras: Los creadores de luz son muy hábiles con todas las armas sencillas y marciales así como con todos los tipos de armadura y escudos.

Conjuros por día: Un creador de luz iluminado sigue invocando conjuros divinos como si fuera un lanzador de conjuros de su nivel de personaje total. Cuando se adquiere un nuevo nivel de creador de luz, el personaje consigue nuevos conjuros por día como si también hubiera adquirido un nivel en la clase de lanzadores de conjuros a la que pertenecía antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio que habría obtenido un personaje de esa clase. Si el personaje tenía más de una clase

de lanzadores de conjuros divinos antes de convertirse en creador de luz, debe decidir a qué clase le añade cada nivel de creador de luz para así determinar el número de conjuros por día que le corresponden cuando añade el nivel nuevo.

Corazón valeroso: La pasión que siente el creador de luz por la lucha contra el mal inspira y aumenta el valor de los que le rodean. Un creador de luz puede infundir valor a sus aliados un número de veces al día igual al de su modificador de Sabiduría. Esta aptitud actúa como el conjuro de *quitar el miedo* invocado por un lanzador de conjuros divinos del nivel del creador de luz.

Arma de justicia: Con el poder del plano de energía positiva recorriendo su cuerpo, el creador de luz puede, a partir del 2º nivel, infundirle al arma que elija energía positiva, transformándola en un arma mágica y bendita.

Esta aptitud funciona como el conjuro de *arma mágica mayor* invocado por un lanzador de conjuros divinos del nivel del creador de luz. Éste consigue una bonificación de mejora de +1 por cada tres niveles para los ataques y el daño realizados con esa arma. Esta aptitud se puede utilizar una vez al día.

Ruina del mal: En el 3º nivel, el creador de luz puede canalizar su energía positiva manifestándola en forma de poderosas defensas y ataques contra los seres malvados. Cuando lucha contra las criaturas de alineamiento maligno, el creador de luz recibe una bonificación sagrada en todos los ataques, daño y salvaciones. Utilizar esta aptitud es una acción gratuita.

Resplandor brillante: Cuando sus poderes alcanzan su máximo esplendor, el creador de luz ha aprendido muchas técnicas que le sirven de ayuda en su búsqueda incansable de la destrucción del mal. Su conexión con la energía positiva y su comprensión de esa energía que le creó y fluye por su cuerpo son casi completas. El creador de luz es un arma viviente para impartir justicia al mismo tiempo que un terror viviente para las fuerzas del mal.

En el 5º nivel, al creador de luz se le considera una criatura mágica. Se le clasifica como ajeno más que humanoide y el personaje consigue los rasgos genéricos celestiales (ver *MM*) con todos los beneficios e inconvenientes correspondientes.

EL CREADOR DE LUZ ILUMINADO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial	Conjuros por día
1º	+1	+3	+3	+0	Corazón valeroso	+1 nivel de la clase existente
2º	+2	+3	+3	+0	Arma de justicia	+1 nivel de la clase existente
3º	+3	+4	+4	+1	Ruina del mal	+1 nivel de la clase existente
4º	+4	+4	+4	+1		+1 nivel de la clase existente
5º	+5	+5	+5	+2	Resplandor brillante	+1 nivel de la clase existente

MALDITOS

La historia humana tiene su parte de comedia y su parte de tragedia y los malditos encajan perfectamente en esta última. Parecidos a los humanos en su tiempo, los malditos son ahora una raza caída, a los que rehuyen y de los que desconfían casi todo el mundo. Hace muchos milenios, los malditos eran la aristocracia de un reino decadente que ofendió a los dioses. El castigo divino cayó sobre estos ancestros, haciendo añicos el reino y transformando a los aristócratas y a todos sus descendientes en los malditos.

Desde aquel momento fatídico, los malditos se han propagado por el mundo, y suelen en la sociedad humana como parias. Algunos malditos son más solitarios y moran en remotos lugares yermos como ermitaños; sin embargo, hace apenas unos años, una compañía de aventureros malditos se hizo con el control de un asentamiento fronterizo rebautizado con el nombre de Bienaventurado con el propósito de construir un hogar para los de su raza. Hasta ahora, la idea de una nueva tierra para los malditos no ha cuajado y los antiguos gobernantes del asentamiento están deseando echar a los usurpadores.

Personalidad: Los malditos suelen ser inflexibles, fatalistas y variables. Descienden de la nobleza pero ahora viven como parias entre los humanos, la mayoría aparentan unos aires aristocráticos para los que pocos tienen los medios para adquirir las galas que deberían acompañarlos. Los peores se embarcan en iras asesinas al mínimo desaire imaginado. Otros han perdido la esperanza casi por completo y sobreviven mendigando, adulando servilmente a los poderosos y robando. Los peores se ganan la vida asesinando por encargo.

Los malditos no hacen amigos con facilidad ni siquiera cuando lo desean, y por otro lado, les salen enemigos hasta de debajo de las piedras. Los pocos malditos que sí tienen amigos suelen ser servilmente leales. En los apartados de vicio y virtud, los malditos disfrutan de toda la gama pero tienden a los extremos, es casi como si la moderación fuera un concepto desconocido para muchos de ellos.

Descripción física: Los malditos son prácticamente humanos en apariencia, incluyendo todas las variedades de altura, peso, tono de piel y color de cabello y ojos que caracterizan a las diversas especies humanas. Pero todos los malditos soportan algún tipo de deformidad física, una imperfección que puede ser algo tan suave como una ligera cojera o tan grave como miembros amputados o encogidos, ceguera o unos rasgos faciales deformados. Los

malditos envejecen como los humanos hasta los 65 años más o menos, a partir de ahí lo hacen más lentamente y tienen una vida media comparable a la de los medio elfos. Se cree que esta vida más larga es en sí misma parte de la maldición, como si los dioses le desearan a cada maldito una vida larga y miserable.

Relaciones: Prácticamente nadie aprecia a los malditos, incluyendo incluso los demás malditos. Son en casi todas partes parias, objetos de desconfianza, malos tratos y miedo. Son muy escasos los miembros de esta raza los que se molestan en superar la despreciable reputación de su especie. La mayoría de los malditos hacen muy poco para alentar el aprecio de los otros. Probablemente sea entre los humanos, donde viven la mayoría, donde a esta raza caída le es más difícil encontrar la aceptación. Los medio orcos, al ser ellos también parias, se muestran en ocasiones comprensivos con los malditos.

Alineamiento: La ley y el caos no tienen un atractivo especial para la mayoría de los malditos, aunque muchos son legales o caóticos. El peso horrible de su maldición evita también que la mayoría se preocupe demasiado por el bien, así que muchos malditos son en realidad bastante malvados, un hecho que sólo endurece más sus pobres condiciones de vida.

Las tierras de los malditos: Los malditos no tienen tierras propias. La mayor parte viven en grandes ciudades humanas o bien llevan vidas solitarias en los páramos. Incluso en las grandes ciudades es extraño que los malditos se unan para formar comunidades, pero no es imposible encontrar sociedades malditas.

En Bienaventurado, el asentamiento fronterizo ocupado por una compañía de aventureros malditos, los usurpadores se han establecido con una especie de consejo dictatorial. Los colonos se han visto sujetos a unos impuestos represivos y se ha aplastado a la oposición por medio del terror. La compañía trata a los colonos como si fueran prácticamente esclavos y se rumorea que han formado alianzas con humanoides malvados locales para garantizar la seguridad contra un supuesto retorno de los antiguos gobernantes del asentamiento.

Religión: Los malditos no tienen ninguna deidad racial principal. La mayoría no se siente especialmente inclinada a adorar a ningún dios y entre aquellos que tienen inclinaciones religiosas, tienden a servir a poderes neutrales o

malignos, especialmente aquellos que ejemplifican algún tipo de egoísmo.

En Bienaventurado los usurpadores han declarado fuera de la ley a todas las sectas excepto la de Peridus, un señor diabólico de la muerte. En las últimas décadas una serie de cruzadas prácticamente terminó con los devotos de Peridus y se rumorea que los usurpadores empezaron a adorar a Peridus a cambio de ayuda interna en sus planes de conquista. La presencia de una banda de kitones en Bienaventurado da crédito a este rumor.

Deidad Alineamiento Dominios

Peridus Legal Maligno Muerte, Mal, Magia

Idiomas: Los malditos hablan común. Al igual que los humanos suelen aprender otros idiomas según les apetezca o los necesiten.

Nombres: Una vez más, los malditos se parecen a los humanos en que sus nombres varían mucho. No hay una cultura unificadora que moldee las costumbres o tradiciones sobre nombres. Muchos malditos conservan sus títulos ancestrales, incluso aunque muy pocos tengan la autoridad o la posición para hacerlo.

Aventureros: La mayor parte de los malditos que se hacen aventureros lo hacen por algún tipo de beneficio personal. Algunos quieren recuperar la antigua gloria de su familia, incluyendo el poder que tenían sobre otros. Unos pocos luchan por elevarse sobre el destino de su raza y ganarse el respeto, la admiración y la aceptación de los otros.

RASGOS RACIALES MALDITOS

- +2 Inteligencia, -2 Carisma: Los malditos son brillantes pero su linaje les hace ásperos y desagradables.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los malditos no tienen ninguna bonificación ni penalización especiales por su tamaño.
- La velocidad base de los malditos es 30 pies.
- Inmunidad a *lanzar maldición*. Bonificación de resistencia de +2 contra *antipatía*, *perdición*, *discernir mentiras*, *fatalidad*, *arrebato emocional*, *simpatía*, *terribles carcajadas de Tasba* y *zona de verdad*.
- Bonificación racial de +2 para las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. La vida al margen de la sociedad ha enseñado a los malditos el valor del sigilo.
- Visión en la penumbra: Los malditos pueden ver el doble que los humanos a la luz de la luna, una tea, las estrellas y otras condiciones parecidas de mala iluminación. Conservan la capacidad de distinguir el color y los detalles en esas condiciones.
- Idiomas automáticos: Común. Idiomas adicionales: Cualquiera excepto las lenguas secretas como el druidico.
- Clase predilecta: Cualquiera. Cuando se determina si un maldito multiclase sufre o no una penalización de PX, la clase de nivel superior no cuenta.

LOS DESALMADOS

Una de las formas en la que los malditos se enfrentan a su desgraciado destino en la vida es abrazar incondicionalmen-





te el castigo divino que les aflige, lo cual se consigue llegando a un pacto oscuro con algún ajeno maligno. A cambio de su alma, el maldito consigue un gran poder y una especie de libertad terrible. La maldición deja de ser una fuente de dolor para convertirse en manantial de fuerza y poder. La mayoría de los que dan este paso tan drástico se convierten en la encarnación de todo mal, de todo lo que hace a los malditos unos seres tan odiados. Sin embargo, lo cierto es que unos cuantos encuentran una cierta paz y dignidad en esto y ya no se sienten oprimidos por su herencia.

La mayoría de los desalmados son magos pero bastantes hechiceros y clérigos encuentran su camino por las sendas más oscuras que llevan a esta clase de prestigio. Pocos miembros de otras clases pueden acceder con facilidad al conocimiento necesario para convertirse en un desalmado. Al parecer, el líder de la compañía maldita que rige Bienaventurado es un desalmado de una maldad escalofriante.

Dado de golpe: d8

REQUISITOS

Para poder convertirse en un desalmado, el personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

Raza: Maldito

Alineamiento: Cualquiera que no sea bueno.

Saber (arcano): 9 rangos

Saber (los planos): 4 rangos

Salvación de Voluntad base: +5

Especial: Para convertirse en un desalmado, el personaje tiene que gastar 5.000 PX. La salvación de Voluntad base del personaje debe ser de al menos +5 después de cualquier modificación por nivel incurrido debido al gasto de PX. Es más, este gasto debe ser un sacrificio a una criatura infernal o abisal no hostil.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de los desalmados (y la aptitud clave de cada habilidad) son Equilibrio (Des), Trepár (Fue), Concentración (Con), Arte (Int), Disfrazarse (Car), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Germanía (Sab), Intuir la dirección (Sab), Saltar (Fue), Saber (arcano) (Int), Saber (los planos) (Int), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Buscar (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Avistar (Sab) y Nadar (Fue).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio de los desalmados.

Competencia con arma y armadura: La vida de un desalmado es peligrosa. Los miembros de esta clase de prestigio son muy hábiles con todas las armas simples y marciales. Los desalmados no tienen ninguna soltura con armaduras o escudos.

Conjuros diarios: En cada nivel impar de desalmado, incluyendo el primer nivel, el maldito consigue conjuros nuevos diarios como si hubiera ganado un nivel en la clase de lanzadores de conjuros que tenía antes de convertirse en un desalmado. Su nivel real en la clase de lanzadores de conjuros no cambia así que no consigue ningún beneficio adicional asociado con la subida de nivel, como el dado de golpe adicional, la bonificación de ataque base mejorada, salvaciones base o demás. El desalmado puede utilizar un número de conjuros por día igual a su nivel recién ajustado en la clase de invocadores y su nivel de lanzador de conjuros se ajusta también para determinar los efectos de los conjuros que varían según el nivel. Si el desalmado tiene más de una clase de lanzador de conjuros, debe elegir cual se ve afectada por el aumento de conjuros diarios. Una vez tomada la decisión, ya no se puede cambiar.

Alterar el propio aspecto: El desalmado adquiere la aptitud sortillega de *alterar el propio aspecto*. Puede utilizar esta aptitud una vez al día en el 1º nivel y luego una vez más por día por cada tres niveles completos conseguidos como desalmado. Trata el nivel de invocador del desalmado como si fuera el total de todos sus niveles de clase. Esta aptitud a menudo se utiliza combinándola con el robo de esencia para conseguir una aptitud que la anatomía normal de un desalmado no podría duplicar.

Robo de esencia: El desalmado tiene la aptitud sobrenatural de absorber temporalmente parte de la esencia de una criatura moribunda, adquiriendo así parte de las capacidades de esa criatura que va a morir. El robo de esencia es una acción de asalto completo; se debe realizar antes de que se cumpla un asalto de la muerte de la criatura y sólo se pueden someter al robo de esencia cuando fallecen a las criaturas del Plano Material. El desalmado no puede, por ejemplo, utilizar el robo de esencia contra los muertos vivientes o contra un ajeno. El robo de esencia tiene un alcance de toque.

Por medio del robo de esencia el desalmado puede adquirir temporalmente cualquier ataque especial o cualidad espe-

cial de la criatura contra la que se utilice esta aptitud. Para conseguirlo, el desalmado debe hacer una salvación de Voluntad con una CD igual a 10 más el Dado de golpe de la criatura. Si falla la salvación de Voluntad, no se puede utilizar el robo de esencia de nuevo durante un día. De otra forma, el robo de esencia se puede utilizar una vez al día por nivel alcanzado como desalmado.

Un personaje que haya conseguido llevar a cabo el robo de esencia conserva el ataque o aptitud robados durante un número de asaltos que es igual a su nivel de desalmado más su modificador de Sabiduría. El robo de esencia no se puede utilizar para arrebatar las aptitudes de invocación de conjuro de un mago u otro lanzador de invocaciones. Es más, no se pueden robar las aptitudes que dependen de la devoción a un poder superior, como la capacidad de un clérigo para expulsar muertos vivientes. Otras aptitudes relacionadas con la clase sí que están sujetas al robo de esencia.

Por ejemplo, un desalmado de 3º nivel con una Sabiduría de 15 está luchando con una bestia desplazadora. La bestia cae y el desalmado se adelanta para utilizar el robo de esencia como una acción de asalto completo. Debe hacer una salvación de Voluntad (CD 16). Si tiene éxito, el desalmado puede robar el desplazamiento o la resistencia a los ataques a distancia de la bestia (a elección del jugador). Mantiene la cualidad robada durante cinco asaltos.

Inmunidades: En el 5º nivel, el desalmado consigue la aptitud extraordinaria de inmunidad al veneno, el fuego o la electricidad. En el 10º nivel adquiere una segunda inmunidad a una de esas tres formas de ataque.

Resistencia a la nigromancia: El desalmado consigue una bonificación de resistencia de +4 contra todos los conjuros y aptitudes sortílegas nigrománticas.

Resistencias: Según va subiendo de nivel, el desalmado se hace resistente a ciertas formas de ataque. En el 3º nivel y

una vez más en el 6º y en el 9º puede elegir una de las siguientes formas de ataque ante los que será resistente: frío, fuego o ácido. El personaje adquiere una resistencia 20 contra la forma elegida de ataque. No puede elegir cualquier forma de ataque más de una vez. Las resistencias son aptitudes extraordinarias.

Ver en la oscuridad: En el 5º nivel los ojos del desalmado cambian tanto en apariencia como en capacidad. Sus ojos se hacen de un color completamente blanco careciendo tanto de pupila como de iris. El desalmado también es capaz de ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso la creada por el conjuro de *oscuridad profunda*.

Falta de alma: Los desalmados no se llaman así sin una buena razón. El desalmado maldito ha perdido buena parte de lo que le convertía en la persona que era. Se ha convertido en una criatura fría que carece prácticamente de toda emoción. Ya no siente el dolor de su condición miserable ni tampoco puede experimentar demasiada empatía con los demás. Se hace inmune a todos los conjuros de Encantamiento (Compulsión) pero sufre una penalización de -2 en todas las pruebas de habilidad basadas en el Carisma.

Telepatía: Al convertirse en un desalmado de 2º nivel, el maldito consigue la aptitud sobrenatural de comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma y esté a menos de 100 pies.

Mirada intimidante: Una vez por encuentro de combate, el desalmado que pertenezca al menos al 8º nivel puede dejar clavada a una criatura enemiga con su mirada inhumana. El enemigo debe conseguir una salvación de Voluntad (CD 15) o sufrir una penalización de moral de -1 para todas las tiradas de ataque durante 1d3 asaltos. No es un ataque de mirada en el mismo sentido que la mirada petrificante de una medusa y no se necesita el contacto ocular para que funcione la mirada intimidante.

EL DESALMADO MALDITO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial	Conjuros diarios
1	+1	+0	+0	+2	Alterar el propio aspecto, 1 al día	+1 nivel de la clase existente
2	+2	+1	+0	+2	Telepatía	
3	+3	+1	+1	+3	Resistencia	+1 nivel de la clase existente
4	+4	+2	+1	+3	Alterar el propio aspecto, 2 al día	
5	+5	+2	+2	+4	Inmunidad, ver en la oscuridad	+1 nivel de la clase existente
6	+6	+3	+2	+4	Resistencia	
7	+7	+3	+3	+5	Alterar el propio aspecto, 3 al día	+1 nivel de la clase existente
8	+8	+4	+3	+5	Mirada intimidante	
9	+9	+4	+4	+6	Resistencia	+1 nivel de la clase existente
10	+10	+5	+4	+6	Alterar el propio aspecto, 4 al día	

MHUIINTIRS

Los mhuinntirs son cambiaformas naturales. Nacen humanos y crecen como humanos hasta que manifiestan su herencia única y aprenden a transformarse en jaguares. A menudo los confunden con licántropos si se llega a conocer su naturaleza así que los mhuinntirs aprenden a esconder lo que son cuando viajan por tierras extrañas.

Dentro de su sociedad, los mhuinntirs no tienen una autoridad que les gobierne, cada uno caza solo o con familiares o amigos cercanos. Aunque se reúnen para defenderse de las amenazas exteriores se ofrecen mutuamente poco apoyo para sobrevivir. Les gusta cazar, cosa que suelen hacer como jaguares y sienten gran orgullo cuando tienen éxito en una caza difícil.

Personalidad: Los mhuinntirs disfrutan del saber y el misterio, y si bien son reservados sobre sí mismos son muy inquisitivos en lo que respecta a los demás. Los jóvenes muestran una vena curiosa que les empuja hacia la indagación y la soledad, y al hacerse mayores los mhuinntirs se convierten con frecuencia en buenos espías o chismosos. Cuando los mhuinntirs luchan entre ellos es debido a la falta de respeto por la privacidad de otro y los pocos conflictos que no están provocados por la invasión de privacidad son resultado de herir la vanidad mhuinntir. Los cambiaformas son vanidosos y cuidan mucho de su apariencia en ambas formas.

Los mhuinntirs parecen tranquilos pero no es más que una ilusión. Tienen tendencia a sufrir fuertes estallidos emocionales y en esos momentos es cuando surge su lado animal. Cuando se enfadan, tienen hambre o miedo es probable que se transformen en jaguar para cazar, luchar o huir. Incluso cuando no se transforman en contra de su voluntad, tienen mal carácter y los instintos de lucha o huida de su lado animal.

Suelen tener una actitud reactiva hacia el mundo que les rodea y disfrutan de lo que encuentran, pero pocas veces se esfuerzan por dejar una huella duradera. Aunque no son interesados y les confunde el valor que los humanos le dan a unas piedras o metales en concreto, los mhuinntirs disfrutan coleccionando las baratijas que les atraen. Guardan esos tesoros en su *cuimbne* ("bolsa del recuerdo"), un saquito de cuerda que llevan alrededor del cuello.

Los mhuinntirs van coleccionando objetos mientras crecen y pueden recitar de memoria los recuerdos, las lecciones o las emociones que representa cada uno. Ese contexto es más valioso para ellos que los objetos en sí y se vuelven muy protectores de sus pertenencias. El robo

es un delito muy grave, y también muy difícil de lograr, casi nunca se quitan el *cuimbne*. Aunque intentan enterarse de los secretos de los otros, los mhuinntirs no roban a menos que deseen insultar gravemente o iniciar un reto de sangre.

Descripción física: En forma humana los mhuinntirs son más delgados que los humanos normales y tienen una constitución nervuda. Miden entre cinco y seis pies y pesan entre 110 a 200 libras. No hay diferencia en tamaño entre los varones y las hembras, el pelo y la tez suele ser oscuro aunque también hay muchos que tienen el pelo castaño claro o rubio. Los ojos son la característica más sorprendente, hasta la primera transformación los mhuinntirs tienen ojos castaños normales pero una vez que cambian de forma conservan los ojos felinos incluso en la forma humana, dorados oscuros o amarillos con pupilas verticales.

Los mhuinntirs envejecen a la misma velocidad que los humanos. Se les considera adultos entre los 12 y 15 años y pueden vivir hasta los 90.

Relaciones: Los mhuinntirs sufren las sospechas y la desconfianza de los humanos y los enanos. Se entienden mejor con los elfos, que les aceptan mejor aunque todavía recelan de su naturaleza animal. Los gnomos y los medianos aprenden muy pronto a tener cuidado con el carácter mhuinntir, pero a parte de eso comparten intereses con los que cambian de forma y disfrutan de su compañía. No resulta extraño que las otras razas confundan a los mhuinntirs con licántropos y temiendo la maldición de la licantropía, cazan a los que cambian de forma o les huyen. A causa de toda esta mezcla de reacciones, los mhuinntirs intentan esconder su naturaleza dual.

La actitud de los mhuinntirs hacia las otras razas es uniforme. Reservados por naturaleza, no sienten rencor hacia los otros por los malentendidos, ni intentan corregir sus opiniones. Se hacen amigos de los gnomos o los medianos con facilidad pero son amistades que no duran, ya que los instintos cazadores de los mhuinntirs les empujan a vivir una vida más agresiva que la les gusta a sus compañeros más pequeños. La mayoría de los mhuinntirs que se tropiezan con un medio orco encuentra un espíritu afín. Parecen compartir una ferocidad común pero pocas amistades sobreviven si este ser cambiante descubre que le han robado sus recuerdos.

Alineamiento: Los mhuinntirs no tienen ninguna tendencia, ni hacia el mal ni hacia el bien. Su preferencia por la



libertad y a menudo la soledad es signo de su tendencia hacia el caos, especialmente mientras son jóvenes.

Las tierras de los mhuinntirs: Prefieren vivir en las selvas y los bosques aunque están cómodos en cualquier tierra cálida donde haya piezas que cazar. No hay ninguna señal de desarrollo en las tierras que gobiernan y cazan los mhuinntirs, los refugios que construyen se confunden con el medioambiente ya que utilizan el terreno para esconderlos. Esas moradas tan discretas no son más que una extensión de su propia naturaleza reservada. Es posible incluso que un forastero atravesase un poblado mhuinntir y no viera nada excepto la selva que le rodea.

Aunque no les gobierna ninguna autoridad, los mhuinntirs tienen un consejo de ancianos con el poder (que les concede su edad y el respeto que sienten hacia ellos) de impartir justicia. Es a este consejo al que se traen los retos de sangre, que no son más que luchas sencillas y no letales entre iguales. El primero que haga sangrar al otro es declarado vencedor. Aunque perder el duelo no significa sufrir ninguna herida grave, la cicatriz permanece como recordatorio de esa derrota. Si se consigue herir al oponente en la cara se considera la victoria más decisiva y a un mhuinntir que tenga cicatrices visibles le resulta difícil recuperar el respeto de su comunidad. Una vez que se termina el reto de sangre, es tradición que se olvide el conflicto y los combatientes se

reconcilien, pero el orgullo herido del perdedor suele crear un motivo de rencor duradero.

Religión: El patrón de los mhuinntirs es el dios Sealgairean, el Cazador. Se le representa en forma humanoide con la cabeza, las garras y la cola de un gato cazador. Sus clérigos enseñan la confianza en uno mismo y en ocasiones la generosidad de ayudar a otros. Son escasos los verdaderos clérigos de Sealgairean, ya que los mhuinntirs no tienen una religión organizada y sus clérigos son cazadores la mayor parte de su vida, normalmente desarrollan otras habilidades y se convierten en clérigos sólo después de unirse a los ancianos de un pueblo. Un clérigo de Sealgairean puede escoger entre los dominios Animal, del Saber, Vegetal y de la Fuerza.

Idioma: Los mhuinntirs hablan su propio idioma que utiliza el alfabeto élfico. Es una combinación de vocales largas y consonantes duras normalmente pronunciado con un ritmo marcado y cantarín. Aunque para los humanos es difícil hablar bien el mhuinnteo, los que cambian de forma disfrutan cantando baladas y poemas épicos; suelen recitar la *beulaitbris*, la historia tradicional oral, pero también es un pasatiempo respetado el componer relatos nuevos. Disfrutan reviviendo los viejos cuentos a través de una narración amena y se reúnen para componer durante horas replicándose unos a otros. Pocos que no sean mhuinntirs intentan imitarlos en esto.



RASGOS RACIALES

- **Tamaño Medio:** Puesto que son criaturas de tamaño Medio, los mhuintirs no tienen ninguna bonificación o penalización especial por su tamaño.
- **La velocidad base de los mhuintirs es 30 pies.**
- **Visión en la penumbra:** Los mhuintirs pueden ver dos veces más que los humanos a la luz de las estrellas, la luna, una tea y condiciones parecidas de mala iluminación. Conservan la capacidad de distinguir el color y los detalles en esas condiciones.
- **Bonificación racial de +2 en las pruebas de Equilibrio, Trepas, Esconderse, Saltar y Moverse sigilosamente:** La naturaleza felina del mhuintir le proporciona un mejor equilibrio, una habilidad de atleta y gran sigilo incluso en la forma humana.
- **Control de forma:** En el 1º nivel el mhuintir consigue la habilidad de *Controlar la forma* con un rango de 4. Puede aumentar esta habilidad con puntos de habilidad cuando suba de nivel normalmente. El Control de forma se considera siempre una habilidad de clase sin importar la habilidad real del mhuintir.
- **Dotes adicionales:** Debido a su doble naturaleza los mhuintirs pueden seleccionar cualquiera de las siguientes dotes como dotes generales siempre que se les permita aprender una dote nueva: Control de forma mejorado, Agarre mejorado, Ataque múltiple, Abalanzarse y Desgarramiento.
- **Forma animal:** Los mhuintirs tienen una forma alternativa como jaguares, mientras están en la forma de jaguar no pueden utilizar ningún equipo u objetos mágicos diseñados para el uso humano excepto collares y amuletos. El DM tiene la última palabra para decir qué otros objetos se pueden utilizar en la forma animal. El cambio de forma entre las dos naturalezas requiere una acción estándar y es una aptitud sobrenatural que provoca ataques de oportunidad. Los mhuintirs que están en la forma jaguar sufren los siguientes cambios:
 - +4 Fuerza, +6 Destreza, +4 Constitución y una bonificación de armadura natural de +1. El aumento de Constitución acrecienta los puntos de golpe del mhuintir en dos puntos por nivel pero son unos puntos que desaparecen cuando se vuelve a transformar en humano. No se pierden primero de la misma forma que los puntos de golpe temporales.
 - Velocidad de 40 pies, trepar 20 pies. La bonificación racial de Trepas del mhuintir aumenta a +8 y puede decidir tomar 10 mientras está trepando incluso si tiene prisa o le amenazan. Los mhuintirs pueden decidir intentar trepar deprisa en la forma animal.
 - Bonificación racial de +2 para rastrear o avistar criaturas por el olor. Los mhuintirs que estén en la forma de jaguar pueden detectar a las criaturas cercanas por el olor pero no pueden determinar su localización exacta. En las circunstancias apropiadas pueden reducir las probabilidades de no acertar contra los oponentes escondidos o invisibles en un 10%.
 - Consiguen de forma temporal Impacto sin arma mejorado. Al cambiaformas siempre se le considera armado con sus armas naturales.
 - Sus armas naturales son el mordisco y la garra. Mordisco (1d6/x2); Garra (1d3/x2). El mhuintir puede realizar una acción de ataque completo para llevar a cabo los tres ataques como si estuviera atacando con varias armas. Los ata-

Adultos: Los mhuintirs adultos tienen dos nombres. El primero se lo dan sus padres al nacer, el segundo lo eligen los mhuintirs y lo presentan al consejo de ancianos el Día del Cambio cuando se convierten en adultos. Una vez que han elegido el segundo nombre, se convierte en su nombre principal y entre los adultos utilizar el nombre de nacimiento puede ser una señal de cariño o un insulto, dependiendo de la intención.

Nombres masculinos: Aigeannach, Alainn, Beag, Beanntan, Clachan, Dailean, Ditheanan, Feasgairean, Gruagan, Iongantach, Lasrach, Luith, Meadhon, Neamh, Neartmhor, Onfhadh, Priomh, Rannaich, Righ, Salach, Sealbhach, Sgeul, Tlachd, Tuath, Ulaidh.

Nombres femeninos: Acair, Amhra, Baine, Bhearnain, Ciúine, Comhla, Duirche, Eudail, Faoine, Fliche, Gleusda, Ionmholta, Lacha, Luaithe, Mhaille, Mistolda, Neonaiche, Nighinne, Oraine, Parice, Rian, Ruaidhe, Saoire, Sasaichte, Tuigsiche, Ullaimhe.

Aventureros: La curiosidad o el ansia de ver mundo es lo que suele motivar a los mhuintirs aventureros. Todo les interesa y su curiosidad se dirige al mundo que hay más allá de los de su raza. Algunos también deciden dejar su hogar para ir en busca de cazar más grandes y persiguen las hazañas aventureras como oportunidades para demostrar su habilidad. Este tipo de mhuintirs vagabundos es toda una tradición entre estos cambiaformas. Cuando vuelven a casa con las grandes historias de sus hazañas se ganan el respeto de sus iguales.

ques de garra se consideran ligeros, reduciendo las penalizaciones a -4 (mordisco) y -8 (garras). Las dotes de Ambidextrismo y Ataque múltiple pueden reducir esas penalizaciones (a un mínimo de -2 y -2 si el personaje dispone de ambas dotes). Los ataques con garras sólo añaden la mitad de la bonificación de Fuerza del personaje al daño.

- Cualquiera de las siguientes dotes se puede tomar y aplicar a los ataques con garras o mordiscos: Crítico mejorado, Sutileza con un arma y Soltura con un arma.
- Idiomas automáticos: Común y mhuinteo. Idiomas adicionales: Élfico, gnomo, trasgo, mediano, orco y silvano.
- Clase predilecta: Explorador. El mhuintir multiclase no

cuenta la clase de explorador cuando determina si sufre o no penalización de PX por ser multiclase. Las habilidades de la supervivencia y la caza le son naturales al mhuintir y le resulta fácil conseguirlas.

- Equivalencia de nivel: Niveles de clase +2.

GARRA CAZADORA

Maestros del acecho y el cambio de forma, las garras cazadoras imitan a Sealgairean y utilizan sus dones naturales en la caza. Solos, las garras se convierten en los cazadores definitivos utilizando el sigilo y la astucia para derribar a sus oponentes y mantenerse escondidos. Son cazadores solita-

CONTROL DE FORMA (SAB)

Los cambiaformas utilizan esta habilidad para controlar su aptitud para cambiar de forma.

Prueba: El cambiaformas puede intentar cambiar entre formas a voluntad realizando una acción estándar y haciendo una prueba de Control de forma (CD 15). En los momentos de tensión, los cambiaformas quizá cambien involuntariamente a la forma animal; para evitarlo el personaje debe conseguir una prueba de Control de forma cuando tenga hambre (CD 12), esté enfadado (CD 15) o herido (CD 18). La acción para evitar el cambio involuntario es una acción gratuita y si fracasa el cambiaformas realiza una acción estándar.

Repetir intentos: El cambiaformas puede intentar el cambio voluntario tan a menudo como lo desee. Si el cambio fue involuntario no es posible repetir el intento pero el personaje puede intentar cambiar de nuevo.

CONTROL DE FORMA MEJORADO (GENERAL)

Como cambiaformas naturales que son, los mhuintirs pueden aprender a tener un gran control sobre su propia forma.

Beneficio: Los mhuintirs que tengan esta dote consiguen una bonificación de capacidad de +2 para todas las pruebas de Control de forma. Además, el personaje puede cambiar de forma voluntariamente con una acción estándar sin necesidad de la prueba de Control de forma.

AGARRE MEJORADO (GENERAL)

Los mhuintirs que tengan esta dote han aprendido a utilizar sus poderosas armas para conseguir unos intentos de agarre más devastadores.

Requisito previo: Fue 13+

Beneficio: Si el mhuintir golpea a una criatura de tamaño Medio o más pequeña con una de sus armas naturales en la forma de jaguar, provoca el daño habitual y puede intentar un agarre como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. El mhuintir tiene la opción de conducir el agarre de forma normal o sencillamente utilizar la parte de su cuerpo utilizada en el agarre mejorado para sujetar a su oponente. Si decide hacer esto último, sufre una penalización de -10

en las pruebas de agarre pero no se considera que él esté agarrado; no pierde la bonificación de Destreza para el CA, todavía amenaza una zona y puede utilizar los ataques que le quedan contra otros oponentes. Cada prueba de agarre conseguida que realiza el mhuintir durante asaltos sucesivos produce automáticamente el daño del ataque utilizado en el agarre mejorado.

ATAQUE MÚLTIPLE (GENERAL)

El mhuintir es muy aficionado a utilizar todas sus armas naturales a la vez.

Beneficio: Cuando ataca con varias armas naturales en la forma animal reduce todas las penalizaciones de ataque en 2.

ABALANZARSE (GENERAL)

Los mhuintirs han aprendido a saltar sobre su presa cuando atacan en la forma animal.

Requisito previo: Des 13+, habilidad de Saltar (4 rangos)

Beneficio: El personaje puede realizar una prueba de Saltar para iniciar el ataque en la forma animal. El objetivo hace una salvación de Reflejos (CD igual al resultado de la prueba de Saltar). Si la salvación falla y la prueba de Saltar fue suficiente para alcanzar al objetivo, el salto es una acción gratuita y el mhuintir puede hacer un ataque completo incluso si ya ha hecho una acción de movimiento en ese asalto. Si la salvación de Reflejos tiene éxito, el salto toma una acción equivalente a moverse, provoca ataques de oportunidad y el objetivo evita el abalanzamiento.

DESGARRAMIENTO (GENERAL)

El personaje ha aprendido a utilizar sus poderosas garras traseras en el combate de cerca.

Requisito previo: Des 13+, ataque base +4 o más.

Beneficio: Siempre que los mhuintirs que tengan esta dote estén realizando un agarre, pueden realizar ataques con las dos garras traseras con su bonificación de ataque habitual y con la penalización de -5 de siempre para los ataques secundarios. El daño de cada garra es 1d3 más la mitad de la bonificación de Fuerza del mhuintir. Si el personaje se abalanza también puede desgarrar.

rios por naturaleza y evitan viajar juntos. Cuando cazan en grupo pueden derribar hasta las piezas más feroces.

Los mhuintirs exploradores, bardos y pícaros se convierten con mucha frecuencia en garras cuando consiguen la suficiente habilidad en la caza. Los bárbaros, guerreros, monjes y paladines llegan a ser unas garras cazadoras extremadamente poderosas aunque no son tan frecuentes. Los mhuintirs lanzadores de conjuros pocas veces se convierten en garras pero pueden llegar a ser los cazadores más peligrosos de todos los cambiaformas.

Las garras PNJ normalmente cazan solas buscando las presas más peligrosas para aumentar su reputación. Algunos de estos cazadores buscan presas humanoides con las que probar sus habilidades. Otras garras más sutiles y manipuladoras cazan piezas peligrosas, incluso unos a otros, por poderes. Manipulan a los aventureros para que ellos rastreen a sus víctimas y esos aventureros implicados en estas intrigas ignoran todo el alcance de lo que están haciendo.

Dado de golpe: d8.

REQUISITOS

Para convertirse en una garra cazadora mhuintir el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Mhuintir

Ataque base: +5

Control de forma: 8 rangos

Moverse sigilosamente: 6 rangos

Supervivencia: 4 rangos

Dotes: Control de forma mejorado, Rastrear.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de las garras cazadoras (y las aptitudes clave para cada habilidad) son Equilibrio (Des), Tregar (Fue), Escondarse (Des), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Saltar (Fue), Saber (naturaleza) (Int), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Avistar (Sab), Nadar (Fue), Píruetas (Des), Supervivencia (Sab).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio de la garra cazadora.

Competencia con arma y armadura: Una garra cazadora es muy hábil con todas las armas sencillas y marciales así como con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Dotes adicionales: En el 1º nivel y después cada tres niveles la garra cazadora adquiere una dote adicional. Esas dotes adicionales pueden utilizarse para aprender cualquier dote adicional de los guerreros o cualquier dote racial mhuintir. La garra sólo puede tomar la Especialización en armas como dote adicional si también es un guerrero de al menos 4º nivel.

Garras del cazador: Al empezar el 2º nivel, la garra cazadora aprende a utilizar sus garras y colmillos para conseguir un efecto más letal. En la forma animal, las armas naturales del personaje consiguen una bonificación de mejora de +1 y se convierten en armas encantadas para hacer daño a las criaturas que disponen de reducción de daño. Por cada dos niveles, las armas naturales del personaje consiguen una potencia mayor de +1.

Ataque furtivo: La garra cazadora consigue la aptitud de realizar ataques furtivos para provocar daños extra como los pícaros. Si el personaje consigue una bonificación de ataque furtivo de otra fuente, las bonificaciones de daño se acumulan. La garra cazadora no puede realizar un ataque furtivo para producir daño atenuado.

Cambio defensivo: En el 3º nivel la garra cazadora aprende a utilizar su aptitud natural de cambiaformas para protegerse de los golpes potencialmente letales. Una vez al día cuando el personaje se vería reducido a 0 puntos de golpe o menos a causa de un arma o de otro golpe durante el combate (no por un conjuro o aptitud especial), puede intentar cambiar de forma instantáneamente para protegerse. El personaje debe conseguir una prueba de Control de forma (CD = 10 + el daño producido). Si lo consigue el movimiento fluido que se produce durante el cambio de forma instantáneo permite a la garra cazadora sufrir sólo la mitad del daño causado por el golpe. Si la prueba de Control de forma falla, la forma del personaje no cambia ya que no consigue conservar la concentración necesaria.

LA GARRA CAZADORA Mhuintir

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Dote adicional, ataque furtivo +1d6
2º	+2	+3	+3	+0	Garras del cazador (+1)
3º	+3	+3	+3	+1	Cambio defensivo
4º	+4	+4	+4	+1	Dote adicional, garras del cazador (+2)
5º	+5	+4	+4	+1	Ataque furtivo +2d6
6º	+6	+5	+5	+2	Garras del cazador (+3)
7º	+7	+5	+5	+2	Dote adicional
8º	+8	+6	+6	+2	Garras del cazador (+4)
9º	+9	+6	+6	+3	Ataque furtivo +3d6
10º	+10	+7	+7	+3	Dote adicional, garras del cazador (+5)

Niomus

Los niomus son humanoides alados que tienen su hogar en aguileras elevadas situadas sobre cimas de montañas o en acantilados inaccesibles. Los acantilados pronunciados y las altas montañas que prefieren les proporcionan una defensa formidable contra los invasores o los intrusos y los niomus se muestran encantados de aprovecharse de estas defensas así como de su capacidad natural de volar.

Los niomus pueden ser tercos y muy protectores de su libertad; son unos oponentes temibles gracias a su astucia y determinación pero también perdonan con rapidez los malentendidos y los insultos. Orgullosos de sus logros, los niomus son generosos con sus amigos e invitados y consideran que es un honor y una señal de su éxito proporcionarle comodidades gratuitas a los otros.

Personalidad: Los niomus creen que han nacido para heredar el cielo abierto y a causa de eso se impacientan ante las restricciones y los obstáculos, que les parecen tanto antinaturales como injustos. Aunque siguen voluntariamente a los más sabios en interés del bien común, los niomus se ponen muy testarudos si creen que alguien está resultando dominante o controlador sin razón.

Son aficionados a los entretenimientos estridentes. Se les conoce por el vino fuerte que hacen y las canciones ruidosas, así como por las gaitas musicales que prefieren. Encuentran el baile muy intrigante, aunque les gusta más su "baile" volador que les permite hacer grandes movimientos y descensos en picado. Son generosos con los invitados y están dispuestos a dar la bienvenida a casi cualquiera a sus banquetes y fiestas, si bien muchas de estas reuniones tienen lugar en acantilados ominosos y cimas de montañas.

Estas criaturas orgullosas disfrutan con la belleza, especialmente las gemas delicadas y los metales preciosos. Los niomus llevan puestos muchos tipos de joyas, incluyendo amuletos, cinturones, pulseras, pendientes, collares y anillos. El prestigio de un niomus se puede juzgar por la calidad y número de esos adornos. Los señores y los aventureros niomus ponen un empeño especial en coleccionar joyas mágicas. También disfrutan de las historias y la canción, sobre todo los cuentos que tratan de la inteligencia y el ingenio.

Descripción física: Los niomus parecen humanos excepto por un par de alas membranosas que les sobresalen de los omóplatos. Miden entre cinco pies y medio y seis pies y medio y pesan de 80 a 140 libras. A pesar de su peso relativamente bajo, los niomus no son delgados; al igual que los

pájaros tienen unos huesos huecos y una musculatura ligera, fibrosa y fuerte que les permite volar. Los niomus suelen tener la tez y el pelo claros aunque las alas tienden a ser de un tono más oscuro. Los ojos son castaño oscuro, dorados y pocas veces azules.

Las alas de un niomus están hechas de una membrana carnosa extendida sobre unos huesos de apoyo que sobresalen de la espina dorsal cerca de los hombros. Son unas alas flexibles que se pueden plegar sobre la espalda del niomus y esconder bajo un manto o capa. Los niomus esconden con frecuencia las alas cuando viajan y la mayoría pueden pasar por humanos.

Los niomus están adaptados a sus aguileras situadas entre las nubes y en las cimas de las montañas. Son resistentes al frío e inmunes a los efectos de la falta de oxígeno que se da a esa altitud. Si quedan atrapados en una cámara sellada, sólo utilizan el mismo aire que una criatura Pequeña a pesar de su tamaño. Los niños aprenden a volar antes de los 5 años, se les considera adultos a los 40 y la mayoría vive 300 años, aunque pocos pasan de los 350.

Relaciones: Los niomus creen que las sociedades humanas son engañosas, los elfos distantes y altaneros y los medio orcos sencillamente crueles. Aunque no suelen desconfiar, los niomus tienen cuidado en sus relaciones con los humanos y los elfos, muchos individuos pertenecientes a esas razas han demostrado su gran valor moral pero los niomus siguen aferrándose a sus prejuicios.

Los medianos, los gnomos y los enanos son demasiado pragmáticos para el gusto niomo, pero a parte de eso les consideran buena compañía. Se relacionan bien con los enanos y los gnomos y comercian frecuentemente con estas razas mientras comparten unas copas y canciones. Los niomus aprecian sobre todo la labor de los plateros y orfebres enanos y cuando se trata de enanos tienen más cuidado en no insultar y suelen perdonar más fácilmente los malentendidos.

Alineamiento: Los niomus adoran su libertad y no les gustan las restricciones. La mayoría muestran una fuerte tendencia hacia el comportamiento caótico y del niomus legal desconfía hasta su propia raza. Bien intencionados y amables, los niomus intentan proteger a los virtuosos y honestos y por tanto su alineamiento suele ser bueno.

Las tierras de los niomus: Esparcidos por las altas montañas y acurrucados entre las nubes, los reinos niomus son muy hermosos. Los palacios y



catedrales de las montañas construidos de piedra utilizan vidrios bien tallados y espejos para atrapar la luz. La mayoría están encantados para que incluso de noche o en los días cubiertos brillen con toda una pléyade de luces y colores. Un bellissimo efecto cuya intención no es la simple decoración, los niomus utilizan con frecuencia los colores y las formas como advertencias. Los niños aprenden a reconocer las luces que significan acantilados inestables, plataformas débiles o peligros naturales. Puesto que disfrutan tanto de la belleza como de sus propios logros, hay clanes enteros de niomus que trabajan juntos para

construir sus impresionantes aguileras. La tierra y el cielo que rodean a sus ciudades no se consideran propiedad de nadie, sino que todos los comparten.

Los señores niomus son casi siempre magos, a menudo especialistas en Ilusión y Transmutación. Los líderes de los niomus no tienen títulos, no recaudan impuestos y no reúnen tropas, en realidad los señores niomus quizá llamen a los que viven cerca de sus aguileras para actúen por el bien común. Juntos, los clanes y las familias construyen casas y monumentos nuevos, luchan contra los escasos invasores y reúnen la comida y suministros necesarios para su supervivencia.

Algunos clanes más prósperos de niomus viven entre las montañas también habitadas por enanos. Son amigos de éstos y comercian con ellos con regularidad proporcionándoles también expedicionarios e información a sus aliados. Los niomus creen que se llevan la mejor parte en ese tipo de negociaciones.

Religión: La diosa de los niomus es Dy'Madra, que toma la forma de una mujer nioma alta de piel plateada, pelo blanco y ojos dorados, o bien la de una gran águila con plumas negras. Algunos cuentos persisten en la imagen de Dy'Madra con la forma de un antiguo dragón, plateado también. La mayor parte de las aguileras niomus tienen estatuas y monumentos hechos en su honor así como las grandes catedrales que suelen marcar el centro de la sociedad de las aguileras, igual que el palacio del señor marca el centro del gobierno niomo, tal y como es. El símbolo de esta diosa es normalmente un rayo rodeado de nubes de tormenta, pero también ha aparecido como un pico de montaña nublado o un dragón plateado.

Dy'Madra es la diosa del aire, las nubes, las tormentas y el viento. Enseña a su pueblo a ser fuerte de corazón y astuto en la lucha contra el mal. Si bien la magia no forma parte de sus enseñanzas, la mayoría de los niomus creen que es también la patrona de las artes mágicas. Hay un mito niomo que sostiene que Dy'Madra formó a los niomus a partir de la materia que formaron las nubes al principio de los tiempos.

Se sabe que los clérigos de Dy'Madra le ofrecen la sanación a cualquier criatura con buen corazón, y buenas lluvias y cosechas a aquellos que se muestren amables con el pueblo niomo. Dy'Madra está asociada con los dominios del Aire, el Bien y la Suerte.

Idioma: Los niomus hablan su propio idioma, relacionado con el aurano y que utiliza el alfabeto dracónico. La literatura nioma tiene una larga tradición de cuentos épicos de batallas contra el mal y de anécdotas de héroes inteligentes que vencen a los orgullosos y a los poderosos. Muchos niomus aprenden los idiomas de las criaturas elementales, como los enanos y los dragones.

Nombres: Los niomus tienen nombre de pila, apellido, nombre de clan y también utilizan el nombre de su tierra natal. Pero sólo el primero se utiliza a diario. Los apellidos y los nombres de clan se utilizan en las presentaciones o en las ocasiones formales, mientras que el nombre de la aguileira se menciona pocas veces, excepto en las presentaciones entre niomus de aguileras diferentes.

Nombres masculinos: Aaris, Dycan, Eddin, Helad, Joresch, Mikel, Podran, Ranled, Sloves y Voren.

Nombres femeninos: Batli, Celesta, Dyan, Katila, Laren, Mesala, Naseni, Olasa, Tyana y Weslyn.

Apellidos: Dy'nalen, Jor'lys, Ma'hali, Ol'dyren y Yl'tris.

Nombres de clan: Alabin, Fabereth, Moldanan, Stearyn, Telibes y Wernidal.

Nombres de aguileras: Caída libre, Deseo nublado, Lago de fuego, Fuerte de tormenta y Pico ventoso.

Aventureros: A los niomus les encanta la vida de los aventureros. Nacidos para ser libres, sienten como algo muy natural el viajar tan lejos como les es posible. Durante sus viajes ven y aprenden mucho sobre el mundo exterior e intentan traer lo mejor de lo que encuentran a sus aguileras. Los cuentos interesantes, los objetos de gran belleza o valor, objetos mágicos o conjuros nuevos les proporcionan prestigio y respeto a los que vuelven.

Los niomus también se aventuran por razones más serias. A pesar de la atracción frívola que sienten por la belleza y el ingenio, no son egoístas ni superficiales. Deseosos de luchar por el bien de otros, incluso de aquellos que no conocen, los niomus también se aventuran para luchar contra los agentes de los dioses o las sectas malignas. Se toman la guerra contra el mal muy en serio y luchan para destruir a los retorcidos y los corruptos y la victoria contra esos enemigos da lugar a las más alegres celebraciones.

RASGOS RACIALES NIOMUS

- +2 Inteligencia, +2 Carisma, -2 Fuerza: Listos y amables, los niomus son más débiles de lo que parecen debido a su musculatura ligera y sus huesos huecos.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio que son, los niomus no tienen ninguna bonificación o penalización especial por su tamaño.
- La velocidad base de los niomus es 30 pies, vuelan 50 pies (medio). Un niomus no puede volar mientras lleva una carga mediana o pesada.
- Resistencia al frío de 5. Los niomus están adaptados a los climas fríos de sus aguileras.
- Bonificación racial de +2 en las pruebas de Saltar. El poco peso y los músculos fibrosos de un niomus le permiten saltar más eficazmente.
- Bonificación racial de +2 en las pruebas de Buscar y Avisitar. Los penetrantes ojos de un niomus le permiten encontrar con más facilidad lo que está escondido.
- Idiomas automáticos: Común y niomo. Idiomas adicionales: Aurano, dracónico, enano, gigante, gnomo y mediano.
- Clase predilecta: Mago. La clase de mago de un niomus multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no una penalización de PX por ser multiclase.
- Equivalencia de nivel: Niveles de clase + 2.

EL TEJEDOR DE VIENTO NIOMUS

Los tejedores de viento son los magos de élite niomus, los amos del aire, el cielo y el clima. Además de simplemente dominar los cielos, se espera que los tejedores de viento protejan y mantengan a su pueblo. Los tejedores encantan los objetos mágicos para defender las aguileras y a los niomus, son ellos los que fabrican las armas mágicas y las joyas que permiten a los niomus prosperar a pesar de todos los obstáculos. Las aguileras (bastante literalmente) descansan sobre pilares formados por los tejedores de viento más poderosos.

Cualquier lanzador de conjuros arcano puede aprender el arte de los tejedores de viento, sin embargo los magos son bastante más comunes que los hechiceros. Si bien los bardos pueden convertirse en tejedores de viento, no tienen las cualidades necesarias para las otras tareas que se esperan de un tejedor de viento. Los magos tejedores de viento son a menudo especialistas en las escuelas de Evocación, Ilusión o Transmutación.

Los PNJ tejedores de viento pasan buena parte de su tiempo fabricando objetos mágicos y conjuros para proteger y conservar sus aguileras y por ello muchos tejedores de viento veteranos van a tener varios conjuros hechos a medida relacionados con el aire y la electricidad que utilizan para atacar a los enemigos y protegerse a sí mismos.

A un maestro tejedor de viento se le suele encontrar con sus estudiantes pero no es muy habitual que se reúnan en grandes grupos. Cuando algo reúne a varios maestros tejedores de viento, las diferencias de opinión y los malentendidos terminan a menudo en auténticas tormentas.

Dado de golpe: d4.

REQUISITOS

Para convertirse en un tejedor de viento el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Niomus

Alineamiento: Neutral bueno o caótico bueno





Saber (arcano): 10 rangos

Conocimiento de conjuros: 10 rangos

Dotes: Dos dotes cualquiera de creación de objetos

Invocación de conjuros: Capacidad para invocar conjuros arcanos de 4º nivel.

Especial: Lo tiene que aceptar como estudiante un tejedor de viento maestro.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de los tejedores de viento (y la aptitud clave para cada habilidad) son Alquimia (Int), Concentración (Con), Arte (Int), Saber (todas las habilidades, tomadas individualmente) (Int), Oficio (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Conocimiento de conjuros (Int) y Supervivencia (Sab).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio de los tejedores de viento.

Competencia con armas y armaduras: El tejedor de viento no consigue ninguna habilidad con armas o armaduras.

Maestro del aire: El tejedor de viento es un maestro de los efectos basados en la electricidad y el aire. Siempre que invoca un conjuro utilizando estos efectos añade las bonificaciones de la lista de la Clase de Dificultad a todas las salvaciones contra sus conjuros y efectos sortílegos. Las bonificaciones también se añaden a las pruebas

de nivel de invocador del tejedor de viento para penetrar en la resistencia del conjuro. Además, el tejedor de viento consigue las bonificaciones de la lista para todas las salvaciones contra los efectos de aire y electricidad.

Aire perfecto: Los tejedores de viento aprenden a purificar el aire que les rodea. Son inmunes a los venenos inhalados y a otros contaminantes. Es más, consiguen una bonificación de +4 para todas las salvaciones contra efectos mágicos aéreos, como *nube apesosa* o *nube aniquiladora*. Pero siguen teniendo que respirar y son susceptibles de ahogarse o asfixiarse. Esta es una aptitud extraordinaria.

Buen vuelo: Puesto que son maestros del aire, la maniobrabilidad voladora de un tejedor de viento se convierte en buena y el alcance de movimientos en el aire aumenta a los 60 pies.

Control de vientos: Una vez al día, un tejedor de viento de 5º nivel o más puede utilizar *control de vientos* como una aptitud sortílega invocada con su nivel de invocador arcano.

Vientos protectores: En el 6º nivel el tejedor de viento aprende a escudarse de los ataques a distancia utilizando el aire que le rodea para desviar los ataques. Una vez al día puede crear un escudo de viento que dura dos asaltos por nivel y mientras dura el tejedor de viento consigue una bonificación de desvío de +4 para el CA contra las armas a distancia (pero no contra las armas de asedio o las rocas lanzadas por gigantes). Esta bonificación de desvío no se acumula con ninguna otra bonificación de desvío para el CA, como las proporcionadas por un *anillo de protección*. Vientos protectores es una aptitud sortílega.

Vuelo perfecto: Cuando el tejedor de viento progresa, su dominio cada vez mayor del aire le da una maniobrabilidad perfecta y un alcance de movimientos de 70 pies mientras vuela.

Ordenar el clima: Un tejedor de viento de 9º nivel consigue la aptitud sortílega de ordenar el clima que le rodea. Este efecto es parecido al del conjuro de *controlar el clima pero ordenar el clima afecta a un radio de cinco millas*. El tejedor de viento quizá no dirija la aplicación específica del clima, como el punto en el que va a caer un rayo o el rumbo que va a tomar un tornado pero el tejedor puede hacer que cualquier tipo de tiempo normal se manifieste dentro de la zona afectada.

Siempre que el tejedor permanezca dentro de la zona de efecto, el patrón de clima creado continuará. Si el tejedor de viento deja una zona donde ha utilizado ordenar el clima, el clima natural vuelve a su ser después de 4d12 horas. El tejedor de viento puede elegir no utilizar ordenar el clima y dejar que siga su curso el clima natural.

Telar de nubes: Los tejedores de viento más poderosos consiguen la aptitud sobrenatural de tejer las nubes. Con este poder el tejedor de viento puede hacer que las nubes, la neblina o la niebla tomen la forma que él desee, limitada sólo por el volumen de niebla que haya. También puede solidificar nubes o niebla duplicando el conjuro *bruma sólida* o incluso endureciendo esa sustancia totalmente.

El tejedor de viento puede utilizar el telar de nubes tres veces al día, cada uso puede afectar a un solo banco de niebla (un volumen de niebla de 30 pies de radio y 20 pies de alto). La niebla afectada por el telar de nubes sigue estando sujeta al tejedor de aire durante 24 horas, después de ese tiempo las nubes, neblinas y nieblas afectadas conti-

nuarán teniendo la forma y dureza que les dio el tejedor de aire y permanecerán en el mismo lugar (incluso flotando en el aire) hasta que las destruyan, las cambie el tejedor o hasta que la niebla se disipe de forma natural. Si el tejedor de aire utiliza el telar de nubes con niebla o nubes que ha convocado con ordenar el clima, el material conformado o endurecido sólo permanecerá así hasta que vuelva el clima natural del lugar.

Las nubes endurecidas pueden tener una CD de rotura de hasta 20, una dureza de 5 y 40 puntos de golpe por pié cúbico de volumen. Los ataques de fuego pueden provocar un daño doble pero las nubes endurecidas son resistentes al viento (trata a las nubes endurecidas como si fueran construcciones de piedra en lo que respecta al daño por viento). La niebla endurecida se puede utilizar para atrapar criaturas, una salvación de Reflejos (CD 15) evita la trampa. El aire puede atravesar la niebla endurecida y las criaturas que haya dentro no corren peligro de asfixiarse.

Los tejedores de viento utilizan la aptitud de ordenar el clima para mantener sus agujeras continuamente cubiertas de nubes y utilizan el telar de nubes para endurecerlas. Trabajan juntos para crear enormes extensiones de nubes endure-

cidas lo suficientemente gruesas para soportar casas, palacios y granjas. Los tejedores de viento en ocasiones crean poderosos mecanismos de control del clima para mantener las nubes sin tener que utilizar ordenar el clima, conservando así las nubes endurecidas por tiempo indefinido mientras el tejedor de viento está ausente. Casi todas las viejas agujeras incluyen estas ciudades de las nubes.

El telar de nubes también se puede utilizar para fabricar objetos concretos pero en ese caso el tejedor de viento tiene que realizar la prueba de Arte adecuada. Algunos tejedores fabrican joyas con esta aptitud y las encantan.

Conjuros por día: El tejedor de viento sigue entrenándose en la magia arcana mientras va progresando de nivel. Así pues cuando el tejedor sube de nivel, el personaje consigue conjuros nuevos por día como si hubiera subido un nivel en la clase de lanzador de conjuros arcanos a la que pertenecía antes de añadir el nivel de tejedor. No consigue ningún otro beneficio que un personaje de esa clase habría conseguido.

Si el personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros arcana, debe elegir la clase a la que le añade cada nivel de tejedor de viento para poder determinar los conjuros por día cuando añada el nivel nuevo.

EL TEJEDOR DE VIENTO TIJOMUS

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial	Conjuros diarios
1º	+0	+0	+2	+2	Maestro del aire +1	+1 nivel de la clase existente
2º	+1	+0	+3	+3	Aire perfecto	+1 nivel de la clase existente
3º	+1	+1	+3	+3	Buen vuelo	+1 nivel de la clase existente
4º	+2	+1	+4	+4	Maestro del aire +2	+1 nivel de la clase existente
5º	+2	+1	+4	+4	Control de vientos	+1 nivel de la clase existente
6º	+3	+2	+5	+5	Vientos protectores	+1 nivel de la clase existente
7º	+3	+2	+5	+5	Maestro del aire +3	+1 nivel de la clase existente
8º	+4	+2	+6	+6	Vuelo perfecto	+1 nivel de la clase existente
9º	+4	+3	+6	+6	Ordenar el clima	+1 nivel de la clase existente
10º	+5	+3	+7	+7	Maestro del aire +4, telar de nubes	+1 nivel de la clase existente

Ooloi



Moradores de las frías profundidades del mar, los ooloi miran al mundo con admiración infantil. Con frecuencia se muestran muy curiosos sobre todas las culturas diferentes que se encuentran en la superficie del mundo. El ooloi prefiere el estudio religioso y el perfeccionamiento interior más que dominar las artes bélicas pero si alguien muy próximo a él se encuentra en peligro lo arriesga todo para proteger a sus seres queridos.

Personalidad: Los ooloi son más curiosos que militantes, más amables que hostiles y más en paz consigo mismos que muchas otras razas. Con un promedio de vida ligeramente superior al de los humanos, los ooloi tienden a ser más pacientes permitiendo que se desarrolle toda la situación antes de tomar una decisión. Cuando se trata de aprender algo nuevo (una habilidad o filosofía nuevas) los ooloi se muestran poco menos que obsesionados, obligando a sus capacidades mentales a desarrollarse hasta el límite. La mayor parte de los ooloi hacen amigos con facilidad y son ferozmente leales a sus aliados, también tienen muy buena memoria, lo que les convierte en enemigos temibles. Toda una vida de experiencia con los grandes depredadores del mar les ha enseñado a utilizar su inteligencia y devoción a planear, dividir y conquistar en vez de lanzarse a ciegas a una confrontación.

Descripción física: Los ooloi son de constitución media y esbeltos, miden entre cinco y seis pies de alto y suelen pesar entre 85 y 110 libras. Al contrario de lo que ocurre en muchas razas humanoides, la hembra ooloi suele ser más alta que el varón. Aunque de apariencia frágil, los ooloi son engañosamente fuertes y ágiles, especialmente en el agua y prácticamente no hay un gramo de grasa en su cuerpo. Con una piel azul que varía en tono y careciendo de pelo totalmente, la anatomía ooloi puede parecer exótica al observador casual. Las manos y los pies palmeados les hacen excelentes nadadores y utilizando las pequeñas aletas que tienen en los antebrazos y en las pantorrillas hace que pocos les igualen en términos de maniobrabilidad. Todos los ooloi tienen unos ojos negros, vidriosos y profundos que pueden resultarles a algunos imponentes o enervantes. Pero más notables son los dos largos apéndices de longitud variable que tienen los ooloi y que les crecen de la parte posterior de la cabeza. Estas "colas capilares" son muy significativas en la cultura ooloi, puesto que cuanto más le crezca la cola capilar (a la vez que él mismo va creciendo) más favorablemente le ve su pueblo. En los últimos tiem-

pos las hembras han empezado a retorcerse las colas capilares en trenzas, moños y otros estilos (habitualmente para imitar el peinado que les gusta). Los varones ooloi sencillamente se retiran las colas capilares de la cara o las dejan que cuelguen libremente. Al parecer unas cuantas de las tribus ooloi más salvajes se cortan las colas capilares en un extraño ritual de paso. El ooloi alcanza la edad adulta a los 25 años aproximadamente, y puede vivir hasta los 150.

Los ooloi duermen pero no como los humanos y otras razas, sino que caen en un profundo trance meditativo que se parece a las "cuatro horas de trance" de los elfos, pero el trance de los ooloi es más profundo y puede parecer peligroso a un observador que no les conozca. Después de caer en el estado meditativo, el ooloi empieza a susurrar inconscientemente en su idioma nativo, susurros que son ejercicios mentales hablados que los ooloi practican para conseguir una comprensión mayor y una relación más íntima con la deidad que han elegido. Naturalmente, esta práctica puede resultar molesta para algunos acompañantes o colegas aventureros que prefieren disfrutar de un campamento silencioso.

Relaciones: Los ooloi son amables y confiados ya que ven a las razas y culturas que pueblan el mundo de la superficie como nuevos retos y oportunidades para aumentar sus conocimientos. La única raza que ha violado esa confianza ha sido la enana, ya que unos cuantos clanes enanos han confundido a los ooloi con elfos acuáticos.

Alineamiento: La devoción de los ooloi hacia la concentración y el orden divinos les da una afinidad particular por los alineamientos legales. Cuando viajan por el mundo de la superficie, unos cuantos ooloi abandonan las viejas costumbres y saborean su recién encontrada libertad adoptando alineamientos caóticos.

Las tierras de los ooloi: Casi todos los ooloi siguen viviendo bajo el mar, en las hermosas ciudades de coral que se han ido construyendo durante generaciones. En la tierra los ooloi aventureros tienden a vivir cerca de los lagos y océanos para mantener su conexión con el agua. Las sociedades ooloi son amables y hacen grandes esfuerzos por promover el libre comercio con las ciudades y pueblos cercanos a pesar de los incómodos prejuicios con los que quizá se tengan que enfrentar. Sus aptitudes y su cultura única hacen de los ooloi pescadores perfectos. Su increíble artesanía y herramientas resultan fascinantes para muchas otras razas haciendo que el comercio sea una empresa muy próspera para

ellos. Dado que muchas de sus armas y armaduras provienen del refinamiento del coral y piedras oceánicas únicas, las armas ooloi se han convertido en algunos de los objetos predilectos de los entusiastas y coleccionistas de armas. Las esculturas de coral ooloi pueden alcanzar un precio en monedas bastante alto y están entre los objetos de arte más buscados por los nobles ricos y los coleccionistas.

Los ooloi encontrados en las tierras humanas suelen ser filósofos, clérigos y sabios. Muchos nobles humanos han solicitado la ayuda de los sabios ooloi para investigar los textos antiguos y los volúmenes de antiguas generaciones. En unos cuantos casos, los funcionarios locales han pedido a los ooloi que actúen como embajadores diplomáticos, ya que encaja perfectamente con su naturaleza pacífica y sus deseos de viajar a otras tierras.

Religión: Los ooloi adoran al Mar. Los sabios y eruditos humanos han intentado con frecuencia averiguar exactamente donde consiguen los clérigos ooloi su poder divino, descubrir los orígenes de su religión, pero los clérigos ooloi afirman flemáticamente que no son más que "hijos del gran mar". Algunos forasteros han sugerido que quizá el poder holístico al que adoran los ooloi podría ser un aspecto de algún dios de la naturaleza o los océanos. Los ooloi sólo se rien de estas explicaciones insistiendo en que ellos no adoran a un dios, ellos adoran al Mar. Algunos ooloi aventureros adoptan la religión de las tierras por las que pasan. En ocasiones los ooloi malignos entran al servicio de los dioses de la muerte, los secretos y la oscuridad.

Dependiendo del marco de la campaña, el DM podría decidir utilizar una deidad ya existente del mar o de la naturaleza para que sea el dios ooloi. Ese dios reconoce el amor que sienten los ooloi por el mar y concede a los clérigos ooloi sus poderes divinos. Otra alternativa es que el DM decida dejar el misterio intacto y en este caso un clérigo ooloi principiante debería elegir dos de los siguientes dominios: Saber, Ley, Protección, Viajes y Agua.

Idioma: Los ooloi hablan un lenguaje muy poco común que consiste en una serie de pequeños estallidos y chasquidos bucales y lenguaje corporal. Los sonidos recuerdan mucho a los hechos por los delfines y otros mamíferos marinos. Los ooloi reciben una bonificación racial de +10 cuando intentan comunicarse con estas criaturas acuáticas. Cuando se hace necesaria la escritura, los ooloi utilizan fluidos de calamar y pergaminos multicolores de quelpo, aunque la belleza de estos textos no la puede apreciar la visión en la oscuridad que tienen los ooloi en las profundidades del agua. Los ooloi escriben intrincado símbolos para recoger las leyendas perdidas y los relatos de su pueblo e historia.

Nombres: Los nombres ooloi son muy importantes en su cultura. Cuando nace un niño ooloi su nombre se deriva de los de sus padres. Un varón tiene la derivación de su padre primero mientras que la derivación materna será la primera en el caso de una niña. Desde que han tomado contacto con el mundo de la superficie, los ooloi han empezado a utilizar una traducción común del nombre de los hijos ya que para los forasteros el ooloi puede ser muy difícil de aprender.

Nombres masculinos: Tras'lek, Velk'mol, Quaz'pol, Grenig'Haz.

Nombres femeninos: Ala'Grash, Yalla'Mih, Sha'Reu, Bree'O lax.

Aventureros: Los ooloi se lanzan a la aventura principalmente por curiosidad y por un deseo de aumentar aún más



sus aptitudes mentales y sus experiencias. En sus viajes los ooloi llevan la carga de observar (y en ocasiones recoger) el dolor y el sufrimiento de las razas de la superficie. Los aventureros ooloi viajan tan lejos como pueden para ver las maravillas que tiene que ofrecer el mundo. En algunos casos los miembros de esta pacífica raza se cansan de la opresión que tienen que sufrir los débiles y se convierten en rebeldes contra la tiranía mientras que algunos se convierten en defensores del pueblo.

El trabajo en coral ooloi: Muchas herramientas y armas ooloi están refinadas de los extraños corales encontrados en las aguas cálidas y poco profun-



das. Es un material muy delicado que hace que sea muy difícil de trabajar para los artesanos de otras razas que intentan convertirlo en armas y armaduras eficientes. El personaje que desee aprender las técnicas utilizadas por los ooloi para forjar objetos de coral debe aprender la habilidad de Arte (trabajo en coral) de un artesano ooloi.

EL HACHA DE BATALLA DEJADA DE CORAL

Esta hacha de batalla parece estar tallada a partir de un fragmento grande de arrecife rojo ennegrecido. El hacha es de una sola pieza con la empuñadura y el mango envueltos en gruesas tiras de cuero para evitar que raspen las manos de quien la empuña. Un hacha de batalla de coral pesa sólo 4 libras y en todos los demás aspectos es idéntica a un hacha de batalla normal. Las versiones de gran calidad son muy comunes entre los ooloi.

RASGOS RACIALES

- +2 Sabiduría, -2 Carisma: Con su devoción a la fuerza espiritual, los ooloi son de natural centrado y muy versados en religión y filosofía. Aunque amables y extrovertidos, la apariencia ooloi, su idioma y gestos le resultan extraños y un tanto incómodos a la mayor parte de las otras razas.
- Tamaño Medio: Al ser criaturas de tamaño Medio los ooloi no tienen bonificaciones ni penalizaciones especiales por su tamaño.
- La velocidad base de los ooloi es de 30 pies.
- Nadar: Los ooloi son criaturas acuáticas y pueden nadar a una velocidad base de 60 pies sin hacer pruebas de Nadar. Consiguen una bonificación racial de +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar una acción especial o evitar un peligro. Los ooloi siempre pueden elegir tomar 10 en las pruebas de Nadar incluso si les apuran o amenazan. Pueden utilizar la acción de correr mientras nadan siempre que estén nadando en línea recta.

- Respiración acuática: Los ooloi pueden respirar en el agua y en el aire igualmente bien. Si bien están especialmente adaptados a los océanos también pueden sobrevivir y prosperar en tierra firme.

- Visión en la oscuridad: Los ooloi pueden ver en la oscuridad hasta a una distancia de 60 pies. La visión en la oscuridad es en blanco y negro nada más pero de otra forma es como la visión normal y pueden moverse con toda comodidad sin ninguna luz en absoluto.

- Idiomas automáticos: Común y ooloi. Años de estudio del mundo de la superficie han llevado a los ooloi a enseñarles a sus hijos el común, para prepararlos para el día en que ellos también salgan a tierra firme.

- Clase predilecta: Clérigo. La clase de clérigo de un ooloi multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no una penalización de PX por ser multiclase. Su devoción a la naturaleza espiritual y amistosa hace que la vocación de clérigo sea una elección natural para la mayor parte de los ooloi.

EL VIAJERO OOLOI

Los viajeros ooloi son miembros de la raza ooloi que dan el siguiente paso en esa búsqueda vital de paz y entendimiento social. Normalmente trabajan como embajadores de reinos metidos en algún conflicto, el viajero ooloi utiliza el talento único que tiene para la negociación para calmar a los emisarios hostiles y viajar las grandes distancias que separan los reinos en apenas unos segundos y así acelerar las negociaciones. El viajero ooloi se arriesga constantemente cuando viaja a territorios desconocidos y hostiles y pone su propio bienestar en peligro por un bien mayor y la esperanza de paz.

La mayor parte de los viajeros ooloi son clérigos. No es extraño que un paladín ooloi escuche la llamada del viajero ya que se dan cuenta de que su conocimiento de las técnicas de combate y el protocolo militar les da una cierta ventaja cuando trata con las facciones combatientes. Los viajeros ooloi de otras clases son extremadamente escasos ya que tienen que ser capaces de invocar conjuros divinos. Los viajeros ooloi también deben ser expertos consumados en varias habilidades comunes a los clérigos.

Dado de golpe: d8.

REQUISITOS

Para convertirse en un viajero ooloi el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Ooloi

Alineamiento: Cualquiera bueno

Invocación de conjuros: Capacidad para invocar conjuros divinos de 3^{er} nivel

Concentración: 5 rangos

Diplomacia: 5 rangos

Saber (religión): 5 rangos

Dotes: Soltura con una habilidad (Diplomacia)

Dios patrón: El viajero ooloi debe elegir una deidad de los Viajes como dios patrón

Confianza nacional: Obviamente el viajero ooloi debe tener la confianza de los gobernantes que representa. El viajero se suele ganar esa confianza completando una prueba o búsqueda encomendada por el gobernante.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del viajero ooloi (y la aptitud clave para cada habilidad) son Engañar (Car), Concentración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Reunir información (Car), Sanar (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Saber (geografía) (Int), Saber (historia) (Int), Saber (nobleza y realeza) (Int), Oficio (Sab), Escudriñar (Int), Averiguar intenciones (Sab) y Conocimiento de conjuros (Int).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del viajero ooloi.

Competencia con arma y armadura: Los viajeros ooloi no consiguen ninguna soltura con ninguna arma o armadura.

Conjuros por día: El viajero ooloi sigue invocando conjuros como si fuera un lanzador de conjuros del nivel total de su personaje. Cuando consigue un nuevo nivel de viajero, el personaje adquiere nuevos conjuros por día como si hubiera conseguido también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de esa clase habría conseguido. Si el personaje tenía más de una clase de lanzador de conjuros divinos antes de convertirse en viajero, debe decidir a qué clase le añade cada nivel de viajero para así determinar los conjuros por día que le corresponden cuando añade el nuevo nivel.

Santuario: Al trabajar como embajadores de la paz, los viajeros ooloi tienden a encontrarse en situaciones peligrosas y incluso potencialmente fatales. En el 1º nivel el viajero ooloi desarrolla la aptitud de defenderse contra los ataques una

vez al día como con el conjuro *santuario*. El nivel de invocador efectivo del viajero cuando utilice esta aptitud es igual al de su nivel de clase.

Maestro de dialectos: En muchas ocasiones los viajes del viajero le llevarán a desplazarse a tierras nuevas y poco familiares para negociar con los nativos que hablan idiomas que desconoce. En el 2º nivel, el viajero ooloi adquiere la aptitud de utilizar *don de lenguas* a voluntad.

Presencia tranquilizante: A través del entrenamiento y la dedicación a la búsqueda de la paz y la negociación civilizada, el viajero ooloi adquiere la capacidad de tranquilizar una situación y emociones hostiles con su sola presencia. En el 3º nivel el viajero ooloi puede utilizar *calmar emociones* como una aptitud sortillega tantas veces al día como niveles tenga. El nivel efectivo de lanzador de conjuros del viajero cuando utilice esta aptitud es igual a su nivel de invocador.

Gran embajador: El viajero ooloi aprende muchas técnicas que le ayudan en las situaciones hostiles. En el 4º nivel, el viajero ooloi consigue una bonificación de capacidad de +2 para cada una de las siguientes habilidades: Engañar (Ca), Concentración (Con), Diplomacia (Ca), Reunir información (Ca), Saber (historia) y Averiguar intenciones (Sab). Esta bonificación refleja el nivel de confianza y entrenamiento que posee un viajero ooloi en las negociaciones hostiles o importantes.

Vida de viajes: Una vida de viajes es una vida que le resulta bien conocida al viajero ooloi mientras atraviesa tierras extendiendo su mensaje de paz y trabajando incansablemente para encontrar una solución pacífica para las situaciones hostiles. En el 5º nivel, su dios patrón le concede la aptitud de *teleportar sin error* una vez al día igual que un invocador de su nivel de personaje.

EL VIAJERO OOLOI

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial	Conjuros diarios
1º	+0	+0	+1	+2	Santuario	+1 nivel de la clase existente
2º	+1	+0	+2	+3	Maestro de dialectos	+1 nivel de la clase existente
3º	+1	+0	+2	+3	Presencia tranquilizante	+1 nivel de la clase existente
4º	+2	+0	+3	+4	Gran embajador	+1 nivel de la clase existente
5º	+2	+0	+3	+4	Vida de viajes	+1 nivel de la clase existente

0010

OSCILOS

Los oscilos nacieron hace muchos milenios, hijos de un celestial y una mediana. El emparejamiento de los dos planos imprimió en los oscilos varias características distintivas, especialmente la habilidad de *oscilar* entre cortas distancias. Este don les acarreó a los oscilos unos prejuicios y una persecución no deseada en el pasado, así que ahora ocultan celosamente su verdadera identidad y sólo utilizan su talento cuando lo necesitan. Con una población pequeña dispersa en enclaves escondidos, esconden esta herencia orgullosa para sobrevivir. Aquellos que se aventuran a salir al mundo a menudo se disfrazan de medianos y esconden su pasado ante los ojos de una sociedad presumida e intolerante.

Personalidad: Los oscilos adoptan con frecuencia los rasgos de personalidad de los medianos cuando están con otros pero no siempre consiguen reprimir sus propias tendencias naturales. Comparten la inclinación mediana hacia la curiosidad y un espíritu atrevido de supervivencia. Disfrutan de los alojamientos placenteros y de la buena comida pero evitan quejarse cuando carecen de tales comodidades. Al contrario que los medianos, los oscilos no están obsesionados por las colecciones, dada su historia de persecuciones a los oscilos no les apetece acumular objetos de valor que no se puedan transportar con facilidad.

Los oscilos son muy sensibles a las persecuciones, una vez que se les ofende, esa apariencia exterior supuestamente casual se desvanece para revelar una naturaleza mortalmente seria y vengativa. El tener familiares celestiales, por muy lejanos que sea, les ha ganado el miedo y el recelo de las otras razas que les convierten en objetivos frecuentes a causa de su corta estatura, así que, inevitablemente, sienten que los demás los escogen como víctimas a reprimir. Los oscilos detestan el hecho de no poder utilizar sus poderes de forma abierta por si suscitan el interés de los otros y se producen actos represivos. Aunque en el fondo se sienten orgullosos de su herencia celestial, actúan constantemente como si tuvieran que demostrar algo e inevitablemente permiten que su orgullo los arrastre y los meta en problemas.

Descripción física: El físico oscilo conserva muchas similitudes con los medianos. Suelen medir una media de 3 pies aunque normalmente pesan entre 35 y 45 libras, dependiendo de la densidad de su constitución. Maduran a los 20 años y viven hasta los 300.

Los oscilos tienen más pelo que la mayor parte de los medianos. La mayoría se afeita el vello facial con regu-

laridad y se recorta las cejas tupidas y los mechones de las puntas de las orejas para mezclarse mejor con la sociedad mediana, pero algunos se enorgullecen de unos bigotes y barbas elaboradamente peinados. El color de los ojos también difiere de los de los medianos; los ojos de un azul asombroso, verdes o castaños los distinguen de los otros, colores que también les prestan una cualidad distante y fría a su mirada. Unos incisivos ligeramente alargados también dan a los oscilos una apariencia canina que realza su sonrisa dentada con un ribete siniestro.

Los oscilos asumen el mismo estilo de vestir que los medianos, atuendos sencillos y cómodos, aunque en ocasiones los adornan con objetos valiosos, lo que no deja de ser un medio muy práctico de llevarlos encima.

Relaciones: Los oscilos se relacionan con los otros bastante bien pero prefieren permanecer distantes cuando pueden. Cuando ocultan su media naturaleza celestial se mezclan muy bien con la sociedad mediana. Muchos se casan con medianos verdaderos, infundiendo su herencia oscila en sus hijos o dejando que ésta desaparezca sin salir a la luz. A menudo sitúan sus hogares y granjas a las afueras de los asentamientos o en el borde de los barrios medianos de las ciudades. Los oscilos tienen que alcanzar un equilibrio muy delicado entre el aislamiento y la sociedad si quieren sobrevivir. Si dependen demasiado de los otros, se arriesgan a revelar el secreto de su herencia a aquellos que se acerquen lo suficiente para inflingirles el mayor daño.

Los oscilos no son tan fáciles de tratar como los medianos pero se las arreglan para tolerar a los demás. Tienen buena relación con los humanos, que parecen aceptar mejor las diferencias entre las razas. Los oscilos a menudo crean vínculos con los proscritos que perseveran a pesar de las tachas; y respetan a los que se enfrentan a la tiranía, especialmente los que acuden en su ayuda.

Los que conocen la verdadera naturaleza de los oscilos les temen por su media naturaleza celestial y a menudo sospechan que roban, espían y cometen otros delitos típicos de los que tienen la habilidad de oscilar para atravesar las paredes. Los reinos que tienen límites estrictos en el uso de la magia persiguen sin descanso a los oscilos a los que acusan de ser hechiceros indeseables.

Alineamiento: Los oscilos tienden hacia la neutralidad con alguna vena ocasional de legalidad. Prefieren mantenerse neutrales en los asuntos que no atañen a su necesidad bási-

ca de perseverar. Sin embargo, si algo amenaza su seguridad, los oscilos no dudan en hacer sacrificios para asegurar la supervivencia de su raza.

A pesar de las frecuentes persecuciones, los oscilos tienen buenas tendencias. Se preocupan por los oprimidos, ofrecen ayuda a quien la necesita y se enfrentan a los tiranos, y todo ello porque ellos también han tenido que superar esos mismos obstáculos.

Las tierras de los oscilos: Los oscilos no tienen un reino que puedan llamar propio. Al igual que los medianos viven gracias a la amabilidad de los extraños, habitando asentamientos en los reinos de otras razas. Los oscilos pueblan las aldeas medianas en grupos pequeños o de una sola familia. Muchos se mueven con las comunidades medianas más viajeras que se trasladan a las regiones que ofrecen nuevas oportunidades. Los que son tratados como parias recorren el campo para encontrar un nuevo hogar allí donde la gente no los persiga. Muchos vagabundean eternamente buscando un pueblo o incluso un solo individuo que les acepte por lo que realmente son.

Religión: Los oscilos adoran a sus ancestros, que según ellos les vigilan como espíritus que pueden afectar al mundo físico. Los oscilos continúan su herencia a través de relatos sobre los antepasados que perseveraron a través de la adversidad, sobrevivieron a la persecución y encontraron la felicidad en lugares aislados donde pudieron vivir sin que les molestaran. Cada familia mantiene su propio panteón de personalidades veneradas y reservan fechas especiales para recordar sus hazañas. Por ejemplo, una familia podría venerar al Tío Abuelo Tammar, contando historias sobre su valor y determinación en la Emboscada de Golos en su cumpleaños y en el aniversario de la batalla. Los objetos religiosos incluyen cuadros y estatuas de los ancestros o reliquias transmitidas a través de generaciones.

Pero ante todo, los oscilos respetan la memoria de sus ancestros supremos, el canarconte Ulmagnus y la mediana Chevelle, que dedicaron sus vidas el uno al otro para criar una familia. Los oscilos los adoran como ideales de calor familiar y hogar.

Los oscilos que viven dentro de las comunidades medianas a menudo muestran un respeto exterior por los dioses del hogar de esas comunidades y mantienen sus propias creencias en secreto. Como parias que viven constantemente con el miedo de ser descubiertos, los oscilos creen que todas las deidades tradicionales les han vuelto la espalda. No están abiertamente resentidos contra esos dioses, pero tampoco les rezan.

Idioma: Los oscilos hablan y escriben común y mediano. A menudo adoptan el idioma de aquellos lo bastante amables para dejarles vivir en sus tierras; por ejemplo, los oscilos que viven en algún dominio elfo dominan el élfico. Si bien su herencia les da una habilidad natural para entender celestial, infernal y dracónico, los oscilos evitan utilizar esas lenguas en público. En ocasiones utilizan esos idiomas para comunicarse entre sí en privado pero temen que los otros les oigan y se enteren de su verdadera naturaleza.

Nombres: Las convenciones nominales de los oscilos siguen las de los medianos. Para muchos, sus verdaderos apellidos oscilos permanecen ocultos tras unos nombres medianos más tradicionales. Los individuos a menudo llevan nombres de ancestros venerados como muestra de respeto y señal de su herencia. Los nombres de pila más populares



son Ulmagnus y Chevelle, pero pocas personas ajenas a esa comunidad se dan cuenta del significado que tienen esos nombres ya que los oscilos raras veces comparten la historia de sus orígenes con los extraños.

Nombres masculinos: Bethar, Dirren, Gallus, Thammar, Ulmagnus, Veller.

Nombres femeninos: Anava, Chevelle, Dirra, Halla, Merevar, Navine, Shara.

Apellidos: Prado de Rocío, Ala Alegre, Diente Afilado, Hueco de Humo, Presumido, Errante.

Aventureros: Los oscilos vagabundean con frecuencia; algunos buscan un hogar nuevo en una comunidad que les acepte; otros esperan poder demostrarse a sí mismos su valor y encontrar un lugar en el mundo. Los oscilos jóvenes a menudo salen a recorrer mundo dedicándose a ayudar a cualquiera que encuentren sufriendo a manos de algún tirano y con esas experiencias esperan poder mejorar este mundo un poco. Con frecuencia se unen a bandas viajeras de aventureros, buscando oportunidades para conseguir riquezas y fama así como



la aceptación de una parte más amplia de la sociedad. Los aventureros también tienden a encontrar a aquellos que más ayuda necesitan para luchar contra el guante férreo de la opresión.

Puesto que los años de persecución han dispersado a muchos oscilos, algunos dejan sus hogares para buscar a los familiares perdidos o los asentamientos escondidos. Durante sus viajes los oscilos aventureros buscan rumores de medianos solitarios y vagabundos que huyen a regiones desconocidas. Mientras siguen esas pistas, intentan agudizar sus habilidades de supervivencia y conseguir la suficiente riqueza para mantenerse a ellos y a otros que podrían tener que depender de ellos.

RASGOS RACIALES

- +2 Carisma, +2 Fuerza, -2 Constitución, -2 Sabiduría: La herencia de los oscilos les da una apariencia atractiva y un mayor poder físico. A su pequeña estatura le resulta difícil soportar tanto músculo y su orgullo les suele nublar el juicio.

- Pequeños: Al ser criaturas Pequeñas, los oscilos consiguen una bonificación de tamaño de +1 en la Clase de Armadura, una bonificación de tamaño de +1 en las tiradas de ataque y una bonificación de tamaño de +4 en las pruebas de Esconderse, pero deben utilizar armas más pequeñas que los humanos y sus límites para poder levantar y llevar objetos es tres cuartas partes el de los personajes de tamaño Medio.

- La velocidad base de los oscilos es 20 pies.
- Bonificación racial de +2 en las pruebas de Intimidar. La mirada helada de sus ojos y los caninos amena-

zadores de la sonrisa oscila puede tener un efecto intimidante sobre los otros.

- Rastrear: Los oscilos tienen la habilidad de seguir el rastro de otros a través de casi todo tipo de terrenos. Esta habilidad es idéntica a la dote de Rastrear.

- Oscilar: Los oscilos disfrutaban de la habilidad de *oscilar* para entrar y salir del plano material como hace el conjuro *intermitencia*. Considera a los oscilos invocadores de 5º nivel para todos los efectos de conjuros dependientes del nivel. Los oscilos no *oscilan* sin cierta dificultad, el hecho de moverse del plano etéreo al material les altera los pensamientos conscientes y los recuerdos a corto plazo durante un momento después, pero se recuperan con rapidez de esta desorientación y se disponen a llevar a cabo su propósito. En el asalto en el que vuelven al plano material, los oscilos deben hacer una salvación de Voluntad (CD 10) para recuperar su sentido de las cosas. Si fallan sólo pueden realizar acciones defensivas, reaccionando por instinto a las amenazas inmediatas. Los oscilos sólo pueden tirar la salvación de Voluntad una vez por asalto hasta que lo consigan, en caso contrario siguen sin propósito y confundidos

sobre sus objetivos inmediatos. Los oscilos pueden oscilar hasta tres veces al día.

- Idiomas automáticos: Celestial, común, dracónico, mediano e infernal. Idiomas adicionales: Enano, élfico, gigante, gnoll, gnomo, trasgo y orco. Los oscilos entienden el idioma de aquellos entre los que viven pero también de aquellos de quien descienden. Raramente utilizan el idioma de sus ancestros por miedo de traicionar su verdadera naturaleza.

- Clase predilecta: Pícaro. La clase de pícaro de un oscilo multiclase no cuenta cuando se determinan si sufre o no una penalización de PX por ser multiclase.

- Equivalencia de nivel: Niveles de clase +1.

INFILTRADO OSCILO

Los oscilos respetan al infiltrado por ser uno de los héroes populares más comunes de su cultura. Estos vigilantes prefieren el sigilo a la fuerza pero también son perfectamente capaces de luchar sin piedad cuando se defienden a sí mismos o a otros. Los infiltrados utilizan su talento para entrar en zonas bien vigiladas para conseguir ciertos objetivos morales, principalmente liberar a un prisionero, devolver objetos robados o ayudar a un compañero en peligro. Existen para auxiliar a los oprimidos, salvar a los desesperados y defender causas perdidas. Aunque es una profesión en la que es muy posible tener una conducta deshonesto y realizar robos, asesinatos y actos de espionaje, los infiltrados oscilos se enorgullecen de tener niveles de conducta muy altos. Creen que el espíritu de su noble ancestro Ulmagnus, el epítome del que se sacrifica por el bien de otros, observa todas sus acciones y actuar de forma innoble deshonraría a su antepasado y avergonzaría a su pueblo.

Buena parte de los infiltrados oscilos salen de las filas de los pícaros, guerreros, paladines, exploradores y otros hábiles en las artes de la entrada clandestina y la defensa. Los miembros de las clases que utilizan la magia con frecuencia concentran sus conjuros en mejorar las posibilidades de entrar sigilosamente en las zonas prohibidas, defenderse y escapar.

Las personas que encuentran PNJ que son infiltrados oscilos en un primer momento creen que son medianos rebeldes, solitarios que se mantienen aislados pero que se levantan para defender a otros. Esperan en las sombras en silencio hasta que un tirano fuerte empieza a abusar de los débiles o se enteran de que hay un inocente que necesita ayuda. Los infiltrados pocas veces forman una banda, sólo unen sus fuerzas cuando se enfrentan a posibilidades abrumadoras en su contra. Los nobles cuyos feudos acogen asentamientos de oscilos en ocasiones solicitan a los infiltrados que rescaten a ciudadanos capturados por un poder enemigo o que recuperen objetos robados que tienen un significado especial. Los infiltrados no trabajan por dinero sino para satisfacer su sentido del honor, el orgullo y la devoción a los necesitados.

Dado de golpe: d10

REQUISITOS

Para llegar a convertirse en un infiltrado oscilo el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Oscilo

Alineamiento: Cualquiera legal

Bonificación de ataque base: +6

Dotes: Esquiva, Desarme mejorado, Voluntad de hierro.



Intuir la dirección: 4 rangos

Moverse sigilosamente: 2 rangos

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de los infiltrados (y la característica clave para cada habilidad) son Equilibrio (Des), Engañar (Car), Tregar (Fue), Arte (Int), Inutilizar mecanismo (Int), Disfrazarse (Car), Escapismo (Des), Falsificar (Int), Reunir información (Car), Esconderse (Sab), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Saltar (Fue), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Abrir cerraduras (Des), Oficio (Sab), Buscar (Int), Avistar (Sab) y Piruetas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 8 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigioso del infiltrado oscilo

Aumento de oscilaciones: Los infiltrados pueden *oscilar* un mayor número de veces cada día. En el 2º nivel pueden *oscilar* hasta cuatro veces al día, rasgo que aumenta hasta las cinco veces al día en el 7º nivel y hasta seis veces al día en el 10º nivel. Cada vez que *oscilan* los infiltrados tienen que hacer una salvación de Voluntad (CD 10) para recuperarse de la desorientación y volver al Plano Material.

Oscilar a cuestras: Los infiltrados aprenden a aumentar su habilidad de oscilación para traer a otros con ellos al plano etéreo y volver *oscilando* al plano material. Esta técnica aumenta el alcance de la potencia de oscilación del infiltrado de personal a toque, permitiéndole *oscilar* con otra persona en el 1º nivel, dos personas en el 5º nivel y hasta tres en el 9º nivel. El infiltrado y el "pasajero" que lleve están unidos en el momento en que entran en el plano etéreo, así que el oscilo no puede soltar a su compañero y dejarlo allí abandonado. Los dos reaparecen en el plano material donde y cuando vuelva el infiltrado, sin importar lo mucho que se hayan separado en el plano etéreo. La persona que haya acompañado al infiltrado tiene que hacer una salvación de Voluntad (CD 15) para deshacerse de los efectos desorientadores de la oscilación o bien sufrir la misma confusión que un oscilo que haya fallado en la salvación. El infiltrado sigue teniendo que respetar su límite de número de veces que puede *oscilar* al día.

Excursión etérea: En el 4º nivel, los infiltrados consiguen la aptitud de hacerse etéreos ellos mismos y su equipo, como en el conjuro arcano *excursión etérea* (ver *Mf*). Pueden invocar este poder una vez al día como invocadores que tienen un nivel que dobla a su nivel de infiltrado. Al volver al Plano Material, el oscilo necesita una salvación de voluntad (CD 10) para recuperar su sentido de las cosas.

Ayuda celestial: Los oscilos necesitan el poder de sus ancestros cuando viajan entre los planos material y etéreo. Una actividad

EL INFILTRADO OSCILO

OSCILOS

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1º	+2	+1	+2	+2	Oscilar a cuestras (1)
2º	+2	+1	+2	+2	Oscilar 4 al día
3º	+3	+1	+2	+2	
4º	+3	+2	+3	+3	Excursión etérea
5º	+4	+2	+3	+3	Oscilar a cuestras (2)
6º	+4	+2	+3	+3	Ayuda celestial
7º	+5	+3	+4	+4	Oscilar 5 al día
8º	+5	+3	+4	+4	
9º	+6	+3	+4	+4	Oscilar a cuestras (3)
10º	+7	+4	+5	+5	Oscilar 6 al día

que refuerza sus tenues lazos con los canarcontes, parientes del progenitor de los oscilos, Ulmagnus. Cuando alcanzan el 6º nivel, los infiltrados adquieren la aptitud de convocar a un canarconte para que acuda en su ayuda, como si fueran un invocador de 9º nivel que utiliza el conjuro *convocar monstruo V*. El infiltrado necesita que el dolor de sus propias heridas atraviese el plano etéreo y llame a un celestial, sólo puede invocar este poder en combate cuando sus puntos de golpe son menos de la mitad del total. Ver el **MM** para conseguir información sobre las habilidades del canarconte. Los infiltrados no pueden emplear este poder más de una vez al día.

ULMAGNUS Y CHEVELLE

Los oscilos se transmiten este relato sobre sus orígenes de generación en generación para enseñar que el amor no llega sin sacrificios, pero supera todas las diferencias e intolerancia.

Hace muchos siglos había una joven mediana llamada Chevelle que vivía en una granja aislada. Las otras mujeres

de la aldea cercana la despreciaban por su belleza y los hombres la odiaban por rechazar sus avances. La crueldad de los habitantes de la aldea les llevó a escuchar rumores de que Chevelle era una hechicera malvada decidida a maldecir sus tierras con su brujería. Muy pronto los aldeanos se levantaron en armas y asaltaron la granja decididos a quemarla y linchar a Chevell.

Un celestial vagabundo, el canarconte Ulmagnus, que pasaba cerca de la granja de Chevelle en el plano etéreo contiguo, contempló a los aldeanos preparándose para asesinar a la inocente mediana. Furioso por esta injusticia, Ulmagnus rescató a Chevelle de la casa ardiendo.

Ulmagnus se enamoró de Chevelle de tal forma que rindió su libertad y dejó sus vagabundeos. La pareja se estableció en una región aislada donde cultivaron la tierra, criaron una familia y trabajaron para borrar la intolerancia que veían infectando las comunidades cercanas. Sus hijos y sus nietos recorrieron el mundo durante un tiempo antes de asentarse con sus propias familias.

Y así nació la raza de los oscilos.

PÉTREOS



Tallados en roca viva y animados a través del poder divino y enano, los pétreos son unos gigantes imponentes dueños de una gran fuerza y resistencia. Fueron creados hace muchas eras por los enanos de un puesto avanzado asediado por hordas de trasgos decididos a saquear su oro y trabajar en las valiosas minas enanas. Durante el aislamiento los enanos tallaron y animaron a un ejército de soldados de piedra pero a pesar del poder de tan fuerza, las hordas trasgas terminaron masacrando a los enanos y prácticamente a todos los guerreros. Sólo consiguieron escapar un puñado de soldados de piedra, los dioses enanos se compadecieron de estos hijos de la piedra, valientes y desamparados y les infundieron un espíritu independiente y una voluntad propia para que pudieran recorrer el mundo, explorar sus ricas culturas y aprender para parecerse más a criaturas de carne y hueso.

Personalidad: Los pétreos tienen una personalidad relativamente simple. Experimentan emociones muy básicas, pena, felicidad, arrepentimiento, esperanza, que cambian con rapidez dependiendo de la situación. Un pétreo que siente tristeza al perder en un juego de azar rápidamente recupera la alegría cuando se le ofrece una buena comida. Enseguida se sienten unidos a otros confiando en aquellos que les tratan incluso con la más limitada de las bondades.

Los pétreos ven el mundo en términos de blanco y negro. Cuando se lanzan a la batalla creen que las fuerzas contra las que luchan son malas, mientras sus aliados son los buenos. Por la experiencia colectiva saben que los enanos son amigos y los trasgos enemigos. Las personas que aceptan su compañía son buenos amigos, mientras que los que los hacen sentirse enfadados, tristes, rechazados o heridos son sus enemigos. Aunque en un principio fueron creados para la guerra, los pétreos tienen dificultades para comprender conceptos complejos como la traición o la falta de sinceridad. Escuchan y creen a los que han demostrado ser sus amigos y no hacen caso de las pullas y mentiras perpetuadas por sus enemigos. Una vez que el pétreo determina quienes son sus amigos y quienes sus enemigos es muy difícil cambiar esa forma de pensar.

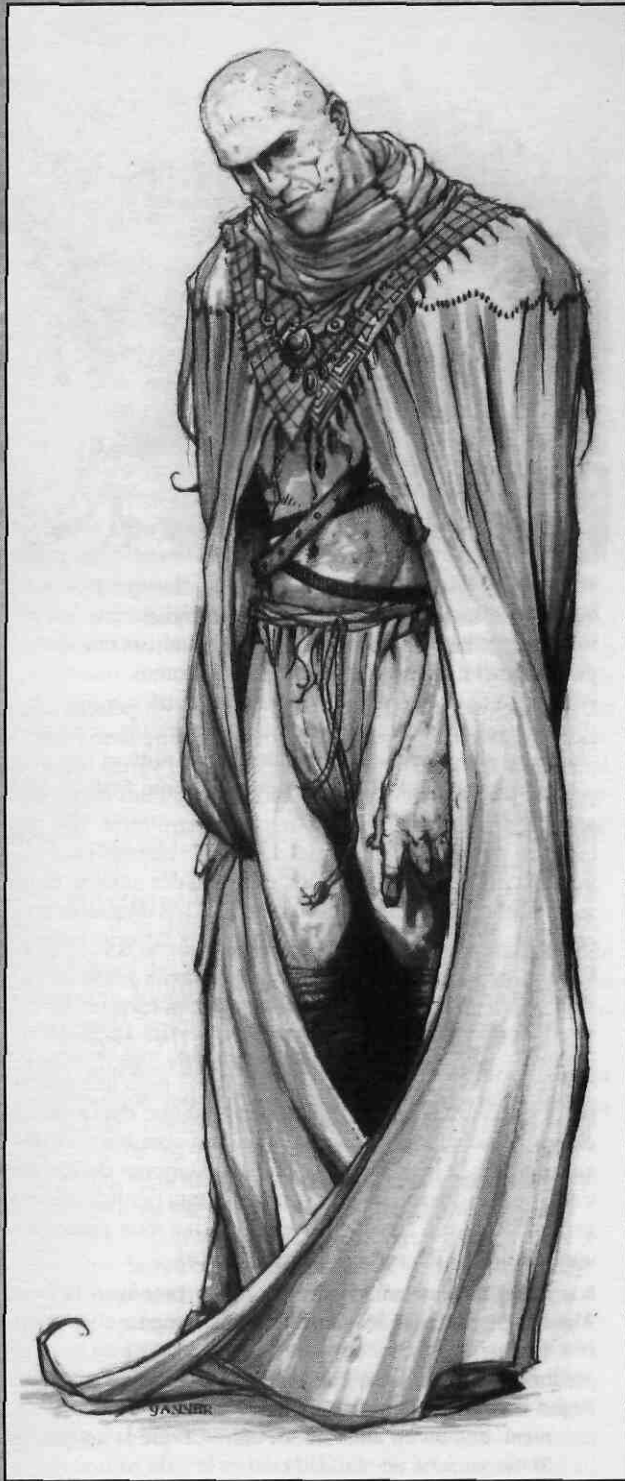
Los pétreos reflejan su apariencia física en su naturaleza tenaz y determinada. Una vez que deciden conseguir un objetivo, van a por él tan implacablemente como perseguirían a un enemigo que huye. Los pétreos no abandonan a sus amigos y lucharían hasta la muerte si alguien no les convenciera de que la retirada es la mejor estrategia. Valo-

ran la lealtad y la amistad por encima de cualquier posesión material, luchando más por sus aliados que por cualquier beneficio personal. Es igual de probable que los pétreos regalen el tesoro que han conseguido como que lo gasten en sí mismos.

Descripción física: El enorme cuerpo de los pétreos tiene la forma de un hombre fornido que mide entre siete y nueve pies de alto. La textura y el color de la piel varían según el tipo de piedra, algunos tienen motas de granito rosa, otros son del color completamente negro de la pizarra. Los que tocan su piel la encuentran suave como el mármol bien pulido, fría por fuera pero con una cierta calidez interior. Ni un solo cabello les adorna el cuerpo ya que sus creadores enanos tenían tanta prisa que ni siquiera les tallaron barba o pelo en la cabeza. Unas cejas severas protegen los globos de carbón que les funcionan como ojos. Aunque articulados, las manos tienen un aspecto musculoso y torpe, poseen unos miembros gruesos que se mueven con algo más de lentitud que los de las criaturas de verdadera carne pero que contienen bastante más poder. Podría pensarse que esas articulaciones demoledoras, la ropa y armadura abrasiva y el desgaste general erosionarían las capas exteriores de los pétreos, pero el cuerpo interior compensa esta pérdida mínima generando nuevo "tejido" pétreo de forma muy parecida a como lo hacen los seres de carne y hueso.

Los pétreos no tienen ni idea de cómo propagan la raza. Algunos piensan que los dioses enanos vienen a ellos mientras duermen y forman otro pétreo de una pequeña lasca de piedra que toman de su cuerpo. Otros creen que estas deidades vuelven a reunir sus cuerpos después de la muerte, imbuyéndolos de un alma nueva una vez que la antigua se ha ido. Nadie sabe en realidad cual es la vida natural de los pétreos; no se erosionan, no envejecen ni crecen. Algunos han sobrevivido más de tres siglos, pero ninguno ha fallecido de muerte natural. La mayor parte muere en combate, a manos de un enemigo superior. Unos cuantos encuentran su final en avalanchas, caídas mortales u otros accidentes que les aplastan, rompen y destrozan el cuerpo.

Cuando les dieron a los pétreos una vida de verdad, los dioses enanos equilibraron el físico rocoso con las exigencias de las criaturas orgánicas. En su divina misericordia (sabiendo muy bien que los pétreos no podrían flotar sin ayuda) les negaron la necesidad de aire. Los pétreos deben inhalar y exhalar aire



para hablar pero no dependen de él para sobrevivir. El ahogamiento, la asfixia y otros peligros provocados por unas condiciones atmosféricas adversas no les afectan. Los pétreos siguen necesitando el alimento que proporcionan la comida y el agua y les encanta probar platos nuevos y sabores exóticos.

Los pétreos luchan por parecerse cada vez más a los seres vivos y normales con los que se encuentran. Cuando los dioses les dieron conciencia de sí mismos, se dieron cuenta que la pura desnudez de sus cuerpos

era vergonzosa y procuraron cubrirse como los demás. Visten con ropas sencillas a la medida de sus enormes cuerpos y con frecuencia siguiendo el estilo de la región por la que viajan. Algunos pétreos fabrican toscas trenzas postizas con pieles de animales o pagan a otros para que les hagan elaboradas pelucas que puedan usar.

Relaciones: Una naturaleza confiada ayuda a los pétreos a relacionarse bien con la mayoría de las razas buenas y neutrales. En principio suponen que las personas con las que se encuentran tienen buenas intenciones hasta que les demuestran lo contrario. Los pétreos comparten afinidad con los enanos y los gnomos, de los que creen que son camaradas fiables desde el momento en que se encuentran. Sienten un gran respeto por la cultura y valores enanos e intentan mejorar sus conocimientos sobre la materia a la menor oportunidad. Los elfos y los medianos suelen desconfiar un poco de los pétreos y los humanos se maravillan de su tamaño y fuerza. A los pétreos no les importa demasiado siempre y cuando todo el mundo se lleve bien; lo van notando poco a poco cuando alguien los rechaza y para evitar cualquier emoción desagradable continúan el viaje en busca de compañía más sociable.

Los pétreos odian a los trasgos, no les caen nada bien los orcos y toleran a los medio orcos desconfiando mucho de ellos. Detestan a los malvados y a todas las criaturas temidas por sus acciones perversas. Todos los que lleven los jaeces de las fuerzas odiadas enseguida caen bajo la sospecha de los pétreos hasta que prueben sin sombra de duda sus buenas intenciones.

Alineamiento: Los pétreos mantienen una disposición legal con tendencias que van desde el bien a lo neutral. Las severas deidades enanas les infundieron un fuerte sentido del bien y del mal asegurándose de que los pétreos se dieran cuenta de que servían a las fuerzas buenas del mundo. Para los pétreos, la legalidad y el orden son el modo de comportarse de toda la gente buena del mundo.

Las tierras de los pétreos: Los pétreos no son indígenas de ninguna región concreta y no gobiernan reinos propios. Las grandes ciudades tampoco tienen barrios pétreos, viven gracias a la amabilidad de los demás, a menudo vagando entre comunidades y encontrando un hogar temporal entre los que se convierten en sus amigos. De vez en cuando un pueblo acepta a un pétreo y le concede propiedades y la ciudadanía a cambio de ayuda con el trabajo más duro y protección contra los enemigos. Algunos deciden servir a los que se enfrentan a las fuerzas del mal uniéndose a las filas de los ejércitos o desplazándose con paladines valientes o grupos más pequeños que tienen un objetivo moral. Existen unos cuantos nobles que cultivan escuadras especiales de batalla compuestas por pétreos (ver la clase de prestigio del pétreo de asedio), pero esas unidades concentradas suelen deshacerse después de las batallas más significativas. Su incansable necesidad de experimentar cosas nuevas, conocer seres amables y aprender más de la vida les mantiene en el camino y evita que se establezcan en un lugar durante demasiado tiempo.

Aunque pueden sobrevivir en cualquier terreno y disfrutar de una gran variedad de paisajes, los pétreos se sienten más cómodos en las regiones montañosas en donde se originó su especie. Los medio ambientes subterráneos también les sientan bien, incluso aunque los pasillos subterráneos estrechos les parecen claustrofóbicos a unas criaturas de hombros tan anchos.

Religión: Los pétreos tienen fe en las deidades enanas que les crearon, especialmente las que representan la bondad y la fuerza. No están totalmente seguros de porqué los dioses enanos les dieron vida pero muchos pétreos creen que los hicieron para realizar los misteriosos propósitos de esas deidades. Algunos se pasan toda la vida esperando una señal que justifique su existencia, otros miran los acontecimientos pasados preguntándose si esas eran realmente las razones por las que los crearon o si aún están por llegar esos acontecimientos tan determinantes y estimulantes. Los pétreos creen que los dioses enanos influyen discretamente en sus vidas en todo momento para llevarlos al destino que les tienen preparado, pero ese curso de acontecimientos pocas veces queda marcado con claridad.

Los pétreos se refieren a las deidades enanas llamándolos padres, la mayor parte de la gente supone que lo dicen en un sentido espiritual pero para los pétreos esos dioses son realmente su familia natural. Se dirigen a ellos para que los guíen en tiempos de necesidad, para que los protejan de las fuerzas malvadas y para que los consuelen en momentos de aflicción personal. Los pétreos tienen dificultades para comprender la diferencia existente entre los padres de otras personas y los dioses, y a menudo creen que son las mismas entidades. Rezan con frecuencia a las deidades enanas pero no piensan en adorarlas abiertamente con ceremonias elaboradas a menos que encuentren un templo o un santuario dedicado a ellos.

Los clérigos pétreos funcionan como hombres santos vagabundos que difunden la creencia en la doctrina religiosa enana viajando por los campos y actuando como ejemplo de la naturaleza protectora de sus dioses.

Algunos pétreos adoptan la religión de los que les aceptan en sus comunidades. Lo hacen más para satisfacer una necesidad social que por una creencia teológica. Participan en ceremonias religiosas para compartir experiencias con sus vecinos pero no importa donde estén, en sus corazones, los pétreos son auténticos hijos de los dioses enanos.

Idioma: Los pétreos no tienen idioma propio. Hablan el idioma de sus creadores enanos y saben común lo bastante bien para arreglárselas por el mundo. Tienen una voz profunda y arenisca que puede articular la mayor parte de las lenguas y tienen capacidad para aprender otros idiomas concentrándose en los que utilizan la escritura enana: gnomo, gigante, trasgo, orco y térraro.

Nombres: Los nombres sencillos son los que mejor le van a los pétreos, sobre todo los que consisten en una sola sílaba con consonantes duras. Puesto que no tienen familia ni clan pocas veces tienen apellidos. Los pétreos eligen nombres característicos de su carácter y naturaleza, aunque no tienen problema en cambiarlos para encajar en las circunstancias del momento. Algunos adoptan nombres enanos, especialmente si se unen a una comunidad enana. Si se establecen en regiones habitadas por otras razas en ocasiones adoptan nombres típicos de esa cultura, aunque un pétreo enorme llamado Trug Pequeñajo podría parecer fuera de lugar en una aldea mediana.

Los pétreos son técnicamente seres neutros pero prefieren nombres de pila masculinos.

Nombres pétreos: Blag, Crunch, Dak, Grug, Fist, Pag, Rak, Slag, Trug, Zugg.

Aventureros: Los pétreos buscan oportunidades para cambiar el mundo para bien. Al ayudar en las buenas causas satisfacen esa necesidad incluso si su esfuerzo sólo hace una pequeña mella en los poderes del mal. Los pétreos gravitan hacia las expediciones que atacan a las fuerzas amenazadoras ayudando a cualquiera que represente el bien en el mundo. Se unen con entusiasmo a los grupos donde haya enanos, que obviamente emprenden búsquedas justas porque ellos ayudaron a crear a los pétreos. Su curiosidad natural también les lleva a unirse a expediciones para viajar por regiones nuevas y salvajes y explorarlas. Se unen rápidamente a las filas de los ejércitos creados por razones patrióticas y ejerce sobre ellos una influencia especial las llamadas a las armas inspiradas por la retórica orgullosa de las autoridades en las que confían.

Puesto que los celos y la avaricia son unos conceptos muy complejos para ellos, los pétreos no se obsesionan con los tesoros. Aceptan alegremente la riqueza que podría satisfacer sus necesidades básicas y la gastan en disfrutar de





productos y servicios nuevos y en colmar a sus amigos de atenciones. Las aventuras en general suelen proporcionarles a los pétreos una oportunidad de hacer nuevos amigos, compartir experiencias y aprender más del mundo.

RASGOS RACIALES

- +4 Fuerza, +2 Constitución, -4 Destreza, -2 Inteligencia.
- Grandes: Al ser criaturas Grandes, los pétreos reciben una penalización de -1 en la Clase de Armadura, una penalización de tamaño de -1 en las tiradas de ataque y una penalización de tamaño de -4 en las pruebas de Escondarse, pero pueden empuñar armas más grandes que las de los humanos y sus límites para levantar y llevar cosas son el doble que los de las criaturas de tamaño Medio.
- La velocidad base de un pétreo es de 30 pies. Aunque son criaturas grandes, los pétreos se mueven más lentamente debido a su fisonomía rocosa.
- Bonificación racial de +2 en las tiradas de salvación contra los conjuros y las aptitudes sortílegas. Como son creaciones enanas, los pétreos heredan esta resistencia mágica natural de sus hermanos.
- Piel pétrea: Los pétreos tienen una reducción de daño de 10/+2. No sienten los primeros 10 puntos de daño cada vez que sufren una herida aunque un arma con una bonificación de mejora de +2 o cualquier ataque mágico supera esa reducción. Cualquier arma que tenga más poder que el de la bonificación de +2 también supera esa reducción.
- Sin aliento: Ya que los pétreos no necesitan aire para respirar, son inmunes a los efectos del ahogamiento, los ataques con gas u otras amenazas que inflijan daño a través del sistema respiratorio. Por desgracia, su fisonomía pétrea les niega la capacidad de utilizar la habi-

lidad de Nadar para flotar o pasar por el agua sin hundirse.

- Bonificación racial de +2 para las tiradas de salvación contra los venenos de contacto e ingeridos. La fisiología rocosa de los pétreos les hace naturalmente resistentes a las toxinas que entran en su cuerpo a través del sistema digestivo y de las heridas.
- Idiomas automáticos: Común y enano. Idiomas adicionales: Gnomo, gigante, trasgo, orco y térraro. Los pétreos saben las lenguas de sus hermanos enanos de las de las tierras por las que pasan. También aprenden los idiomas de sus aliados y enemigos tradicionales.
- Clase predilecta: Guerrero. La clase de guerrero de un pétreo multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre o no penalizaciones por ser multiclase. Los pétreos nacieron para la guerra y las batallas son su ambiente natural.
- Equivalencia de nivel: Niveles de clase + 4

PÉTREO DE ASEDIO

Los pétreos en ocasiones se especializan en las tácticas de combate para sitiar o defender fortificaciones. Estos pétreos del asedio son máquinas vivas y enormes de asediar que dominan con eficacia el campo de batalla.

Los comandantes encargan a los pétreos del asedio que asalten las fortificaciones enemigas creando una brecha por la que las tropas convencionales puedan pasar y tomar la fortaleza. Los pétreos del asedio se entrenan y refuerzan sus organismos para soportar los rigores de los ataques de los defensores y guían a sus fuerzas por los campos de batalla lanzando sus cuerpos imponentes contra las murallas del enemigo. Los que están defendiendo el castillo salen resueltamente de las verjas de defensa para contraatacar a las fuerzas de sitio y reaccionan con rapidez para bloquear las brechas de los batallones.

Los pétreos del asedio suelen salir en primer lugar de las filas de los guerreros, bárbaros, paladines, exploradores y otros que sobreviven gracias a sus habilidades combativas. Otras clases también se pueden convertir en pétreos del asedio pero la dependencia de las habilidades no militares en ocasiones limita su efectividad en la batalla. Las defensas naturales de un pétreo le ayudan a soportar los rigores de un asedio pero todavía tiene que luchar activamente para mantener su posición y defender a sus camaradas.

A menudo se suelen encontrar PNJ que son pétreos del asedio en pequeñas escuadras al servicio de un noble o general concreto. Se mantienen muy unidos, como montañas silenciosas, apartados de las tropas convencionales hasta que los llaman a la acción. Con mucha frecuencia los pétreos del asedio sirven a las fuerzas del bien y la legalidad a menos que un adversario inteligente consiga lavarles el cerebro para que luchen por una causa retorcida.

Dado de golpe: d12.

REQUISITOS

Para convertirse en un pétreo de asedio el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Pétreo

Alineamiento: Cualquier bueno o legal

Ataque base: +7

Dotes: Gran hendedura, Aguante, Embestida mejorada

Oficio (ingeniero de asedio): 3 rangos

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del pétreo de asedio (y la característica clave para cada habilidad) son Trepar (Fue), Intimidar (Car), Saltar (Fue) y Avistar (Sab).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio del pétreo de asedio.

Resistencia al fuego: A partir del 2º nivel el pétreo de asedio sufre un proceso relacionado con la magia y la alquimia para proteger su cuerpo contra los efectos del fuego. Al principio no les afectan hasta 5 puntos de daño por fuego en cada asalto. Esta resistencia aumenta a 10 puntos por asalto en el 5º nivel, 15 puntos en el 7º nivel y 20 puntos en el 10º nivel. Los pétreos del asedio deben atravesar con frecuencia trampas de fuego o soportar que los defensores de los castillos les tiren encima aceite hirviendo.

Piel reforzada: Utilizando un proceso parecido al empleado para conseguir la resistencia al fuego, los pétreos del asedio se refuerzan aún más la piel contra los ataques. En el 3º nivel este tratamiento les proporciona una piel de 15/+3 que les permite no prestar atención a los primeros 15 puntos de daño cada vez que sufren una herida, aunque un arma con una bonificación de mejora de +3 o cualquier ataque mágico supera esa reducción. En el 8º nivel esa bonificación aumenta a 20/+4. Para alcanzar sus objetivos, los pétreos del asedio deben absorber enormes cantidades de daño provocado por las fuerzas contrarias.

Ariete: Los pétreos del asedio aprenden a utilizar sus cuerpos como arietes. Para emplear esta táctica en combate tienen que tener un camino libre de obstáculos de 30 pies de largo entre el punto de comienzo y el objeto contra el que se lanzan. Realizan una tirada de ataque no modificada contra la CA de la estructura (tal y como se determina en las reglas de Golpear un objeto del *MD*). Si fallan, entonces tropiezan, se desvían y en general infligen un daño mínimo al objetivo pero si lo golpean provocan 3d6 de daño incluyendo cualquier modificador de Fuerza. El daño que producen aumenta a 4d6 en el 6º nivel y a 5d6 en el 9º nivel. Un pétreo de asedio puede hacer un ataque de ariete una vez cada cuatro asaltos, el tiempo que les lleva recuperarse del golpe, retroceder 30 pies y prepararse para otra carrera contra el objetivo. El tener un ariete móvil y pensante en el campo ayuda a los comandantes a aprovechar los nuevos acontecimientos que se producen durante un asedio.

EL PÉTREO DE ASEIDIO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1º	+1	+2	+0	+1	
2º	+2	+2	+0	+1	Resistencia al fuego (5)
3º	+3	+3	+0	+2	Piel reforzada 15/+3
4º	+4	+3	+1	+2	Ariete (3d6 de daño)
5º	+5	+4	+1	+3	Resistencia al fuego (10)
6º	+6	+4	+1	+3	Ariete (4d6 de daño)
7º	+7	+5	+2	+4	Resistencia al fuego (15)
8º	+8	+5	+2	+4	Piel reforzada 20/+4
9º	+9	+6	+2	+5	Ariete (5d6 de daño)
10º	+10	+7	+3	+5	Resistencia al fuego (20)

PEVISHAN

Tocados desde su nacimiento por los misterios de lo arcano, muchos creen que los pevishan (casi literalmente) llevan la magia en la sangre. Los relatos de las antiguas generaciones sugieren que los pevishan nacieron a imagen del dios de la magia, un pueblo elegido que podía dominar de verdad y controlar los poderes arcanos. Los pevishan recorren libremente el mundo de los humanos y con su actitud extrovertida siempre parecen hacer amigos y aliados con facilidad. Los pevishan son más conocidos por su talento natural para las artes místicas pero si ven que un amigo o un aliado está en peligro, el pevishan hará lo que sea necesario para ayudarle. Ya sea con conjuros, con la espada o a puñetazos, los pevishan pueden ser unos combatientes feroces.

Personalidad: Es más probable que los pevishan sean amables que hostiles. Carismáticos por naturaleza tienen un talento natural para calmar las situaciones difíciles con palabras y sutiles conjuros que se oponen a las lenguas afiladas y a la magia destructiva. La mayor parte de los pevishan son de natural curioso cuando se trata de un nuevo campo de estudio de magia pero suelen preferir sus escuelas natales sobre todas las demás. Cuando se enfrentan con el miedo o los prejuicios hacia su apariencia y aptitudes únicas, la mayor parte de los pevishan sencillamente sonríen y hacen un esfuerzo serio por calmar cualquier sentimiento de hostilidad o miedo con honestidad y encanto.

Descripción física: Los pevishan son humanoides de tamaño Medio que suelen medir entre cinco pies y medio y seis pies y medio y pesar entre 100 y 250 libras. Habitualmente los hombres pevishan tienden a medir y pesar un poco más que las mujeres. Son muy parecidos a los humanos en términos de descripción física y musculatura aunque hay unas cuantas diferencias notables.

La diferencia más obvia es que los pevishan son seres mágicos, la magia los creó y viven a través de ella. Cuando nacen los niños pevishan tienen una serie de marcas de nacimiento que se parecen a inscripciones mágicas de una escuela de magia concreta (Evocación, Nigromancia, etc.). Junto con estas marcas, el color de pelo de los pevishan también coincide con su escuela natal, como se llama a estas castas; y finalmente, los ojos de los pevishan no tienen iris (excepto los nigrománticos) y tienen un brillo tenue determinado por su escuela natal. A continuación están los colores de cada escuela natal y una breve descripción de cómo afectan a la apariencia y comportamiento de los pevishan.

Abjuración (Plateado): Un pevishan perteneciente a esta escuela natal suele tener el pelo blanco plateado y marcas plateadas en el cuerpo. Los ojos también le brillan con un lustre plateado que puede tener un efecto muy poderoso sobre los demás.

Conjuración (Dorado): Los pevishan de esta escuela natal siempre carecen de pelo. Muchos de los otros pevishan suelen envidiar un poco las hermosas marcas doradas y los profundos ojos color oro de estos conjuradores.

Adivinación (Blanco): A menudo confundidos con la escuela natal de la abjuración, los niños de la adivinación se encuentran con que el pelo blanco y sus inquietantes ojos blancos tienden a hacerles parecer mayores de lo que son. Apenas se les notan las marcas de nacimiento.

Encantamiento (Azul): Un niño de la escuela natal del encantamiento suele ser el centro de atención ya que el pelo azul, los ojos azules y las marcas de un azul radiante atraen la curiosidad por donde quiera que va.

Evocación (Rojo): Con el pelo de un rojo ardiente y unos ojos de un rojo carmesí, los niños de la evocación suelen preferir el combate a la discusión racional. El evocador lleva sus marcas rojas igual que un bárbaro luciría la pintura de guerra de un clan orgulloso.

Ilusión (Violeta): Con unos tonos suaves y tenues de violeta el pevishan ilusionista prefiere fundirse con la multitud antes que mostrar su yo verdadero y muchas veces deciden cubrirse las marcas, pelo y ojos lila con mangas largas y túnicas con capucha.

Nigromancia (Gris y negro): Los nigromantes son en ocasiones objeto de un cierto escrutinio y desconfianza debido a su escuela natal. Con el pelo negro con vetas grises, los miembros de esta escuela natal tienen ojos de color negro carbón con iris grises.

Transmutación (Verde): Tienen el pelo, las marcas de nacimiento y los ojos de un verde profundo. Los niños de la transmutación cambian a menudo de aspecto, ya sea de peinado o de ropa. Siempre tornadizos, el hijo de la transmutación se caracteriza con frecuencia por unos cambios de humor extremos.

Los pevishan llegan a la edad adulta a los 22 años y normalmente viven hasta los cincuenta y tantos pero algunos pevishan pueden vivir más. Aunque fuertes en las artes arcanas, la vida media de un pevishan es corta y sólo a través

de medios mágicos puede extender su término natural de vida.

Relaciones: La mayor parte de los pevishan tienden a fundirse en las sociedades humanas y con una afinidad tan fuerte por las artes arcanas, suelen tener muy buenas relaciones con los miembros de las razas gnómicas. En general, los pevishan creen que los elfos son un poco arrogantes (como creen muchas razas), los enanos demasiado serios, los medianos divertidos y los humanos buenos aliados. Dicho eso, el pevishan se lleva bien con todo el mundo hasta que les den una razón para enfadarse.

Alineamiento: Los personajes pevishan pueden cubrir todo el espectro de alineamientos, del bueno al malo, del caótico al legal. Pero la magia que corre por las venas del pevishan puede tener una gran influencia en su psicología y acciones. El alineamiento que cada escuela natal prefiere se especifica más abajo. Como con cualquier otra raza siempre hay excepciones a las reglas.

Escuela natal	Alineamiento
Abjuración	Legal
Conjuración	Neutral
Adivinación	Legal
Encantamiento	Caótico
Evocación	Cualquiera
Ilusión	Caótico
Nigromancia	Legal
Transmutación	Caótico

Las tierras de los pevishan: Casi todos los pevishan emigran a zonas de alta actividad mágica o a centros de estudio arcanos. La mayoría prefiere vivir en grandes ciudades con la comodidad de hogares cálidos y limpios y rodeados de desbordantes volúmenes de saber arcano. Si bien los pevishan son anfitriones afables, muchos prefieren que sus casas sean lugares privados, ya que probablemente entienden mejor que nadie los peligros de la magia y lo que puede hacer cuando cae en las manos equivocadas. Los pevishan que no son muy hábiles con los trucos de la ilusión suelen solicitar los servicios de un colega pevishan o de un asociado gnomo de confianza para que les ayude a disfrazar o esconder sus casas.

Como raza, los pevishan se ven obstaculizados por su incapacidad para funcionar como sociedad colectiva durante un periodo largo de tiempo. Aunque la mayoría de los pevishan se respetan unos a otros, sus diferentes influencias mágicas pueden provocar muchos desacuerdos dentro de sus comunidades. Si bien todos pertenecen a una única raza, las escuelas natales son demasiado diferentes entre sí para poder unificarse realmente.

En las tierras humanas los pevishan son muy valorados como magos, maestros y archimagos reales. Muchas veces se trae a los hechiceros pevishan como instructores de importantes universidades dedicadas al estudio de la magia.

Religión: Como ocurre con el espectro de alineamientos, la religión pevishan tiende a ser igualmente diversa. La mayor



parte de los pevishan adoran a una deidad de la magia o el saber que creen que es su creador. Otros adoptan las costumbres religiosas de las tierras en las que residen.

Idioma: Común es el lenguaje elegido de los pevishan aunque muchos saben también dracónico o gnomo. Persisten los rumores de que hubo un tiempo en el que los pevishan hablaban un idioma arcano propio, pero los siglos de vagabundeos y matrimonios interraciales han hecho que se perdiera esa lengua antigua, quizá para siempre.

Nombres: Como ocurre con muchas facetas de la sociedad pevishan, los nombres tienden a ser muy diversos. Varias generaciones de viajes y exploración han marcado a los pevishan de muchas formas pero el proceso de elegir un nombre es po-



siblemente el que más influencias haya recibido, dependiendo de la escuela natal del niño. Por ejemplo, los hijos de la transmutación han preferido históricamente las razas élficas y esos pevishan tienden a elegir sus propios nombres cuando llegan a la mayoría de edad. Los hijos del encantamiento suelen preferir nombres más extravagantes que reflejan la personalidad del niño. Los niños de la nigromancia quizá opten por un nombre sencillo de una sola palabra (algo que se pueda olvidar con facilidad, ya que prefieren no atraer la atención).

Nombres masculinos: Monzel, Tret, Tazen-Ro, Jerrel, Viskin y Flattizel.

Nombres femeninos: Kalia, Eliza, Ralla, Halie-Sol, Quizna e Illia.

Aventureros: Los aventureros pevishan pueden estar motivados por varias vocaciones: exploración, el ansia de emociones fuertes, el deseo de poder, la avaricia o el deseo de descubrirse a sí mismos. Muchos exploran las tierras con la esperanza de entender y dominar los poderes y quizá los orígenes de su raza. Algunos pevishan sienten la llamada del heroísmo y deciden vagar por las tierras esclavizadas o dominadas por el mal para trabajar contra las fuerzas opuestas como héroes del pueblo; igualmente, muchos pevishan malvados utilizan sus aptitudes únicas para corromper o esclavizar a una población y llevar a cabo sus siniestros propósitos.

RASGOS RACIALES

- +2 Carisma, -2 Fuerza: Creados para ser una raza mágica, los pevishan no están muy dotados físicamente hablando, más bien mental y socialmente.

- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los pevishan no tienen bonificaciones o penalizaciones especiales debido a su tamaño.

- La velocidad base de un pevishan es de 30 pies.
- Visión en la penumbra: Con sus ojos inusualmente radiantes, los pevishan pueden ver el doble que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una tea y otras condiciones parecidas de mala iluminación. Conservan la capacidad de distinguir el color y los detalles en esas condiciones.

- Leer magia: Los pevishan tienen la capacidad de leer magia a voluntad, como con el conjuro *leer magia*.

- Beneficios de la escuela natal: El jugador de un personaje pevishan debe escoger una escuela natal durante la creación de su personaje y a éste se le infunde literalmente el poder de esa escuela recibiendo los siguientes beneficios:

El personaje recibe una bonificación racial de +4 en las pruebas de Conocimientos de conjuros para las tareas que implican a la magia de su escuela natal. El personaje también recibe esta bonificación cuando intenta aprender un conjuro nuevo de la escuela natal.

El personaje recibe una bonificación racial de +4 en las tiradas de salvación para resistir los conjuros de su escuela natal.

Cuando el personaje invoca un conjuro de su escuela natal, la CD de la tirada de salvación para resistir ese conjuro aumenta en 1.

- Aprovechar el poder: Los pevishan son una raza nacida dentro de la magia y con una conexión tan fuerte con las energías de sus escuelas natales, los pevishan pueden reclamar unos poderes que muchas otras razas no pueden aprovechar. Cada escuela natal tiene acceso a un número limitado de aptitudes que el pevishan puede explotar en momentos de necesidad. Más abajo hay una lista de cada escuela natal y las aptitudes que proporciona cada una.

Escuela natal	Poderes
Abjuración	<i>resistencia, escudo, soportar los elementos</i>
Conjuración	<i>rayo de escarcha, montura, convocar monstruo I</i>
Adivinación	<i>detectar veneno, comprensión idiomática, detectar puertas secretas</i>
Encantamiento	<i>atontar, dormir, hipnotismo</i>
Evocación	<i>luz, llamada, proyectil mágico</i>
Ilusión	<i>sonido fantasma, cambio de aspecto, ventriloquia</i>
Nigromancia	<i>perturbar muertos vivientes, causar miedo, toque gélido</i>
Transmutación	<i>detectar magia, retirada expeditiva, cubichear mensaje</i>

Cada uno de estos poderes se puede utilizar un número de veces al día equivalente al modificador de Carisma del pevishan. Además, el pevishan no tiene que ser mago o hechicero para utilizar estas aptitudes, son poderes con los que el pevishan nace y que aprende a cultivar de forma natural durante la infancia. Cuando invoca esos

conjuros, el nivel de invocador del pevishan equivale a su nivel de personaje.

- Idiomas automáticos: Común. Idiomas adicionales: Dracónico y gnomo.
- Clase predilecta: Hechicero
- Equivalencia de nivel: Niveles de clase +2

EL SIFÓN DE CONJUROS PEVISHAN

Aunque a todos los pevishan se les reconoce por su talento en las artes arcanas, algunos se esfuerzan por lograr una conexión mayor con las energías arcanas de sus escuelas natales. Sólo unos pocos muy selectos son capaces de armonizar de verdad con este poder no aprovechado, doblando y dando forma a esas energías de la misma forma que un escultor moldea un trozo de piedra o arcilla. A esos pocos escogidos se les llama sifones de conjuros. El sifón de conjuros supera las creencias y valores esparcidos de los pevishan, rechaza las discusiones insignificantes sobre las escuelas natales rivales y concentra sus esfuerzos en reforzar su conexión con las energías arcanas.

Mientras muchos sifones de conjuros son hechiceros y magos, hay unos cuantos pevishan bardos que han descubierto dentro de sí un gran potencial arcano. Con frecuencia los sifones de conjuros gravitan unos hacia otros formando cábalas secretas. Los objetivos de esas cábalas puede variar ampliamente dependiendo de los alineamientos y motivaciones de sus miembros. El único objetivo común compartido por todos los sifones de conjuros es el deseo de mejorar su lazo arcano incrementando así su capacidad de manipular y controlar la magia de su escuela natal.

Dado de golpe: d4.

REQUISITOS

Para convertirse en un sifón de conjuros pevishan el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Pevishan

Invocación de conjuros: Capacidad de invocar conjuros arcanos de 5º nivel

Concentración: 6 rangos

Saber (arcano): 6 rangos

Conocimiento de conjuros: 6 rangos

Dotes: Dos dotes meta mágicas cualquiera

Especial: Todos los sifones de conjuros deben realizar el Ritual de la Ausencia, una ceremo-

nia realizada por la orden que exige que un sifón de conjuros en potencia se abstenga de utilizar los poderes de su escuela natal durante una semana consecutiva. Esta ceremonia promueve el aprecio de la conexión de un sifón de conjuros con sus poderes y los sacrificios que debe hacer para dominarlos.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de un sifón de conjuros pevishan (y la aptitud clave para cada habilidad) son Alquimia (Int), Concentración (Con), Arte (Int), Saber (todas las habilidades tomadas individualmente) (Int), Oficio (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva) y Conocimiento de conjuros (Int).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del sifón de conjuros pevishan.

Conjuros por día: El sifón de conjuros pevishan sigue invocando conjuros arcanos como si fuera un lanzador de conjuros (bardo, hechicero o mago) de su nivel de perso-



EL SIFÓN DE CONJUROS PEVISHAN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial	Conjuros diarios
1º	+0	+0	+0	+2	Segundo familiar	+1 nivel de clase existente
2º	+1	+0	+1	+3	Conexión mejorada	+1 nivel de clase existente
3º	+1	+1	+1	+3	Ojo arcano	+1 nivel de clase existente
4º	+2	+1	+2	+4	Conexión dominante	+1 nivel de clase existente
5º	+2	+2	+2	+4	Absorción de conjuros	+1 nivel de clase existente

naje total. Cuando se alcanza un nuevo nivel de sifón de conjuros, el personaje adquiere nuevos conjuros por día como si también hubiera obtenido un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo no adquiere ningún otro beneficio que habría conseguido un personaje de esa clase. Si el personaje tenía más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en sifón, debe decidir a qué clase le añade cada nivel de sifón de conjuros para determinar así los conjuros por día que le corresponden cuando añade el nivel nuevo.

Segundo familiar: Al aumentar su conexión con el poder de su escuela natal, el sifón de conjuros quizá encuentre útil llamar a un segundo familiar. Este familiar funciona igual que el familiar estándar excepto que entra al servicio del sifón de conjuros con las aptitudes determinadas por el nivel de personaje actual del amo.

Conexión mejorada: Al aumentar de nivel, la conexión del sifón de conjuros con su escuela natal se hace más fuerte y para sus enemigos es más difícil resistirse a los efectos de la magia de su escuela natal. En el 2º nivel la CD para resistirse a los conjuros de la escuela natal de un sifón de conjuros aumenta en 1 y él recibe una bonificación de competencia de +1 en todos los intentos de aprender conjuros nuevos de su escuela natal.

Ojo arcano: Con una conexión constante con las energías de la escuela natal, el sifón puede invocar una variación de *detectar magia* a voluntad. Esta aptitud funciona igual que

el conjuro pero sólo identifica magia de la escuela natal del sifón de conjuros.

Conexión dominante: Cuando la concentración, conexión y dominio de las energías de su escuela natal llegan a su apogeo, el poder del sifón sigue creciendo. En el 4º nivel, la CD para resistir los conjuros de una escuela natal de un sifón de conjuros aumenta en 2 y él recibe una bonificación más de competencia de +2 en todos los intentos de aprender conjuros nuevos de su escuela natal.

Absorción de conjuros: En el 5º nivel, el sifón de conjuros adquiere la aptitud de absorber los conjuros de su escuela natal que invoquen contra él los lanzadores de conjuros enemigos. Para utilizar esa aptitud el sifón de conjuros debe conseguir una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + el nivel del conjuro) como una acción ya preparada. Si la prueba tiene éxito, el sifón de conjuros absorbe la energía de ese conjuro y puede entonces invocar un conjuro que conozca de ese nivel como conjuro adicional para ese día. Si al final del día no se ha utilizado el conjuro, se pierde el potencial. Por ejemplo, Tazen-Ro, un sifón de conjuros pevishan, está enzarzado en un combate mágico feroz con Veshher, el odiado liche. Tazen-Ro decide preparar una acción contra Veshher anticipándose a un intento de absorción de conjuros. En su acción, Veshher empieza invocando un conjuro de *cono de frío* (un conjuro de Evocación de 5º nivel), mientras Tazen-Ro declara su intento de absorción de conjuros. Al conseguir una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20), Tazen-Ro absorbe el conjuro, que no produce ningún efecto y Tazen-Ro puede invocar un conjuro extra de 5º nivel que conoce.

QUISSIANS

Fue un tiempo de grandes pérdidas y tragedias. Mientras la guerra de sangre entre los iluminados y los secuaces de los muertos vivientes assolaban las tierras (ver página 62), lo único que podían hacer muchos nobles y terratenientes era mirar como todo lo que les era querido se perdía en aquella lucha sangrienta y destructiva. Si bien desaparecieron muchas tierras y combatientes, unos pocos muy selectos tomaron las precauciones necesarias para defender sus hogares y a sus seres queridos de la brutalidad.

Uno de esos individuos fue el mago Orlem el Loco. Aunque el verdadero origen de Orlem sigue siendo un misterio, se sabe que durante varias décadas controló un gran reino situado en el desierto utilizando el miedo y sus legendarias aptitudes arcanas para conservar aquellas tierras y a sus habitantes en sus garras maníacas.

Al acercarse a sus tierras la guerra santa de los iluminados con toda su violencia, Orlem tomó la iniciativa, utilizó su habilidad de creación arcana y con la ayuda de una poderosa reliquia creó una raza de humanoides reptiles con la fuerza necesaria para desviar y alejar aquella carnicería de sus dominios. A esta raza de humanoides se les ha llegado a conocer con el nombre de quissians. Combinación temible de humanoide y reptil, los quissians utilizaron su poderío físico y su astucia para evitar que la guerra santa entrara en el desierto.

Durante las décadas siguientes, Orlem siguió utilizando a los quissians para proteger sus tierras, permitió que la raza procreara y formara su pequeña sociedad propia pero los siguió manteniendo bajo su dominio absoluto. Muchos quissians le adoraban como a un dios y eso continuaría hasta la misteriosa desaparición de Orlem unos años más tarde.

Pasaron los siglos mientras los quissians siguieron evolucionando y creciendo como especie en inteligencia y capacidad. Sin la influencia ni el miedo a Orlem para sujetarlos, los jefes quissians eran libres para dirigir a su pueblo y forjarse un nuevo destino. Durante un breve periodo de tiempo, muchos quissians se aventuraron a entrar en la torre largo tiempo abandonada para buscar al mago loco. O bien no volvieron (probablemente fueron víctimas de las defensas del mago loco) o volvieron sólo para contar la desaparición misteriosa del falso dios.

Hoy en día los quissians son una raza libre que controla el pequeño reino del desierto que una vez gobernó su creador por medio del poder arcano y la astucia. Centrados pero

salvajes, elegantes pero brutales y extrañamente hermosos para algunos, los quissians son un legado de las fuerzas arcanas y el extraño destino que los creó.

Personalidad: Los quissians son fríos y metódicos. Muchos creen que es un reflejo de su sangre fría física pero eso es más bien una superstición de los ignorantes. Sin embargo, los forasteros suelen sentirse incómodos en presencia de los quissians que tienden hacia un aislamiento racial que bordea la xenofobia y pocas veces se relacionan con otras razas. Su relación suele ser breve y somera y con frecuencia deciden hablar rápida y honestamente renunciando a las conversaciones casuales. En la batalla los quissians se muestran fieros, centrados y alerta ya que siempre parecen estar dos o tres pasos por delante del enemigo. Jamás subestiman a sus enemigos ni confían totalmente en sus aliados. Para un quissian, un momento de relajación es un momento de debilidad.

Descripción física: Creados para ser fieros combatientes, los quissians son una raza físicamente imponente. Miden entre seis y bastante más de siete pies de altura y pesan entre 250 y 350 libras. Los quissians son unos humanoides reptiles con hermosas escamas cuyo tono varía entre el naranja, el castaño, el rojo oscuro y el dorado. Es una coloración que aumenta en gran medida la capacidad de confundirse con su entorno nativo del desierto. Aunque inusuales, los quissians poseen muchas de las características básicas de los humanoides con unas cuantas diferencias notables. Los varones quissians no tienen vello corporal pero las féminas sí. Normalmente llevan el pelo largo peinado en una gran variedad de estilos prácticos. Los ojos de los quissians son como los de los reptiles y de un color asombrosamente dorado. Suelen vivir entre 85 y 95 años y alcanzan la edad adulta a los 17 años.

Por extraño que parezca, los quissians no pueden comer carne de ninguna clase y sobreviven con vegetales o grano. Tampoco necesitan ningún tipo de hidratación regular. Un quissian puede beber si lo desea pero no lo necesita para sobrevivir. Los sabios debaten el origen de esta característica tan notable y aparentemente imposible pero los quissians sencillamente creen que su larga historia en el desierto les ha permitido superar la necesidad de agua.

Relaciones: Los quissians son individuos austeros que encuentran a los humanos demasiado débiles, a los elfos demasiado frágiles y a los medianos



molestos. Las únicas razas que parecen respetar a los quissians son los enanos y aunque resulte extraño, los gnomos. Los enanos comparten el aprecio por la conversación corta y la eficiencia militar que los ha unido de vez en cuando como aliados, y los gnomos comparten el amor de los quissians por las piedras preciosas y las habilidades necesarias para trabajar con ellas.

Los quissians odian profundamente a los orcos y medio orcos. No se conocen las razones de esta antipatía pero la mala sangre que existe entre ambas razas se ha convertido en leyenda. Un quissian puede viajar con un medio orco e incluso puede luchar junto a él pero nunca confiará totalmente en un compañero así.

Alineamiento: En el momento de su origen, los quissians eran una raza muy caótica y salvaje pero después de varios siglos de libertad y crecimiento han aprendido el valor de la paciencia, la disciplina y la organización convirtiéndose en una raza más legal. Existen unas cuantas tribus desperdigadas que no han aceptado estas cos-

tumbres nuevas y siguen abrazando las costumbres salvajes y caóticas de sus antepasados.

Las tierras de los quissians: Los quissians son una raza del desierto creada con el propósito expreso de sobrevivir y luchar en el desierto. Con la desaparición de Orlem hace siglos, los quissians han ido creciendo lentamente en número y se han ido extendiendo por el reino de su antiguo señor, conquistándolo para ellos. En realidad, deberían haber dominado la tierra del desierto hace décadas pero una guerra civil entre dos de las tribus quissians mayores costó muchas vidas y frenó el progreso de su expansión.

Después de que terminara la lucha interna, los quissians continuaron su marcha por el desierto recuperando las tierras que habían perdido y consiguiendo el control de nuevas regiones que ni siquiera Orlem controlaba. Muchas tribus comercian ahora libremente con otras razas y con tierras extranjeras. Las piedras exóticas son los artículos de comercio más importantes de los quissians. Algunas de las extrañas gemas encontradas en el desierto alcanzan precios muy altos, especialmente los que pagan los magos y los hechiceros que necesitan componentes para sus conjuros arcanos.

La tribu quissian más grande que se conoce son los Amos del Sol Abrasador. Su número alcanza fácilmente los 400 o más y controla casi la mitad del desierto natal quissian. Dirigidos por un consejo de jefes quissian, los miembros de esta tribu son temidos y respetados por los otros quissians así como por los comerciantes, embajadores y viajeros extranjeros. Recientemente la tribu ha tomado el control de la torre abandonada de Orlem, nadie sabe lo que piensan hacer con ella pero algunos de los que han visitado la tribu creen que la han convertido en un lugar sagrado. Los viajeros dicen haber visto extrañas ceremonias alrededor de la torre por la noche con innumerables quissians bailando y recitando cánticos alrededor de grandes hogueras.

Religión: Los quissians no creen que su raza tenga una deidad patrón. Normalmente adoran a los dioses de la guerra y la batalla introducidos por otras culturas y civilizaciones. Se sabe que unas cuantas tribus salvajes siguen a las sombras más oscuras de estas deidades, las que representan la muerte y el asesinato y se cree que hay una pequeña secta que todavía adora al antiguo creador de los quissians, Orlem, como si fuera un ser divino.

Idioma: Los quissians hablan un idioma único de siseos y ruidos secos que suena como la comunicación primitiva de las serpientes. Hay pocas razas que sean capaces de hablar el quissian correctamente pero los elfos, los humanos y otras razas suelen poder hablar este extraño idioma aunque con mucho acento.

Nombres: Los quissians están unidos por fuertes lazos tribales y los nombres son muy importantes para ellos. No tienen nombres formales hasta que cumplen los 17 años. A los niños se les conoce por los apodos familiares que les dan sus padres o por los apellidos cuando se relacionan con personas de fuera de la tribu. Cuando el quissian cumple 17 años medita con un jefe o chamán durante dos días para recibir un mensaje de los dioses. Se cree que ese mensaje da instrucciones al quissian sobre el camino que debe seguir en la vida y entonces se escoge un nombre acorde con ello. Los quissians que viajan por el mundo externo suelen traducir sus nombres al común por razones de conveniencia ya que muchos forasteros son incapaces de pronunciarlos.

Nombres masculinos: Szzickra (Shen Sendero-Orgullosa), Zrrilin (Allek Estrella-Brillante), Ozvveriaz (Len Marca-de-Fuego).

Nombres femeninos: Ullziizza (Ela Martillo-de-Tormenta), Yuzziwaz (Mila Mano-Virtuosa), Plezixxina (Yilly Perdición-del-Orco).

Aventureros: Los quissian aventureros viajan al mundo exterior en busca de fortuna. Muchos son combatientes orgullosos que se sienten obligados a probarse a sí mismos, tanto ante su pueblo como ante los dioses de la guerra que veneran. Otros están deseando ver el mundo que hay más allá de las arenas, sienten la necesidad de explorar todo lo que ese mundo tiene que ofrecer.

RASGOS RACIALES

- **+2 Constitución, -2 Carisma:** Al igual que los enanos, los quissians son una raza de natural duro pero sus tendencias austeras y reservadas les hacen menos sociables que otras razas.
- **Tamaño Medio:** Puesto que son criaturas de tamaño Medio, los quissians no tienen ninguna bonificación o penalización especial por su tamaño.
- **Visión en la oscuridad:** Los quissians pueden ver en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies. La visión en la oscuridad es en blanco y negro pero aparte de eso es igual que la visión normal y los quissians pueden moverse perfectamente bien sin ningún tipo de luz.
- **Bonificación racial de +4 en las pruebas de Esconderse** mientras están en el desierto o en terreno parecido: Con

esas escamas de color tierra, los quissians se confunden fácilmente con su medio ambiente nativo.

- **Bonificación racial de +2 en las pruebas de Preparar:** Las garras que tienen en manos y pies les hace excelentes trepadores.
- **Armadura natural:** Las escamas gruesas y la piel dura les da a los personajes quissian una bonificación natural de +2 para su Clase de Armadura.
- **Idiomas automáticos:** Común y quissian. Idiomas adicionales: Enano, gnomo y orco. A pesar de su aislamiento, los quissians no dejan de aprender común para que les ayude en sus inevitables tratos con los forasteros. Muchos quissians también aprenden enano y gnomo puesto que son sus aliados predilectos. También llevan mucho tiempo luchando contra los orcos y otros humanoides malvados y muchos creen que es inteligente aprender el idioma del enemigo.
- **Clase predilecta:** Guerrero. La clase de guerrero de un quissian multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no penalizaciones de PX por ser multiclase. Los quissians fueron creados para la batalla y adoran el combate.
- **Equivalencia de nivel:** Niveles de clase +1.

EL AMO DE LA HOJA QUISSIAN

Los quissians son una raza orgullosa de combatientes conocidos por su devoción al estudio del combate y al desarrollo de nuevos estilos de lucha. Pero como ocurre con cualquier raza, hay unos cuantos más selectos que superan a todos los demás y alcanzan una perfección sin par en el manejo de la

hoja. Se les conoce con el nombre de amos de la hoja y son unos combatientes impresionantes que viajan por toda la tierra utilizando su increíble destreza en la batalla y sus habilidades únicas para derrotar a todos los que se oponen a ellos. Ya sea un combatiente solitario en busca de la gloria personal o una banda de quissians afines, los amos de la hoja imponen respeto incluso a los combatientes más fieros de otras razas.

Los amos de la hoja son casi siempre guerreros o bárbaros, en algunos casos extraños hay exploradores, monjes y clérigos que han elegido este camino para perfeccionar sus habilidades en la batalla.

Dado de golpe: d10.

REQUISITOS

Para convertirse en un amo de la hoja el personaje tiene que cumplir los siguientes criterios.

Raza: Quissian

Ataque base: +10

Intimidar: 5 rangos

Dotes: Hendedura, Reflejos en combate, Gran hendedura, Ataque poderoso, Romper arma, Dureza.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del amo de la hoja (y la aptitud clave para





cada habilidad) son Equilibrio (Des), Tregar (Fue), Concentración (Con), Arte (Int), Saltar (Fue), Escuchar (Sab), Montar (Des) y Nadar (Fue).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del amo de la hoja.

Competencia con arma y armadura: Los amos de la hoja son muy hábiles con todas las armas sencillas y marciales y con todas las armaduras y escudos.

Impacto preciso: Con un entrenamiento de combate que sobrepasa incluso al de los guerreros más dedicados, el amo de la hoja de 1º nivel consigue la aptitud de realizar un único ataque perfectamente colocado contra un enemigo. Esta aptitud se puede utilizar una vez al día y duplica el ataque base del amo de la hoja. En el 4º nivel el amo de la hoja puede usar esta aptitud dos veces al día.

Dote adicional: En el 2º nivel, el amo de la hoja consigue una dote adicional. Esa dote se debe seleccionar de la lista de dotes adicionales del guerrero. El amo de la hoja debe seleccionar una dote de esa lista incluso si no consiguió ningún nivel de guerrero antes de convertirse en amo de la hoja.

Mente sobre cuerpo: Cuando el amo de la hoja desarrolla sus capacidades físicas, dirige su atención hacia su interior y aprende a olvidar el dolor físico y el cansancio por breves periodos de tiempo. En el 3º nivel el amo de la hoja puede hacer una salvación de Voluntad (CD 20) para olvidar todo el daño que le ha producido un ataque cuerpo a cuerpo. Es una aptitud que funciona con el combate cuerpo a cuerpo solamente y no se puede utilizar para olvidar el daño mágico. El amo de la hoja puede utilizar esta aptitud una vez al día y cuenta como una acción equivalente a moverse.

Sanarse a sí mismo: En el 5º nivel, el amo de la hoja consigue la aptitud de sanar el daño que sufrido su cuerpo en el combate. Una vez al día puede sanar un número de puntos de golpe igual a su puntuación de Constitución. Esta aptitud es una acción parcial.

EL AMO DE LA HOJA QUISSIAN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1º	+1	+3	+0	+0	Impacto preciso 1/día
2º	+2	+4	+1	+1	Dote adicional
3º	+3	+4	+2	+2	Mente sobre cuerpo
4º	+4	+5	+2	+2	Impacto preciso 2/día
5º	+5	+5	+3	+3	Sanarse a sí mismo

REZURBEKS

Nativos de los bosques montañosos oscuros y salvajes, los fieros rezurbeks son una raza territorial y belicosa que tiene una amplísima reputación de brutalidad en la batalla, valor temerario ante el peligro y estar resueltamente en contra de todas las criaturas inteligentes excepto los rezurbeks, y este último rasgo no es ninguna exageración. Aparte de algunas visitas de sátiros y centauros, y éstas tampoco con demasiada frecuencia, parece como si los rezurbeks se conformaran con que los dejaran en paz.

Personalidad: Los forasteros describen a los rezurbeks con tres palabras: sucios, brutos y bajos. Esta última es una simple característica física pero las dos primeras son facetas de la psicología rezurbek. Estos habitantes de los bosques no tienen necesidad de modales o etiqueta, son un pueblo que habla y actúa claro, tanto que a menudo les cuesta entender porqué a algunos les ofenden sus modales bruscos. Un rezurbek que dice que un mediano mimado y con sobrepeso es blando y está gordo sólo está haciendo una observación y si un rezurbek quiere hacer daño a alguien, no son sus sentimientos sino su cuerpo lo que va a recibir toda su atención.

Pero los rezurbeks no son del todo malos, tienen un fuerte sentido del compromiso con la familia y la tribu. También sienten un profundo amor por la naturaleza, especialmente los lugares salvajes y accidentados. Se valora especialmente a los niños, a los adoran, cualquier miembro de una tribu rezurbek muere luchando por defender a un niño rezurbek, incluso aunque no tenga ninguna relación con él.

Descripción física: Los rezurbeks son criaturas bajas y musculosas. El varón medio mide unos tres a tres pies y medio de alto y pesa alrededor de 70 libras, las féminas son un poco más ligeras. Tienen una piel oscura y velluda y cejas gruesas y sobresalientes. El cabello varía del castaño rojizo al negro y los ojos suelen ser de un color que va del castaño claro al castaño oscuro. Las orejas son puntiagudas y sobresalen de la cabeza como las de un jabalí. Los caninos inferiores del rezurbek crecen bastante curvándose justo por encima del labio superior cuando alcanzan la edad adulta, que suele llegar a los veintitantos y llegan a vivir unos dos siglos.

La falta de modales exhibida por la personalidad rezurbek se refleja en su higiene física. La mayor parte son bastante malolientes y también parecen insensibles a las picaduras de pulgas y otros insectos parecidos. Al igual que los jabalís

a los que se parecen, a los rezurbeks les gusta revolcarse en el polvo o en el barro para relajarse.

Relaciones: A nadie le caen muy bien los rezurbeks y el sentimiento es mutuo. Algunas de las razas silvanas más caóticas son bienvenidas en las comunidades rezurbeks, siempre y cuando no extiendan su estancia más de lo debido. Las otras razas tienden a encontrar a los rezurbeks desagradables en el mejor de los casos. A primera vista podría parecer que los medio orcos serían el compañero natural de los rezurbeks pero no es así. Los rezurbeks han librado a menudo amargas guerras territoriales contra los orcos y mientras un humano o un elfo sencillamente no es bienvenido en un pueblo rezurbek, es fácil que insulten al medio orco.

Alineamiento: Los rezurbeks tienen una gran inclinación hacia el caos y la neutralidad. Muchos son buenos y más de unos cuantos han degenerado hacia el mal pero estos no son apenas tolerados ni siquiera en sus propias tribus. Otros que dan gran importancia a las obligaciones tribales y al honor pueden ser legales y a este tipo de rezurbeks se les suele encontrar en posiciones de liderazgo.

Las tierras de los rezurbeks: Los rezurbeks viven en pueblos amurallados contruidos sobre y dentro de montañas boscosas en climas templados y subárticos. Este tipo de comunidades tienden a ser pequeñas, formadas por dos o tres tribus familiares. Los edificios de madera y barro del pueblo están organizados alrededor de una plaza común mientras que las cuevas sirven de almacenes y posiciones defendibles en caso de ataque. La comunidad rezurbek se esfuerza por ser autosuficiente, las labores agrícolas, de recogida de frutos y de fabricación de objetos las realizan siempre que es posible las tribus mismas para evitar los enredos innecesarios con los no rezurbeks. Por ello los pueblos rezurbeks parecerían los lugares ideales para que se cobijen los aventureros de paso, un refugio seguro donde los viajeros acosados podrían hacerse con más provisiones y descansar, pero la antipatía habitual que sienten los rezurbeks por los extraños convierte a estos pueblos de montaña en una apuesta arriesgada en el mejor de los casos.

Pocas veces se acoge bien a los forasteros en estos pueblos y jamás por mucho tiempo. Una peculiaridad de la ley rezurbek considera a los forasteros sujetos a la ley pero no protegidos por esta. Así pues, un viajero humano, por ejemplo, que se aloje en un pueblo rezurbek podría ser condenado y castigado por



un delito pero no tendría derecho a reclamar la condición de víctima del mismo. Las bandas de rufianes rezurbeks en ocasiones se aprovechan de la posición del forastero para cometer robos y otros actos de violencia, a menudo con poco temor a las represalias y menos veces con la aprobación de toda la comunidad.

El liderazgo de la tribu es patriarcal y está basado principalmente en la edad, aunque es algo que a menudo les disputan acaloradamente a los ancianos los adultos rezurbeks más jóvenes que quieren establecer su posición en la comunidad. Los ancianos forman conse-

jos que administran los asuntos de sus propias tribus y también se reúnen con otros consejos para decidir los temas que afectan a todo el pueblo. Cada pueblo es independiente, al menos en teoría, no hay ningún gobierno centralizado rezurbek.

Pocos rezurbeks deciden vivir en tierras humanas durante mucho tiempo, los que lo hacen son casi siempre aventureros o exiliados (o ambas cosas). El único momento en que los rezurbeks tienen contacto con los humanos u otras razas es durante la arbitración de algún tipo de disputa territorial.

Religión: La deidad principal de los rezurbeks es Buer, un dios enérgico y agresivo al que sirve un culto agresivo y enérgico. Buer es el señor de la naturaleza, la guerra y el poderío físico. Es fácil encontrar a sacerdotes de Buer en posiciones de influencia y liderazgo dentro de los pueblos rezurbeks, que suelen tener como mínimo un sacerdote responsable de la defensa de la comunidad junto con una compañía de buerines coordinados con la milicia local pero que están con frecuencia ausentes en maniobras.

En el panteón rezurbek, a Buer se le opone su medio hermano, el malvado embustero Hmecsoba (pronunciado hameksóba). El culto a Hmecsoba está oficialmente fuera de la ley en todos los pueblos rezurbeks y a sus sacerdotes se les ejecuta de forma inmediata si se les captura, lo cual no evita que haya bandas de rezurbeks malvados que viven como bandidos y que sirven a Hmecsoba. Irónicamente, los servidos de Hmecsoba no odian tanto a los forasteros como los rezurbeks respetables y muchas bandas de bandidos se alían con humanoides malvados.

Deidad	Alineamiento	Dominios
Buer	Caótico neutral	Animal, Fuerza, Viajes, Guerra
Hmecsoba	Caótico maligno	Caos, Mal, Superchería

Idioma: Los rezurbeks hablan un idioma relativamente sofisticado relacionado con el silvano. La mayor parte de su literatura es de naturaleza histórica o religiosa, las sagas familiares son especialmente importantes y las reuniones públicas para escuchar recitales de leyendas heroicas son un entretenimiento muy popular. Hay también una tradición muy fuerte de historia oral entre los rezurbeks. Los cantores, unos rezurbeks entrenados para memorizar estas historias orales, son muy respetados y se les consulta en épocas de peligro.

Nombres: Todos los rezurbeks tienen un nombre personal y un nombre de tribu. Este último identifica los lazos de clan del rezurbek y sus supuestas lealtades. El nombre personal se lo da su padre y casi siempre está basado en el nombre personal del padre pero normalmente con un ligero cambio o una sílaba más. Las mujeres llevan el nombre de la madre o de la abuela paterna de forma muy parecida, pero el nombre en sí sigue eligiéndolo el padre.

Nombres masculinos: Kalthad, Spakkar, Wedenak.

Nombres femeninos: Goredina, Haleko, Fikteta, Yalda.

Aventureros: Los rezurbeks se suelen aventurar para prestar un servicio a su tribu, así pues la mayoría no recorre mucha distancia ni abandona durante demasiado tiempo sus hogares y familias. Los pocos que empiezan una vida de aventureros vagabundos, moviéndose de tierra en tie-

rra, de una oportunidad a la siguiente, suelen ser más liberales y menos xenófobos de lo habitual para un rezurbek. Las razones reales para aventurarse varían mucho, algunos son simples mercenarios, otros quizá se hayan embarcado en alguna búsqueda o sencillamente sufran de ansias de ver mundo.

RASGOS RACIALES

- +2 Constitución, -2 Carisma, -2 Sabiduría: Los rezurbeks son duros pero tienden a ser aburridos y temerarios.
- Pequeños: Al ser criaturas Pequeñas los rezurbeks consiguen una bonificación de tamaño de +1 en las tiradas de ataque y una bonificación de tamaño de +4 en las pruebas de Esconderse, pero tienen que utilizar armas más pequeñas que los humanos. A pesar de su tamaño, los rezurbeks tienen los límites para levantar y llevar pesos de un personaje de tamaño Medio.
- La velocidad base de un rezurbek es de 20 pies.
- Visión en la penumbra: Los rezurbeks ven el doble que los humanos a la luz de las estrellas, la luna, una tea u otro tipo de mala iluminación. Conservan la capacidad de distinguir el color y los detalles en esas condiciones de luz.
- Bonificación racial de +4 en las pruebas de Buscar, Avistar y Escuchar siempre que estén en plena naturaleza: Los rezurbeks tienen los sentidos muy agudizados y están excepcionalmente alerta.



- Una bonificación de ataque de +1 contra los orcos y los trasgoïdes: Los rezurbeks tienen una larga historia de guerras contra los humanoides malignos y todos los rezurbeks están entrenados en técnicas desarrolladas para enfrentarse a estos enemigos omnipresentes.

- Bonificación de esquivas de +4 contra los gigantes: Los gigantes son también unos intrusos más que comunes en las tierras de los rezurbeks, que están entrenados en maniobras especiales efectivas contra los gigantes. En el momento en que un rezurbek pierde la bonificación de Destreza para la Clase de Armadura también pierde esta bonificación especial de esquivas.

- Furia: Una vez al día el rezurbek se puede ver consumido por la furia de una manera parecida a lo que le ocurre a los bárbaros. Obtiene de forma temporal +2 para la Fuerza, +2 para la Constitución y una bonificación de moral de +1 en las salvaciones de Voluntad pero sufre una penalización de -2 en el CA. El incremento de Constitución aumenta los puntos de golpe del rezurbek en 1 punto por nivel, pero esos puntos de golpe desaparecen al final de la furia cuando la puntuación de Constitución vuelve a la normalidad. (Esos puntos de golpe no se pierden primero como les ocurre a los puntos de golpe temporales). La furia dura un número de asaltos igual a 3 más el modificador de Carisma mejorado del rezurbek y al final de la rabia el rezurbek está cansado, sufriendo una penalización de -2 tanto en la Fuerza como en la Destreza y es incapaz de correr o cargar. El cansancio dura el mismo número de asaltos que la furia. Para entrar en un estado de furia no es necesario ningún tiempo pero sólo se puede hacer sobre la acción del rezurbek. La furia limita el uso de habilidades y dotes de la misma forma que la furia bárbara. Las bonificaciones y las penalizaciones de la aptitud de furia natural de un rezurbek no se acumulan con las conseguidas en la furia bárbara.

- Idiomas automáticos: Común y rezurbek. Idiomas adicionales: Élfico, gigante, gnoll, gnomo, trasgo, orco y silvano.

- Clase predilecta: Bárbaro. La clase de bárbaro de un rezurbek multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no penalizaciones de PX.

- Equivalencia de clase: Niveles de clase + 1.

EL BUERIN REZURBEK

Las fuerzas de la ley y el bien tienen sus paladines, la marea negra del mal tiene su guardia negra, entre los elfos y los enanos están los arqueros arcanos y los defensores enanos. El rezurbek a su vez está protegido por los fieros buerines y pobres de los que incurran en su ira. Las compañías de buerines patrullan el territorio rezurbek advirtiendo a los viajeros que se queden en los caminos aprobados y tratando con dureza a los intrusos molestos.

Los buerines son licántropos sagrados, hombres jabalí que defienden las tierras y causas rezurbeks contra todos los que llegan. La mayoría de los buerines son clérigos o druidas que siguen a Buer. Las restricciones de alineamiento evitan que algunas clases se conviertan en buerin y los lanzadores de conjuros arcanos pocas veces cumplen los requisitos.

Los PNJ buerines normalmente forman parte de una compañía que está al mando de un sacerdote buerin y están unidos a la milicia de un pueblo concreto.

Dado de golpe: d8.



Raza: Rezurbek

Alineamiento: Sólo neutral

Ataque base: +3

Dotes: Lucha a ciegas, Iniciativa mejorada.

Saber (naturaleza): 4 rangos

Supervivencia: 8 rangos

Especial: Tiene que ser un seguidor devoto y respetado de Buer, lo cual suele implicar haber completado alguna búsqueda o servicio especial para el culto

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del buerín (y la aptitud clave para cada habilidad) son Empatía animal (Car, habilidad exclusiva), Control de forma (Sab), Arte (Int), Trato con animales (Car), Intuir la dirección (Sab), Saber (naturaleza) (Int), Oficio (Sab), Nadar (Fue) y Supervivencia (Sab).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del buerín.

Competencia con armas y armaduras: El buerín es muy hábil con todas las armas sencillas y marciales, con todo tipo de armaduras y escudos. La armadura y el resto del equipo no se transforma en jabalí, por ello el buerín prefiere no llevar armadura o ropa restrictiva.

Licantropía sagrada: Todos los buerines son hombres jabalí, capaces de cambiar de forma y transformarse en jabalí. La licantropía del buerín es una aptitud sobrenatural que proviene de una bendición divina, no es una maldición y los buerines no son licántropos naturales. La licantropía sagrada no es contagiosa y no se puede curar (ver *MJ*) pero sí que está sujeta a las condiciones de desencadenamiento normales de la licantropía.

REQUISITOS

Para convertirse en buerín, el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

EL BUERIN REZURBEK

Ataque Nivel	Salv. base	Salv. Fort	Salv. Ref	Vol.	Especial	Conjuros diarios
1	+1	+2	+0	+2	Control de forma mejorado, Control de forma +1	
2	+2	+3	+0	+3		+1 nivel de la clase existente
3	+3	+3	+1	+3	Un rango de bonificación en Control de forma	
4	+4	+4	+1	+4		+1 nivel de la clase existente
5	+5	+4	+1	+4	Un rango de bonificación en Control de forma	
6	+6	+5	+2	+5		+1 nivel de la clase existente
7	+7	+5	+2	+5	Un rango de bonificación en Control de forma	
8	+8	+6	+2	+6		+1 nivel de la clase existente
9	+9	+6	+3	+6	Un rango de bonificación en Control de forma	
10	+10	+7	+3	+7		+1 nivel de la clase existente

El buerín adquiere de forma automática la dote de Control de forma mejorado y recibe un rango en la habilidad de Control de forma en el 1º nivel (ver **MM**). El tipo de personaje cambia de Humanoide Pequeño a Cambiaforma de tamaño Medio/Pequeño. En la forma de jabalí el buerín no puede hablar excepto con otros buerines o jabalís y tampoco puede invocar conjuros. Muchas habilidades se hacen inutilizables (como la de Arte) o más difíciles de utilizar (como la de Equilibrio, quizá). Las habilidades de clase que no dependen de la forma humanoide no resultan afectadas. Por ejemplo, el druida/buerín sigue moviéndose con una zanca forestal y el bárbaro/buerín todavía puede entrar en un estado de furia. En la forma de jabalí el buerín disfruta de un cierto número de aptitudes adicionales.

- +4 Fuerza.
- +6 Constitución. El incremento de Constitución aumenta los puntos de golpe del buerín en 3 puntos por nivel pero esos puntos de golpe desaparecen cuando el personaje vuelve a la forma rezurbek. Esos puntos de golpe extra no se pierden primero igual que los puntos de golpe temporales.
- Bonificación de resistencia de +2 para todas las salvaciones de Fortaleza y Voluntad.
- Una bonificación racial adicional de +4 en las pruebas de Buscar, Avistar y Escuchar.
- La velocidad base aumenta a 40 pies.
- Empatía animal: Esta aptitud extraordinaria funciona sólo contra jabalís y jabalís terribles. El buerín puede comunicarse con esos animales y ejercer una cierta influencia sobre ellos. La comunicación se limita a conceptos y órdenes sencillas, suponiendo que el animal se muestre amistoso. El buerín consigue una bonificación racial de +4 para las

pruebas cuando ejerza influencia sobre el comportamiento del animal.

- Reducción del daño: Un buerín tiene una reducción de daño de 15/plata.
- Ferocidad: Esta aptitud extraordinaria permite que un buerín siga luchando incluso cuando esté discapacitado o moribundo.
- Armas naturales: El buerín que esté en la forma de jabalí puede cornear con los colmillos produciendo 1d8 puntos de daño. Todas las bonificaciones de ataque y daño que resulten de la Fuerza y las dotes apropiadas se aplican al ataque de cornada. Si el ataque base es lo bastante alto, el buerín puede realizar múltiples ataques de cornada.
- Olfato: El buerín que esté en la forma de jabalí tiene la dote de Olfato (**GDM 81**)

Conjuros por día: Cada dos niveles de buerín, el personaje consigue nuevos conjuros por día como si hubiera conseguido otro nivel pero sólo como clérigo o druida. El buerín debe disponer de la aptitud de conjuros divinos para que pueda tener efecto este rasgo de clase. No consigue ningún otro beneficio asociado con un incremento de nivel, como las oportunidades mejoradas de expulsar o reprender muertos vivientes, dotes adicionales, aumentos de la puntuación de aptitud, un dado de golpe adicional y demás, exceptuando un nivel más de lanzamiento de conjuros efectivo.

Por ejemplo, después de muchas y duras aventuras un buerín de 1º nivel/druida de 5º nivel consigue la suficiente experiencia para alcanzar el 2º nivel de su clase de buerín. Adquiere todos los beneficios apropiados de aumentar su clase de prestigio de buerín en un nivel y también determina los conjuros por día que tiene como si hubiera subido al 6º nivel de la clase de druida.

RHONIANS

Los rhonians son famosos por su capacidad diplomática, sus logros intelectuales y su talento artístico. Los miembros de esta raza aviaria viven en enclaves acomodados y protegidos de su tierra natal y se aventuran a salir al extranjero para compartir su talento con las razas inferiores y menos afortunadas. Los otros toleran su superioridad sólo para poder aprovechar los beneficios de su sabiduría creativa y diplomática.

Personalidad: La gente normal describiría a los rhonians con la palabra esnob. La raza entera se cree superior a todos los demás en temas intelectuales, artísticos y diplomáticos y les recuerdan constantemente su importancia. No toleran la suciedad, los malos modales, el trabajo mal hecho y cualquier otro objeto o servicio que esté por debajo de su noble condición. Los rhonians desprecian ese tipo de condiciones y se aseguran que los responsables de ellas se enteren bien de su desprecio y saben perfectamente hasta donde llegar con esa actitud altiva antes de hacer alguna pequeña concesión y resolver todas las tensiones.

Cuando quieren, los rhonians pueden ser agradables y afales en casi cualquier marco cultural, lo que deja claro sus habilidades diplomáticas. Pueden ser sinceramente humildes pero enérgicos, todo en la misma frase. Los rhonians se enorgullecen de conocer tanto a sus aliados como a sus oponentes y prefieren fintar con ellos con palabras más que con armas. Tienen un físico ligero que no les anima a utilizar armaduras pesadas y armas de cuerpo a cuerpo. Los rhonians prefieren utilizar armas a distancia (especialmente el arco largo) en vez de mancharse las manos de sangre en un combate más cercano. Evitan la porquería, el trabajo manual y cualquier otra tarea desagradable siempre que pueden.

Tienen sirvientes que realizan los trabajos menores, como las tareas domésticas, los recados sencillos y cualquier cosa que tenga que ver con la suciedad. Los rhodes (ver página 114) son una de esas razas de criados que llevan siglos atendiendo a los rhonians, aunque también utilizan a otros individuos como mano de obra contratada o esclava. Gratifican bien a los sirvientes por el trabajo bien hecho pero critican con frecuencia y exigen constantemente una mejora del trabajo. Al dejar las labores más mundanas a sus criados, los rhonians pueden dedicarse a los aspectos más hermosos de la vida: el arte, el conocimiento y la negociación.

Descripción física: Los rhonians desciende de una especie de ave de las marismas de pico largo y patas largas, una herencia que les da una talla majestuosa. Las patas largas terminan en un pie con garras que se ha adaptado a un calzado cerrado muy elegante. Las piernas son como unos pilares que ascienden hasta un torso emplumado, a menudo adornado con algún atuendo a la última moda. Las alas se les han desarrollado hasta convertirse en brazos articulados que terminan en unos dedos elegantes, largos y delgados; unas plumas rudimentarias que les recorren los brazos dejan a los rhonians incapaces de volar. A menudo chasquean el pico alargado cuando quieren enfatizar un punto, de la misma forma que los humanos podrían chasquear los dedos. La epiglotis de esta raza contiene pliegues musculosos de piel parecidos a labios que permiten a los rhonians articular una amplia variedad de idiomas y dialectos.

Los rhonians se deleitan en el color, tanto en sus propios cuerpos como en las prendas que llevan. El vientre suele ser de plumas más claras mientras que el resto del torso y los brazos exhiben una amplia variedad de tonos y dibujos: predominan el marrón, el verde, el rojo y el azul, en un solo color o con diseños encantadoramente mezclados o moteados. Algunos rhonians macho se peinan las plumas de la garganta para convertirlas en un elegante penacho. Las piernas escamadas muestran tonos más claros de amarillo, blanco, rosa o tostado y el pico suele desplegar un tono de colores parecido al de las piernas.

Una única pluma coloreada sale en un elegante arco de la frente sobre las plumas más cortas que adornan la cabeza. El rhonian considera sagrada esta cresta, una marca personal por la que los otros le reconocen y sólo él puede tocarla (normalmente para acicalarla). Considera que si alguien más la toca, la daña o la corta (el peor insulto) ha cometido una violación atroz de su persona. Los rhonians jamás se rebajan a esconder sus rasgos (o a arrugarse la cresta) bajo un sombrero, capucha o cualquier otro tocado indigno.

Las parejas rhonians se unen para toda la vida pero durante su larga existencia sólo producen uno o dos retoños. Los rhonians maduran muy pronto (a los dos años) pero sus padres no les dejan salir de la casa hasta que han demostrado que poseen la elegancia y la cortesía necesarias para vivir en el mundo exterior. Un rhonian físicamente maduro mide entre seis y siete pies de alto pero pesa bastante menos que una criatura parecida de esa altura debi-

do a su cimbreado cuerpo. Los rhonians pueden vivir hasta 200 años, así que su baja tasa de natalidad y larga vida hace que la población rhonian sea menor que la de algunas razas más abundantes.

Relaciones: Los rhonians mantienen un delicado equilibrio de amistad con la mayoría de las otras razas. De forma muy educada se oponen a la presencia de visitantes en sus enclaves bien protegidos de las marismas, pero viajan a menudo por todo el mundo. Comercian con otras naciones y venden sus habilidades artísticas y diplomáticas a quien las necesite; hay otras razas que se muestran agradecidas de tener negociadores rhonians a mano para mediar en las disputas, negociar treguas y establecer tratados pero con frecuencia dejan de apreciarlos tan pronto como su actitud arrogante demuestra que desprecian a todos los demás.

Los rhonians casi nunca van a la guerra ellos mismos aunque muchos especulan que esclavizaron a los rhodes después de una antigua derrota a manos de sus ejércitos, muy poderosos en su tiempo. Los rhonians afirman que jamás han tenido que librar ninguna batalla porque siempre han resuelto sus diferencias llegando a un compromiso amistoso mediante la diplomacia. Otros dicen que se han librado de los conflictos con malas artes mediante la negociación, el soborno y sus intrincadas alianzas con varias facciones políticas y económicas.

Los rhonians tienen a los elfos en gran estima por su devoción al mundo natural y al arte (la mayoría de los elfos sienten lo mismo por los rhonians). Otros grupos tienen una relación bastante aceptable con ellos, compensando la necesidad de la interacción política y económica con una cierta tolerancia de su actitud superior. De todas las razas civilizadas, los rhonians desprecian sobre todo a los enanos, son unas criaturas maleducadas y achaparradas desprovistas de cualquier aprecio por el saber o la creación artística. Los orcos, trasgos y demás son unos bárbaros salvajes para los rhonians, que acabarían con todas las razas monstruosas si tuvieran un poder político y militar capaz de hacerlo.

Alineamiento: Los rhonians normales optan por el comportamiento legal y neutral. La mayoría prefiere seguir horarios meticulosos, instrucciones precisas y un orden detallado en sus vidas aunque algunos flaqueen en su dedicación a un estilo de vida tan rigurosamente planeado. Los rhonians que destacan entre sus iguales y otras razas tienden hacia el caos en sus métodos, especialmente los artesanos y los diplomáticos que prefieren esta filosofía para lograr sus objetivos. Por último, todos los rhonians rehuyen el mal y prefieren que sean las acciones buenas o neutrales las que gobiernen su vida.

Las tierras de los rhonians: Los rhonians mantienen varios enclaves bien protegidos, muchos localizados en pantanos densos, a lo largo de lagos y en la orilla de ríos o en las profundidades de los bosques tropicales. Cada comunidad opera de forma independiente aunque en ocasiones respetan a un estado político más amplio en el que está situada su tierra. Los rhonians dan instrucciones a sus sirvientes para que construyan pueblos y ciudad con las mejores defensas naturales posibles en mente. Sitúan sus enclaves sobre plataformas situadas en marismas empapadas, ríos de corriente lenta y apartadas de la costa de los lagos. Algunos rhonians construyen sus pueblos en las ramas más altas de los árboles, la mayor parte de los edificios consisten en estructuras



levantadas sobre pilares unidas por puentes y amplias plataformas que sirven como plazas. Estos diseños no sólo son prácticos en términos de defensa sino que también simbolizan lo que los rhonians perciben como su lugar en relación con el resto de las criaturas, aislados y muy por encima de las razas normales.

La arquitectura enfatiza los espacios altos y encumbrados con estilizados motivos naturales. Aunque la mayoría de los edificios consisten en armazones y paredes de madera o juncos, están cubiertos en el interior y exterior por capas de yeso que proporcionan unas superficies sobre las que es posible trabajar una decoración elegante de la que se enorgullecen los rhonians. Las estructuras de más de un piso contienen escaleras vistosas o rampas, un rhonian pocas veces se rebajaría a trepar por

las escaleras de mano o cuerdas que utilizan sus sirvientes en los espacios más funcionales de la casa.

Los enclaves rhonians mantienen su autosuficiencia gracia a los esfuerzos incansables de las razas de criados. Esos trabajadores pescan y recogen las cosechas de las marismas, producen los objetos básicos de valor práctico y llevan las casas y negocios. Los rhonians realizan las tareas superiores: arquitectura, artesanía, música, escritura y las artes militares. También se desplazan al exterior para ofrecer sus servicios diplomáticos a otros, establecer tratados para la protección de sus tierras y negociar los términos económicos más beneficiosos para su enclave. Cuando las fuerzas exteriores amenazan el aislamiento y seguridad de sus santuarios, los rhonians se ponen inmediatamente en acción, convocan a sus cuerpos de oficiales, llaman a los sirvientes de la milicia e intentan ejercer una influencia política entre sus aliados para que les proporcionen una ayuda inmediata.

Religión: Los rhonians no practican una religión formal y no mantienen ningún templo o cuadro de clérigos dedicados. Ese tipo de instituciones interfiere con actividades más importantes y su ausencia contribuye a la creencia esencial de que los rhonians son superiores al resto de los habitantes del mundo. Confían en la excelencia individual, en la habilidad artística y en la inteligencia antes que en el favor a menudo indiscriminado de los dioses.

Muchos rhonians albergan en privado creencias personales en varias deidades y mantienen en sus casas pequeños santuarios dedicados a sus dioses preferidos. Muchos hogares incluyen un pequeño armario santuario fácilmente ocultable dedicado a Hegretta, una antigua diosa madre de las marismas y suministradora de todo tipo de bondades para los rhonians. Protege el hogar, alimenta a los débiles y satisface todas las necesidades.

Los rhonians también veneran a varias deidades del idioma y la escritura, ya sean sus propias deidades principales o las de los pueblos cuyas tierras atraviesan. Se ven a sí mismos como emisarios de la inteligencia y la comunicación, ¿pues no fue gracias a las marismas que aprendieron a escribir todas las razas, con plumas de caña o de ave? Algunos adoran en secreto a deidades de la magia o el conocimiento prohibido, aunque los rhonians a menudo parecen tan poco preocupados en su devoción a ellos como estos dioses lo están por sus seguidores.

Los escasos clérigos rhonians que existen se presentan a sí mismos más como eruditos que como sacerdotes. Consiguen sus poderes mágicos divinos de Hegretta o uno de los otros dioses regionales de la escritura y el idioma, aunque manejan esos poderes más como lo haría un sabio erudito que como un clérigo.

Idioma: Los rhonians hablan muchos idiomas pero se reservan su propia lengua para utilizarla en sus enclaves y con sus iguales. Consiste en notas fluidas y sonoras con algunas inflexiones producidas por gorjeos y chasqueos del pico. Aunque para otros resulta un idioma difícil de manejar, observan que los rhonians lo pueden escribir fácilmente en muchos alfabetos diferentes.

Cuando hay otros presentes, los rhonians prefieren comunicarse en un idioma que puedan entender todos. Hace ya mucho tiempo que dominan la lingüística y las complejidades civiles del común y saben hablarlo con tanta elocuencia como cualquier aristócrata nativo en

una corte real. Hablan común cuando están en compañía de varias razas para evitar ofender a nadie en concreto (a menos que ese sea, por supuesto, el objetivo). Cuando salen al extranjero, los rhonians se rebajan a hablar el idioma local como cortesía hacia sus anfitriones, al menos hasta que la cortesía queda en segundo lugar con respecto a sus verdaderos motivos. Se dirigen a los criados con dureza en su propio idioma para asegurarse de que no se malinterpreta ninguna orden.

Nombres: Los rhonians prefieren los nombres personales que reflejan finura, naturaleza y nobleza. Los nombres elegantes se adoptan en ocasiones más por su elocuencia de pronunciación y porque suenan agradables al oído que por un significado familiar o personal. En ocasiones alteran el nombre para que tenga un significado mejor cuando se dice en un idioma diferente. Alguien llamado Sauce Tormentoso en rhonian podría alterarlo a Tetera Fuerte en mediano o Pilar de Granito en enano.

Los rhonians ocultan sus apellidos y nombres de clan a todos los que no sean sus iguales, incluso sus criados saben pocas veces para qué familia trabajan. Otros tienen dificultades para distinguir a los rhonians como miembros de clanes concretos; quizá el mejor método de identificación familiar sería interpretar los dibujos de las plumas de cada individuo. Los que pertenecen al mismo clan suelen tener una coloración y textura parecida. Si descubrieran el apellido de un rhonian, los forasteros lo encontrarían impronunciable sin tener a la vez una estructura vocal tradicional y de ave.

Los apodos existen sólo para los seres inferiores que disfrutan del carácter juguetón y caprichoso, las burlas y un humor muy básico. Si tuvieran algún apodo, está claro que los rhonians no lo compartirían con nadie fuera de su propia raza.

Nombres masculinos: Brisa Crujiente, Hoja Flotante, Furia de la Inundación, Pez Brillante, Berro Rojo, Marea de Arena, Aguas Silenciosas, Sauce Tormentoso.

Nombres femeninos: Fuego del Amanecer, Lengua de Pluma, Arroyo Corriente, Pico Rasgador, Junco Oscilante, Estanque Tranquilo.

Aventureros: Los rhonians suelen salir de sus enclaves para aventurarse y dedicarse al comercio, adquirir nuevos saberes y examinar los mejores ejemplos de la creación artística de las razas inferiores. Algunos hacen peregrinajes anunciados a conocidos centros de enseñanza mientras que otros se desplazan como vagabundos, tomando nota de todo lo que les interese en su camino o enmascarando sus verdaderos propósitos detrás de una fachada de viajero errante. Los diplomáticos habitan con frecuencia en cortes extranjeras desplazándose a los reinos más distantes según vayan necesitando las situaciones políticas.

Los rhonians toleran la compañía ajena porque tienen algo que conseguir de esas personas: saber, riqueza, notoriedad o influencia política. En muchos casos se dignan a concederles a otros el privilegio de su presencia para educarlos en las costumbres de una inteligencia, cultura y modales superiores. Los rhonians consideran que eso es una gran carga (tener que someterse constantemente a la mala educación, suciedad y ocupaciones inferiores de las razas vulgares) pero creen que es una obligación necesaria de su estatus superior compartir sus conocimientos y sensibilidad artística.

Los rhonians pocas veces viajan sin un criado al menos, ya sea un rhoode dedicado a su servicio o un ayudante perso-

nal contratado y perteneciente a una raza inferior pero que sabe leer y escribir. Si un miembro de su grupo actual no ha llegado a un acuerdo para servir a un personaje rhonian, debería empezar con un sirviente PNJ.

RASGOS RACIALES

- +2 Destreza, +2 Carisma, -2 Constitución: Aunque son unas criaturas elegantes y hermosas, los rhonians poseen un físico muy ligero que no tolera la tensión.

- Tamaño Medio: Al ser criaturas de tamaño Medio, los rhonians no tienen bonificaciones o penalizaciones especiales por su tamaño.

- La velocidad base de los rhonians es 30 pies.

- Competentes con la ballesta pesada, la ballesta ligera, el arco largo o el arco largo compuesto. Los rhonians prefieren las armas elegantes a distancia a las armas de cuerpo a cuerpo. Se entrenan extensamente con los arcos para evitar la suciedad del combate cuerpo a cuerpo.

- Bonificación racial de +2 en cualquier prueba de Arte de naturaleza artística, incluyendo el tejido de cestas, la encuadernación, la fabricación de arcos, la caligrafía, el trabajo con cuero, la pintura, la alfarería, la escultura y el tejido. Su talento para las bellas artes hace de los rhonians unos artesanos excepcionales.

- Bonificación racial de +2 para cualquier prueba de habilidad para influir sobre otros, incluyendo la Empatía animal, Engañar, Diplomacia, Reunir Información, Germanía e Intimidar. Los que admiren mucho la estatura elegante y noble de los rhonians sucumben con facilidad a su autoridad.

- Bonificación racial de +1 a las pruebas de Escuchar y Avisar. Los rasgos de aves de las marismas que han heredado les da a los rhonians unos sentidos más intensos para identificar las amenazas.

- Idiomas automáticos: Rhonian, rhoode y común. Idiomas adicionales: Acuano, auran, élfico, gnomo, silvano. Dada la afinidad que sienten los rhonians por la escritura y los idiomas, podrían aprender con facilidad cualquier sistema conocido de comunicación. Aunque podrían entender otros idiomas inferiores (como el dracónico, gnoll, trasgo y orco) no los hablan ni los escriben a menos que sea estrictamente necesario.

- Clase predilecta: Bardo. La clase de bardo de un rhonian multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no penalización de PX por ser multiclase. Los rhonians se sienten identificados con la naturaleza vagabunda del bardo y su amor por las artes musicales y ese oficio les ofrece oportunidades para llegar a profesiones diplomáticas de más prestigio.

- Equivalencia de nivel: Niveles de clase +1.



EMISARIO RHONIAN

El emisario es un enviado diplomático dedicado que lleva e interpreta los mensajes que se cruzan los dignatarios extranjeros y aconseja también sobre ellos. Hay varios gobiernos o pueblos que retienen emisarios como embajadores diplomáticos de alto nivel para que los representen en las negociaciones. Median en las disputas antes de que se produzcan conflictos armados y negocian el cese de las hostilidades que ya han estallado. Los emisarios llevan y guardan las comunicaciones entre los altos cargos proporcionando una presentación imparcial pero también ofreciendo su opinión profesional sobre las situaciones si se la piden. Algunos trabajan en las cortes como heraldos, asesores, oradores y escribas mientras otros representan los intereses de sus señores en el extranjero.

El rhonian debe distinguirse en los campos de la diplomacia y la erudición antes de convertirse en un emisario oficial. Si bien puede indicar su intención de alcanzar esta posición, el rhonian que siga este camino también debe ganarse el respeto de sus futuros compañeros. Al menos tres emisarios ya establecidos deben respaldar al rhonian antes de que éste consiga el puesto y un emisario en potencia suele conseguir las recomendaciones adulando a sus compañeros, u ofreciendo riquezas o unos servicios diplomáticos excepcionales.

Los hechiceros, magos, bardos, pícaros y clérigos son los que suelen conseguir el estatus de emisario, aunque los que pertenecen a las clases más marginales (incluso los bárbaros) y se han distinguido

EL EMISARIO RHONIAN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1º	+1	+0	+1	+2	Intuición del heraldo +2
2º	+1	+0	+1	+2	Impacto prioritario +1
3º	+1	+1	+2	+2	Oratoria inspiradora 1/día
4º	+2	+1	+2	+3	Intuición del heraldo +4, impacto prioritario +2
5º	+2	+1	+3	+3	Oratoria inspiradora 2/día
6º	+2	+2	+3	+3	Impacto prioritario +3
7º	+3	+2	+4	+4	Intuición del heraldo +6, oratoria inspiradora 3/día
8º	+3	+2	+4	+4	Impacto prioritario +4
9º	+4	+3	+5	+4	Oratoria inspiradora 4/día
10º	+4	+3	+5	+5	Intuición del heraldo +8, impacto prioritario +5

en ellas pueden intentar entrar en la más noble de las profesiones rhonians.

Los emisarios rhonians PNJ sirven a los nobles de muchos reinos. Algunos viajan de reino a reino como enviados llevando con ellos una corte de sirvientes, oro y bienes para asegurarse la comodidad durante todo el camino. Entregan mensajes, hacen presentaciones ante las cortes extranjeras e interceden por sus amos. Mientras viajan también reúnen informaciones muy útiles para su señor y su propia posición. Muchos emisarios también permanecen en la corte para asesorar, inspirar y ayudar a administrar el dominio. Al igual que la mayoría de los rhonians, también esperan disfrutar de un alto nivel en todos los aspectos de su vida, manteniendo un alojamiento lujoso, recibiendo gratificaciones lucrativas y servido por fieles criados. En ocasiones presiden una pequeña camarilla de rhonians que viven en ese reino (artesanos, eruditos, poetas) y que se dirigen al emisario en busca de liderazgo y una conversación inteligente.

Dado de golpe: d8.

REQUISITOS

Para convertirse en emisario rhonian el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Rhonian

Dotes: Soltura con una habilidad (Diplomacia)

Diplomacia: 8 rangos

Saber (nobleza): 4 rangos

Averiguar intenciones: 4 rangos

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del emisario (y la aptitud clave para cada habilidad) son Engañar (Car), Arte (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Reunir información (Car), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Buscar (Int), Averiguar intenciones (Sab), Hablar un idioma (Int) y Avistar (Int).

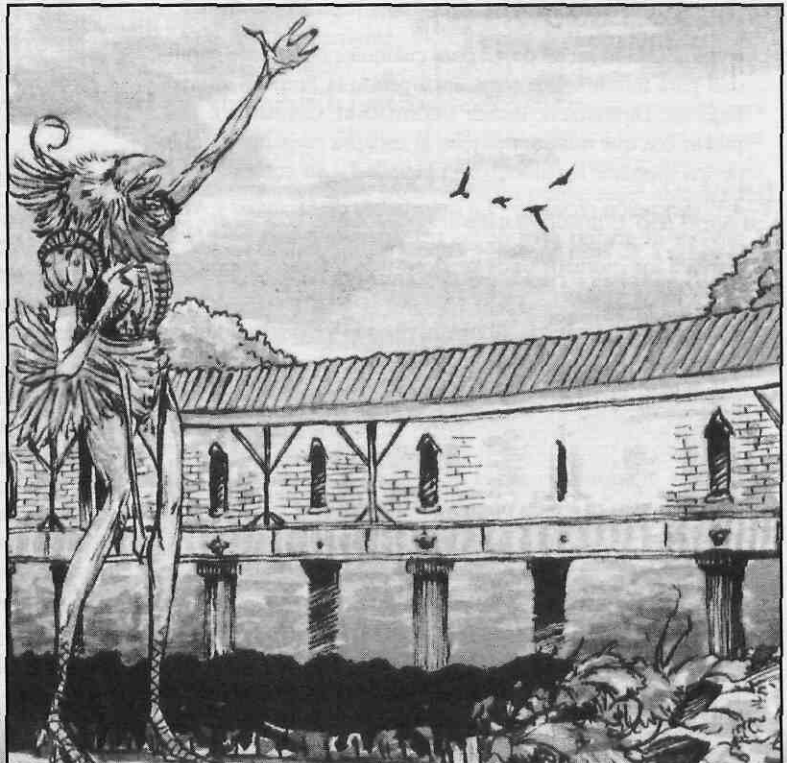
Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del emisario.

Intuición del heraldo: Saber quién es quién entre la realeza es esencial para los emisarios que navegan por los pasillos del poder y la intriga. Se consigue la intuición del heraldo con experiencia, dotes de observación y manteniendo los oídos abiertos a lo que los demás susurran entre ellos. Para los emisarios se convierte en su segunda naturaleza identificar a los nobles por el título, el escudo y la posición, incluyendo las propiedades que tienen, la autoridad que ostentan dentro del reino y qué incentivos apelarían a su sentido de la ambición, la avaricia o la obligación.

La intuición del heraldo funciona como una habilidad de Sabiduría, el emisario consigue 2 rangos en el 1º nivel, 4 en



el 4º nivel, 6 en el 7º nivel y 8 en el 10º nivel. El personaje puede utilizar la intuición del heraldo tantas veces al día como niveles de emisario rhonian tenga, tirando sus rangos contra la CD apropiado basado en la complejidad, oscuridad y naturaleza general de la información que se pretende obtener. (Los emisarios rhonians consiguen las bonificaciones habituales de Sabiduría por estas pruebas). Por ejemplo, identificar a los miembros del consejo real por su estilo de ropa podría requerir una CD de 10 mientras que saber intuitivamente qué asesor real sería más fácil que le traicionara (y de qué modo) quizá exigiría una CD de 25.

Impacto prioritario: En ocasiones los emisarios deben actuar de forma rápida como guardaespaldas para salvar a sus señores o a sí mismos. Aprenden a identificar las amenazas ocultas y se entrenan para neutralizarlas rápidamente utilizando ataques a distancia. El impacto prioritario le proporciona una bonificación en las pruebas de Avistar del emisario para percibir los peligros escondidos y una bonificación adicional de iniciativa y ataque para frustrar esas amenazas utilizando un arma de proyectiles. Esta bonificación es de +1 cuando el emisario adquiere por primera vez el impacto prioritario en el 2º nivel y aumenta en +1 cada dos niveles a partir de ahí (+2 en el 4º nivel, +3 en el 6º nivel, etc.). La bonificación para los ataques a distancia se aplica sólo en el primer asalto en el que el emisario revela y se enfrenta a la amenaza oculta.

Oratoria inspiradora: Los emisarios aprenden a utilizar todo su espectro de talentos cuando quieren ejercer una

influencia verbal sobre un individuo o una multitud. Moderan el tono de voz para que se adecue mejor a la situación y las ideas expresadas, se colocan en la mejor postura con las plumas bien atusadas y presentan los argumentos lógicos para conseguir la simpatía del público y convencerlo de sus ideas.

Esta demostración se convierte en una interpretación que cautiva a todos los que le oigan (aunque no siempre vayan a estar de acuerdo con lo que está diciendo el emisario).

Cuando utilice esta técnica el emisario consigue varios beneficios temporales:

- Bonificación de mejora de +2 para el Carisma.
- Bonificación de circunstancias de +2 para todas las salvaciones de Voluntad.
- Bonificación de circunstancias de +2 para las pruebas de Engañar, Diplomacia e Intimidar (se acumula con la bonificación de Carisma de +2).

Estas bonificaciones siguen vigentes durante el discurso del emisario, siempre que su argumentación continúe y él conserve el control de su público. Cuando adquiere oratoria inspiradora en el 3º nivel, el emisario puede utilizarla una vez al día. Puede emplear esta técnica dos veces al día en el 5º nivel, tres veces al día en el 7º nivel y cuatro veces al día en el 9º nivel. Cada uso de la aptitud de oratoria inspiradora puede durar un número de minutos equivalente a los niveles de emisario rhonian del personaje.

RHOODES

Los rhoodes son sirvientes muy capaces que trabajan para los rhonians y otros amos que dependen de una clase laboral autónoma y servil para mantener su sociedad. Su cuerpo robusto, parecido al de un sapo, les hace ideales para una gran variedad de tareas vulgares para las que sus señores tienen poco tiempo: las tareas domésticas, la agricultura, la construcción, la fabricación de objetos menores y el trabajo en general. Su constitución achaparrada también les hace inofensivos a pesar de su presencia ubicua en las comunidades que dependen del trabajo rhoode. Muchos acompañan a sus amos en sus viajes y obligaciones en el extranjero. Aunque sirven abiertamente a sus señores con eficiencia y lealtad, a menudo albergan un cierto grado de resentimiento escondido y cruel.

Personalidad: La personalidad general rhoode muestra dos facetas, una fachada servil pública y otra actitud más jactanciosa y maniática en privado.

Cuando están en presencia del amo o entre extraños, los rhoode interpretan el papel del criado humilde y trabajador. Se apresuran para intentar ejecutar cada orden incluso cuando aún la están dando. Hacen los recados obedientemente, trabajan sin descanso en sus tareas manuales y administran con honestidad los pequeños dominios domésticos y profesionales que les confían sus señores. La cara de los rhoode es de obediencia cómplice, una expresión neutral que nunca revela la verdadera opinión que les inspiran los deseos de sus amos. No muestran ninguna emoción en público, no sonríen, no lloran y no ríen a carcajadas. Los rhoode sólo hablan cuando se dirigen a ellos, hacen su trabajo en silencio y se abstienen de quejarse de su vida. A cambio de su servicio esperan disfrutar del alto nivel de vida que les proporcionan sus amos.

En privado, sin embargo, los rhoode son una panda vulgar, no respetan la autoridad, critican a sus amos y están hartos de ser criados. Reúne a unos cuantos rhoodes en un rincón de la cocina cuando han acabado sus tareas y oírás quejas, historias lacrimógenas, chistes groseros y voces sarcásticas que imitan las de sus señores. Odian en secreto todo lo que no hayan hecho ellos y desprecian a los demás en silencio.

A pesar de este descontento profundo con su posición en la sociedad y de un eterno complejo de inferioridad, los rhoodes son incapaces de salir de ese estado de servidumbre. Aunque nadie los gana a la hora de lloriquear sobre las cosas, no son muy organizados ni

tampoco se dedican a mejorar su situación. Prefieren sentarse a quejarse durante horas que reunirse para rebelarse contra sus amos, cosa supondría hacerse responsables del modo en que llevan la sociedad y eso es mucho más trabajo y problemas de los que quiere un rhoode normal. Hay rumores que afirman que los rhoodes se levantaron en una ocasión contra los señores rhonians sólo para fracasar sin la riqueza, liderato y determinación de los escalones superiores de la sociedad.

Descripción física: Puesto que los rhoodes descienden de anfibios de los pantanos comparten muchas características físicas con los sapos. El cuerpo combina los elementos rechonchos y fuertes de la cabeza y el torso con unos miembros más elegantes y alargados. Tienen unos ojos saltones que les sobresalen de la cabeza ancha sobre pequeños tronchos. Dos ventanas nasales se asientan sobre una boca estrecha y amplia que casi va de parte a parte de la cabeza. Unos brazos alargados les salen de los hombros encorvados mientras que unas piernas fibrosas se doblan debajo de los torsos rechonchos. Las manos y los pies tienen rastros de una antigua membrana entre los dedos que hace de los rhoodes unos nadadores excepcionales. El cuerpo sin vello suele ofrecer una coloración bien adaptada a su medio ambiente: marrones moteados y verdes sutiles acentuados con frecuencia con parches amarillos o vetas rojas. Miden entre tres y cuatro pies de alto y pesan de 50 a 75 libras. La mayoría de los rhoode alcanzan la madurez a los 15 años y viven hasta los 50 ó 60.

Sus amos a menudo restringen la ropa de los rhoodes a trajes sencillos adecuados para un sirviente. Los colores y los estilos suelen reflejar el gusto de los señores o la herencia cultural. Los que acompañan a su señor en sus negocios en el extranjero normalmente reciben una dispensa especial que les permite utilizar una armadura ligera y llevar un arma sencilla por si tienen que defender al amo o su propiedad.

Relaciones: Los rhoodes parecen someterse a todos los que no sean rhoodes, especialmente a los que estén con su amo. Obedecen todas las peticiones pero les desagradan aquellas que suponen mucho trabajo. Entre ellos juzgan a los demás basándose en sus amabilidades y peticiones; los que suponen que los rhoodes son sus criados además de los de los amos se ganan su desprecio mientras que los que los ven como individuos dignos de aprecio se ganan el respeto mutuo de los rhoodes. Los rhoodes se encariñan particularmente

con los que les recompensan bien por sus esfuerzos o los que intentan tratarlos como iguales, una situación que suele irritar a los amos pero que pocas veces implica represalias. La mayoría de las sociedades desaprueban golpear a los sirvientes, sobre todo a los rhodes.

Alineamiento: Los rhodes tienden hacia la neutralidad. Después de tantas generaciones de servidumbre se han adaptado tanto al orden estricto de la rutina y la sociedad (rasgo legal) como a la aparición de toda una serie de acontecimientos impredecibles que suelen atormentar la vida de cualquier criado (un rasgo común al caos). Este equilibrio también refleja su posición en la vida. A los rhodes no les gusta la servidumbre en la que viven pero no son lo bastante ambiciosos para hacer algo para cambiar esa situación.

Las tierras de los rhodes: En la antigüedad, antes de que los rhonians los convirtieran en sus criados, los rhodes vivían en varios pueblos pequeños esparcidos por un enorme pantano. Aunque su civilización se desarrolló bastante bien sola nunca pudieron tolerar trabajar juntos para forjar un reino nuevo. Después de que los rhonians los incorporaran a su propia sociedad, los rhodes olvidaron muchos elementos de su cultura original y se adaptaron a la sociedad de sus amos.

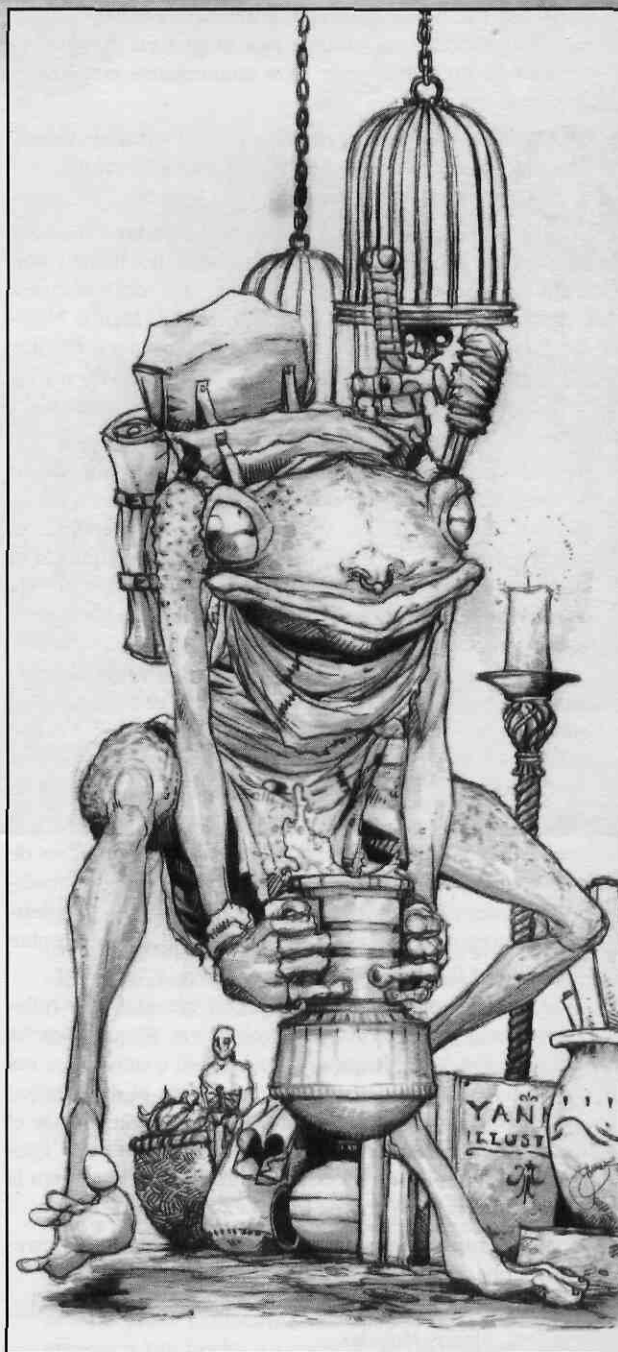
Los rhodes habitan ahora los lugares y reinos que sus amos llaman hogar. Muchos trabajan en los enclaves de las marismas rhonians o acompañan a sus enviados en misiones diplomáticas. Los criados hacen sus hogares en las tierras de sus señores. Los rhodes tienen su origen en los pantanos, así que sienten una afinidad natural para trabajar con los que viven en las marismas y bosques. Los climas áridos no les sientan bien pero toleran esas regiones con las quejas privadas habituales.

Religión: Los rhodes suscriben una cierta variedad de creencias religiosas, a menudo dependientes de sus amos y obligaciones. En muchos casos siguen la misma religión que sus señores, en parte como demostración pública de respeto pero sobre todo por conveniencia. Algunos amos requieren la ayuda rhoode a la hora de realizar las ceremonias sagradas, así que los sirvientes encuentran oportuno compartir las mismas creencias.

Muchos rhodes creen en deidades neutrales que reflejan su papel en la sociedad. Los criados domésticos a menudo tienen fe en Hegretta, la antigua diosa madre rhonian del hogar y la morada. Los que sirven a amos aficionados a la magia y a la erudición suelen adorar a esos dioses. Los trabajadores de las granjas siguen a los protectores divinos de la naturaleza, mientras que los sirvientes que viajan con sus señores (aventureros, sabios y enviados) tienen fe en las deidades que cuidan de los viajeros.

Los rhoode se guardan sus preferencias y prácticas religiosas para sí mismos y sólo las revelan cuando podría complacer a sus señores. Se meten los símbolos sagrados bajo la ropa y celebran las ceremonias en el retiro de los alojamientos de los criados. Si pronuncian en público alguna oración por su seguridad y resistencia, éstas no pasan de algún gruñido o susurro. Se podría pensar que unas criaturas que trabajan tanto buscarían la ayuda de los dioses del descontento y la rebelión pero ya hace mucho tiempo que los rhodes aprendieron que a esos dioses les importa poco su situación.

Idioma: Al igual que muchos otros aspectos de la cultura rhoode su idioma se ha visto usurpado por el de sus amos.



Los que sirven a los elfos aprenden los dialectos élficos, los rhodes que trabajan para los nobles enanos entienden el enano. Tienen unas mandíbulas muy amplias y unas lenguas gruesas que no les permiten articular ningún idioma con demasiada elegancia así que suelen hablar con acento desgarbado (dependiendo del idioma). Los rhodes que intentan hablar élfico, varían el tono en cada sílaba mientras que los que se esfuerzan por hablar común tienden a alargar las vocales. Aunque consiguen comunicar lo que quieren decir, los rhodes suenan más como los tontos del pueblo que como hablantes nativos.

Quedan vestigios de una lengua natal rhoode en el rhoode vulgar, una lengua cantarina llena de sarcasmo e imitaciones utilizada con frecuencia para burlarse de sus amos a sus espaldas. Para

los forasteros suena igual que graznidos, eructos y cacareos. Los rhoodes no utilizan esta lengua en público reservándola exclusivamente para comunicarse con los de su propia especie.

Todos los rhoodes hablan rhonian, común y rhoode vulgar. Los que sirven a señores que hablan otro idioma diferente también se manejan con soltura en esa lengua.

Nombres: Al igual que su lengua, los nombres rhoodes reflejan los caprichos de sus amos, que les llaman con nombres que reflejan muchas veces sus obligaciones: Cortador, Dedos de Tinta, Curtidor, Dedal, Manos Mojadas. Algunos señores se rebajan a distinguir a sus criados con nombres más elegantes típicos de su cultura, un intento vano de tratarlos con la dignidad que se concede a otros en la sociedad.

Los rhoodes no tienen apellidos familiares sino que toman un apellido basado en el nombre de su señor. Algunos adoptan uno de sus nombres, ya sea su título, su nombre o el nombre del clan. Cortador Fuego del Amanecer combina el nombre de criado rhoode Cortador con un nombre de pila típico rhonian, Fuego del Amanecer. Dedos de Tinta Juez probablemente trabaja de secretaria para el juez del pueblo. En ocasiones los rhoodes reciben un apellido más elaborado que incorpora elementos del dominio de su amo o el lugar donde trabajan. Manos Mojadas de la Casa Navene trabaja para la familia Navene, probablemente en su hacienda; Curtidor del Patio Marrón podría trabajar en un patio de muros de barro.

Estas combinaciones tan variadas (más algunos nombres de pila extraños) no hacen que sus nombres suenen demasiado elegantes y los rhoodes ya hace mucho tiempo que dejaron de enorgullecerse de ellos. Ahora sencillamente aceptan los nombres que les dan.

Entre sí, los rhoodes mantienen apodos "secretos" que reflejan su verdadera personalidad y objetivos. El que escucha con atención los chismorreos de la casa e informa a sus compañeros podría llamarse "Correveidile"; el rhoode que continuamente coge cosas de la despensa podría ganarse el apodo de "Desnatador". Los individuos ocultan estos apodos de los que no son rhoodes ya que a menudo revelan la disposición real que acecha tras el exterior servil.

Nombres masculinos: Cortador, Campito, Mortero, Corredor, Escriba, Pared de Piedra, Curtidor, Caminata.

Nombres femeninos: Dedos de Tinta, Cartógrafa, Dedal, Tejedora, Manos Mojadas.

Apodos: Chismoso, Roedor, Monedero Ligero, Dedo Pinchado, Correveidile, Desnatador, Robaplata.

Aventureros: Los rhoodes dejan su hogar para acompañar a los señores que van en busca de aventuras. Llevan el equipaje, cocinan, encuentran alojamiento y tratan con los indeseables que están por debajo de la posición de sus amos; los rhoodes incluso toman las armas para defender a sus amos. Todo lo que hace el rhoode aventurero sirve a sus propios intereses, si el señor está satisfecho proporciona al criado todo lo que necesita para vivir y a menudo le da una gratificación por un buen servicio. Un buen amo incluso comparte una porción del tesoro con su criado.

Los rhoodes aventureros ven los viajes como un medio de aprender sobre el mundo y encontrar oportunidades para aprovecharse de él. Abiertamente es posible que el sirviente se humille ante su amo obedeciendo

hasta sus mínimos deseos, pero cuando se queda solo suele planear su propia ganancia personal haciendo tratos a espaldas del amo e intentando conseguir mayores dividendos

Los rhoodes suelen encontrar un personaje apropiado dentro del grupo al que sirven. Este servicio contratado supone obligaciones tanto para el amo como para el criado, el señor se compromete a mantener y proteger a su fiel rhoode mientras que el criado jura obedecer y trabajar para su señor. En los pocos casos en los que nadie más del grupo acepta tomar un criado, el rhoode se pega al candidato más probable (normalmente un personaje adinerado o supuestamente autoritario) y sirve a esta persona como si realmente tuvieran un acuerdo amo-criado.

RASGOS RACIALES

- +2 Destreza, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría: Los rhoodes son trabajadores ágiles y duraderos pero dependen más de la inteligencia y sentido común de sus amos.

- Pequeños: Al ser criaturas pequeñas los rhoodes consiguen una bonificación de tamaño de +1 para la Clase de Armadura, una bonificación de tamaño de +1 en las tiradas de ataque y una bonificación de tamaño de +4 en las pruebas de Esconderse, pero deben utilizar armas más pequeñas que los humanos y sus límites para levantar y llevar cosas son tres cuartas partes que los de los personajes de tamaño Medio.

- Bonificación racial de +2 en las pruebas de Engañar, Falsificar, Reunir Información, Germanía, Escuchar y Moverse sigilosamente: Varias generaciones de servidumbre han arraigado en los rhoodes una gran destreza en ciertas habilidades muy útiles para los que trabajan en la casta subordinada de la sociedad.

- Bonificación racial de +2 en las pruebas de Nadar: Como descendientes de anfibios que son, los rhoodes todavía conservan una afinidad natural con el agua y son capaces de moverse por ella con facilidad.

- Penalización de -2 cuando otros utilicen Averiguar intenciones para leer la expresión de la cara de un rhoode o quieran interpretar el tono de su voz. Eso también se aplica a las pruebas de Reunir Información que confían en la lectura del lenguaje corporal para verificar los hechos. Los otros tienen dificultades para intentar ver lo que hay debajo de las expresiones y gestos neutrales de los rhoodes; como criados que son, esconden sus emociones de sus amos y de los extraños.

- Bonificación racial de +2 para el Arte: Esta bonificación refleja la experiencia que consiguieron los rhoodes sirviendo en una tarea concreta. En el momento de la creación, el personaje rhoode debería elegir un arte concreto en el que concentrarse como parte de su trabajo de criado.

- Idiomas automáticos: Común, rhonian y rhoode vulgar. Idiomas adicionales: Enano, élfico, gnomo, gigante y orco. Los rhoodes se adaptan rápidamente al idioma utilizado por sus amos y en las comunidades laborales en las que trabajan.

- Clase predilecta: Pícaro. La clase de pícaro de un rhoode no cuenta cuando se determina si sufre o no penalizaciones de PX por ser multiclase. A los amos les disgusta que sus criados tengan sus propias carreras, pero la clase de pícaro permite a los rhoodes conseguir sus objetivos en secreto sin ofender abiertamente a sus señores.

EL ARCHIVERO RHOODE

Los rhoode que atienden diligentemente a sus amos en capacidad de secretarios suelen llegar al rango de archivero, un escriba administrador que trabaja como ayudante personal de su señor. Asumen responsabilidades mayores representando a sus señores en varias capacidades, dirigiendo sus asuntos y ocupándose de las obligaciones vulgares que podrían distraer a sus amos de los asuntos más importantes. La mayoría trabajan como amortiguadores entre sus señores y aquellos que pertenecen a una posición inferior. Disfrutan de una gran libertad personal y autonomía para solucionar sus asuntos, los archiveros en ocasiones viajan independientemente de sus amos, llevando a cabo sus órdenes y cumpliendo sus instrucciones sin supervisión directa.

Sólo su señor puede elevar a un simple ayudante rhoode al rango de archivero como recompensa por un servicio fiel. Con frecuencia los amos necesitan un representante que actúe de forma autónoma sin dejar de representar sus intereses, un agente que siga estando subordinado a su autoridad. Reciben poca preparación antes de asumir sus obligaciones, aprenden con la experiencia. Los archiveros consiguen una perspectiva más íntima de los asuntos de sus amos y de los métodos que utilizan para lograr sus ambiciones.

Los archiveros rhoodes suelen salir de las filas de las clases que tienen capacidad para dirigir a otros, priorizar las tareas y organizar meticulosamente el trabajo. Los hechiceros, los magos y los clérigos parecen los más adecuados aunque se pueden encontrar muchos pícaros y monjes que se convierten en archiveros. Los miembros de las otras clases suelen notar que su naturaleza marcial desorganiza los métodos de un archivero.

Los archiveros rhoodes PNJ pueden ser burócratas de alto nivel, criados personales de hombres poderosos, administradores de las haciendas de sus amos o cualquier otro representante de una autoridad establecida.

Dado de golpe: d6.

REQUISITOS

Para convertirse en un archivero rhoode, el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Rhoode

Alineamiento: Cualquiera neutral

Dotes: Ambidextrismo

Reunir información: 8 rangos

Escuchar: 8 rangos



HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del archivero (y la aptitud clave de cada habilidad) son Tasación (Int), Engañar (Car), Arte (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Falsificar (Int), Reunir información (Car), Esconderse (Des), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Averiguar intenciones (Sab) y Avistar (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio del archivero.

Desapercibidos: Los criados son una parte tan integral de la vida diaria de muchas sociedades que la gente da su presencia por hecha y a menudo se olvidan totalmente de su presencia física. Los archiveros rhoode han convertido esa aptitud en una forma de arte. Aunque están presentes para atender a cualquier capricho de su amo, nadie más les nota hasta que les llaman, podrían muy bien ser invisibles. Ven y oyen todo lo que ocurre aunque los demás actúan como si ellos no estuvieran allí. Esa naturaleza inofensiva les proporciona a los archiveros rhoode una bonificación en las pruebas de Reunir información, Escuchar y Moverse sigilosamente cuando actúan de forma pasiva entre las multitudes que no notarían habitualmente a un simple criado. En el 3º nivel reciben una bonificación de +2, en el 5º nivel una bonificación de +3, en el 7º una bonificación de +4 y en el 9º una de +5.

Autoridad del amo: Los archiveros pueden invocar la autoridad de su señor para influir sobre los otros con la simple mención del nombre. La re-

ferencia puede ser una sencilla afirmación: "Represento al amo Humbolt", pero el archivero también puede mencionar el nombre de su amo en un tono más amenazante: "El amo Humbolt se sentiría muy molesto si usted no me proporcionase la información que me ha enviado a encontrar". Los archiveros reciben bonificaciones en las pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información e Intimidar, una bonificación que equivale al nivel de su amo. Por ejemplo, un archivero al servicio de un mago de 7º nivel consigue una bonificación de +7. Esta aptitud funciona sólo con los que tienen una posición inferior a la del señor del archivero.

Impacto prioritario: Los archiveros rhoode deben actuar en ocasiones de forma rápida como guardaespaldas para salvar a sus amos o a sí mismos. Aprenden a identificar las amenazas ocultas y se entrenan para neutralizarlas rápidamente en combate. El impacto prioritario le proporciona una bonificación al archivero para las pruebas de Avistar para percibir los peligros escondidos y una bonificación adicional de iniciativa y ataque para frustrar esas amenazas utilizando cualquier arma con la que sea hábil el rhoode. Esta bonificación es de +2 cuando el archivero adquiere por primera vez el impacto prioritario en el 5º nivel y aumenta a +4

en el 8º nivel. La bonificación para los ataques a distancia se aplica sólo en el primer asalto en el que el archivero revela y se enfrenta a la amenaza oculta.

Memoria perfecta: Los archiveros dependen constantemente de sus capacidades de observación y memoria. Cuando alcanzan el 6º nivel la retención intelectual llega al máximo en forma de memoria perfecta. Los archiveros pueden recordar los detalles exactos de cualquier cosa que vean u oigan, siempre y cuando les llamara la atención en un primer momento. Por ejemplo, el archivero recordará a varias personas circulando por la plaza del mercado pero no va a recordar haber visto a un ratero muy hábil a menos que consiguiera una prueba de Avistar para notar al ladrón en un principio. Siempre que el archivero viera u oyera algo, puede recordar los detalles como si la escena todavía estuviera viva en su mente.

Nariz al viento: En el 2º nivel, el archivero rhoode adquiere una aptitud casi sobrenatural para enterarse de los secretos, líos e intrigas de las personas y lugares con los que se encuentra a diario. Esta aptitud funciona igual que el conjuro *adivinación* y el nivel de invocador del archivero es igual al del nivel de su personaje.

EL ARCHIVERO RHOODE

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1º	+0	+1	+2	+1	Desapercibido +1, autoridad del amo
2º	+0	+1	+2	+1	Nariz al viento 1/día
3º	+1	+2	+2	+1	Desapercibido +2
4º	+1	+2	+4	+2	Impacto prioritario +2
5º	+2	+3	+4	+2	Desapercibido +3
6º	+2	+3	+4	+2	Memoria perfecta, nariz al viento 2/día
7º	+3	+4	+4	+3	Desapercibido +4
8º	+3	+4	+6	+3	Impacto prioritario +4
9º	+4	+5	+6	+3	Desapercibido +5
10º	+4	+5	+6	+4	Desapercibido +8, nariz al viento 3/día

SENDASTI

Mientras las civilizaciones del desierto prosperan en ciudades oasis aisladas y a lo largo de pistas de caravanas bien vigiladas, los sendasti viven en las regiones más áridas y salvajes por donde pocos se atreven a pasar. Vagan por los yermos arenosos, los peñascos rocosos y los cañones desolados en clanes muy unidos que sobreviven forrajeando, comerciando y conservando sus almacenes, viviendo cada día en la creencia de que los problemas te hacen más fuerte.

Personalidad: Los ferozmente independientes sendasti rechazan la autoridad exterior, confían en su propia capacidad y, en general, se mantienen aislados. Incluso cuando viajan por regiones civilizadas desaprueban el desperdicio, conservan todos los recursos prácticos y gastan lo menos posible. Esta frugalidad se extiende incluso a la conversación, con frecuencia se acomodan y escuchan, reservándose sus opiniones para ellos mismos, hablando raras veces y con tan pocas palabras como les es posible. Puesto que los sendasti están acostumbrados a los medio ambientes duros, consiguen salir de las peores situaciones sin una queja. Son extremadamente leales a los de su raza, aunque extienden esa lealtad a otros que demuestren ser dignos de esa confianza y amistad. Aunque experimentan una gran variedad de emociones, los sendasti las esconden de la misma forma que se protegen el cuerpo de las tormentas de arena: bajo capas defensivas de expresiones de frialdad y actitudes aparentemente insensibles. Cuando están con compañía variada prefieren quedarse en las sombras, vigilando desde atrás, preparados para saltar desde una posición oculta o ventajosa.

Descripción física: Siglos de vivir en los yermos del desierto han convertido a los sendasti en una tribu del desierto alta y flaca envuelta en capas de túnicas, fajines, chales, mantos, turbantes, pañuelos y guantes. Se esfuerzan por esconder lo más posible sus rasgos físicos y utilizan tela blanca, tostada o marrón para la mayor parte de sus prendas, aunque los accesorios como fajines, pañuelos, cinturones y tocados suelen emplear bordados de colores. Aunque esta vestimenta les protege de los crueles vientos del desierto, las violentas tormentas de arena y el sol ardiente, también les sirven para ocultar sus características físicas más distintivas: la piel arenosa y agrietada, los ojos oscuros y pequeños protegidos por unos párpados demasiado carnosos, la nariz chata con unas aletas chupadas y unas orejas como las de un zorro que se pueden cerrar para cubrir los orificios auditivos y también extender para escuchar los sonidos del

desierto más lejanos. Los sendasti apenas tienen vello corporal, con frecuencia apenas un trozo escaso de cabellos finos y desiguales en la cabeza. Suelen medir unos seis pies de alto aunque dada su constitución ligera sólo pesan entre 150 y 225 libras. Llegan a la edad adulta a los 15 años pero son pocos los que sobreviven a las duras condiciones del desierto más allá de los 60.

Relaciones: Los sendasti se llevan bien con la mayor parte de las razas aunque otros los ven en un principio con cierto recelo. Mantienen una buena afinidad con los humanos, los medianos y los elfos con quienes comercian para conseguir provisiones esenciales. Los sendasti también intercambian productos con los enanos aunque sienten una cierta desconfianza hacia unos individuos tan robustos y típicamente avaros. Los que están dispuestos a echar a un lado todas sus sospechas hacia los enigmáticos sendasti encuentran que son unos mercaderes hábiles, unos mercenarios leales y unos supervivientes determinados.

Los sendasti mantienen relaciones de amistad con otros habitantes civilizados del desierto pero se unen para combatir a las lamias, las momias y demás amenazas cuando surgen. Suelen dejar de lado sus prejuicios individuales para luchar por el bien común, ya sea entre sus propios clanes o por grupos y naciones de otras razas.

Alineamiento: Los sendasti creen en la lealtad y en cumplir su obligación para con los que se merecen su respeto, con un sentimiento general de indiferencia hacia los otros. Suelen ser buenos y neutrales mientras suscriben la ley y el caos según convenga a su papel dentro de la sociedad. Estos autosuficientes sendasti valoran a los que sobreviven por sí mismos pero se dan cuenta que hay otros individuos útiles dentro de la sociedad que en ocasiones necesitan su ayuda.

Las tierras de los sendasti: Son un pueblo nómada que no tiene un reino con fronteras y castillos. Vagan por los yermos del desierto en clanes dispares; los grupos plantan las tiendas cerca de los oasis o en cañones donde puedan encontrar agua, algunos incluso habitan cuevas en formaciones rocosas aunque nunca se quedan demasiado tiempo.

Los sendasti encuentran todo lo que necesitan en el desierto. Los grupos de caza intentan encontrar a los escasos animales mientras que los recolectores salen en busca de comida, agua y madera. Utilizan todo lo que les da el desierto: pieles de animales, huesos, hierba dura de las dunas, ramas de árboles retorcidos,



la lana de las monturas domesticadas y del ganado del que disponen. Pasarse sin varios artículos de primera necesidad es uno de los aspectos básicos de la vida sendasti, que además les permite sobrevivir en un medio ambiente tan duro.

Los sendasti frecuentan las ciudades de los oasis, las rutas de comercio y los hostales de caravanas en sus recorridos nómadas. Aquí se dedican al trueque, intercambian noticias con los nativos y se ofrecen como mercenarios para apoyar a sus clanes. Sólo salen de las arenas del desierto para tender emboscadas a sus enemigos: los que les han ofendido, han perseguido a otras tribus o presentan un peligro para su forma de vida.

Religión: Los sendasti no practican ninguna religión formal. Lo más cerca que tienen de una creencia religiosa es su respeto por la naturaleza y los supervivien-

tes. Muestran gratitud cuando consiguen cubrir las necesidades básicas de la vida, ya sea gracias a sus persistentes esfuerzos o por la generosidad de los demás. Los sendasti respetan a los negociantes astutos y cogen por la fuerza lo que necesitan sólo cuando no tienen más remedio. La supervivencia es una lucha constante para los sendasti y veneran a aquellos que perseveran a pesar de tenerlo todo en contra y luchar contra un medio ambiente hostil.

Unos cuantos sendasti (a los que se podría considerar clérigos) veneran a la naturaleza hasta el punto de que se convierte en una religión personal para ellos. Estos chamanes llevan tótems hechos de materiales naturales, practican la medicina herbal y utilizan todos los aspectos de la naturaleza para garantizar la supervivencia de los demás. Los jefes de clan adoptan el papel de líderes espirituales y de la comunidad responsables del bienestar físico y emocional de su tribu.

Idioma: El idioma sendasti es una amalgama de lenguas arcaicas habladas por los pueblos que viven cerca de su territorio. Aunque los dialectos cambian entre las tribus, todavía pueden entenderse unos con otros cuando se reúnen para alguna de las pocas asambleas de clanes. También conservan una cierta fluidez en varios idiomas, incluyendo el común, para relacionarse con los habitantes de las ciudades del desierto y los oasis.

La forma de hablar de los sendasti está puntuada por unos sonidos guturales reforzados por gestos sutiles. Los forasteros que viven cerca de los sendasti aprenden a hablar ese idioma con el tiempo, pero lo hacen sin los matices y la elocuencia del hablante nativo que conoce los gestos.

Nombres: Los sendasti se refieren a sus compañeros de tribu por sus nombres de pila pero le añaden un nombre de clan para distinguirlos de las otras tribus o ante los forasteros. Hasta que demuestren que han madurado sometiéndose a una búsqueda llamada Vagar, a los niños sendasti sencillamente se les llama por una serie de apodos cariñosos: Pequeñín, Cariñito, Tesoro y Chiquitín. Una vez que han demostrado lo que valen en el Vagar, el sendasti adopta un nombre de pila más sofisticado que tiene un gran significado para el sendasti: a menudo reflejan un rasgo personal o una hazaña que ejemplifica su espíritu, como Jebekaweel ("Montaña Fuerte") o Hadimash ("Caminante Tranquilo").

Los nombres de clanes se refieren a un ancestro de la tribu (utilizando el prefijo "eb-") o bien al territorio del que proviene el clan (con el prefijo "el-"). Los miembros del clan eb-Khammaad descienden del legendario explorador del desierto Khammaad y la tribu el-Madaar viene de la región Madaar del desierto. Los clanes que se integran más en las civilizaciones exteriores y los individuos que desean encajar mejor en otras sociedades suelen desdeñar la adición de prefijos a sus nombres de clan.

Nombres masculinos: Akhaan, Hadimash, Hamar, Jebekaweel, Kawiyeed, Khaliyeed, Khammaad.

Nombres femeninos: Alaara, Chandara, Faiyeh, Mariyaleh, Rakhswi, Werdeya.

Nombres de clan: el-Allawi, el-Birakki, eb-Guraad, eb-Khammaad, el-Madaar, eb-Soknaar, el-Tokhan.

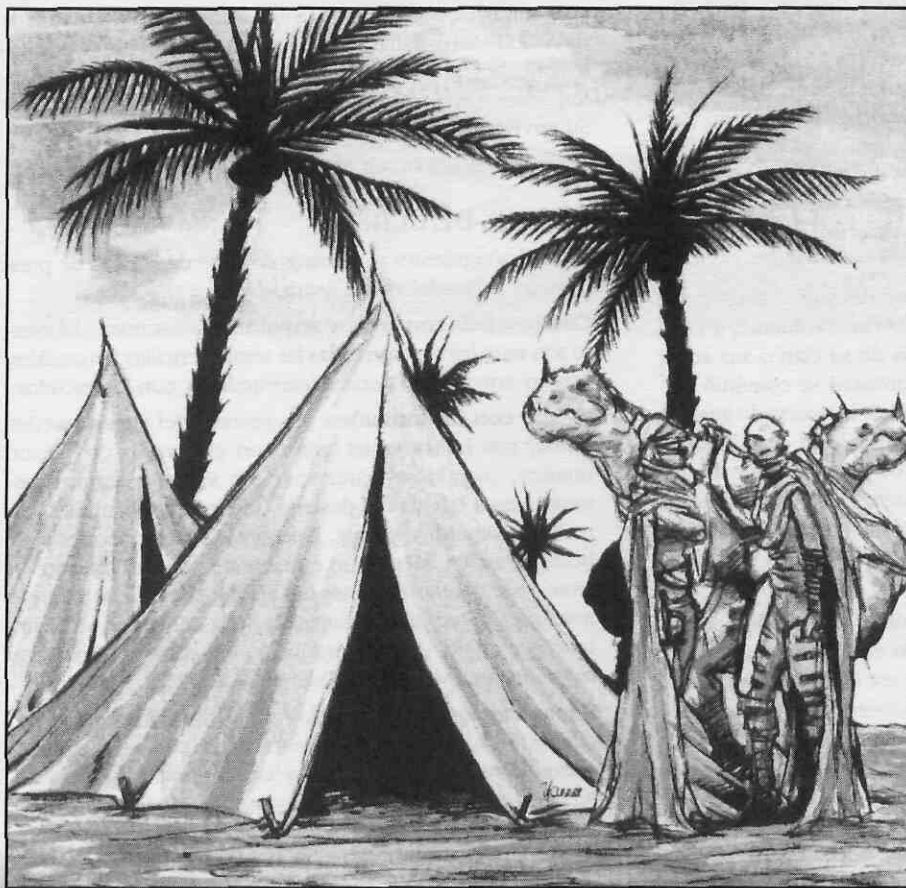
Aventureros: La mayor parte de los sendasti aventureros dejan sus clanes y con frecuencia incluso los desiertos donde crecieron. Los más jóvenes deben irse solos en el Vagar para probar su valor ante sí mismos y ante su tribu. Deben

apañárselas por su cuenta de seis meses a un año, cubriendo sus necesidades básicas y defendiéndose de las criaturas y personas hostiles y adquiriendo carácter y perseverancia a través de los rigores de la supervivencia. Algunos deciden vagar por el desierto lejos de cualquier territorio de su clan conocido. Otros exploran lugares más civilizados haciendo aliados, viviendo en las cuevas y entrando en contacto con otras culturas. Los sendasti que están haciendo el Vagar deben someterse a dos restricciones: no pueden aceptar ayuda de otros a menos que se entregue un pago adecuado y no pueden hablar para defenderse a sí mismos o sus acciones.

Los sendasti aventureros que no están llevando a cabo el Vagar intentan realizar un deseo personal de ver mundo y demostrar que pueden sobrevivir en medio ambientes diferentes. Les encanta experimentar la variedad de viviendas, ropa y comida que hay más allá de su tierra natal, aunque nunca en exceso, cosa que deshonraría su herencia frugal. Los sendasti opinan que la capacidad de salir adelante en otros ambientes es un reto que ayuda a establecer su valor como supervivientes. En otras tierras en las que abundan los recursos básicos, esa supervivencia suele incluir trabajar bien con extraños, luchar para conseguir objetivos comunes y sacrificarse uno mismo y su comodidad por el bien de todos. Aunque en ocasiones parecen incómodos en presencia de forasteros, lo compensan con esa dedicación fiel a demostrar su valor.

RASGOS RACIALES

- +2 Constitución, -2 Carisma: El clima del desierto endurece a los sendasti contra muchos peligros físicos, moldeando



sus cuerpos para adaptarse mejor a las condiciones más áridas; sin embargo también les aísla socialmente dándoles a los otros motivos para mirarlos con desconfianza.

- **Tamaño Medio:** Al ser criaturas de tamaño Medio, los sendasti no tienen bonificaciones o penalizaciones especiales por su tamaño.
- **La velocidad base de los sendasti es 30 pies.**
- **Visión en la penumbra:** La visión de los sendasti es el doble de la de los humanos en condiciones de baja iluminación en las que la visión normalmente se obscurecería, incluyendo la luz de las estrellas, la luna, una tea o durante una tormenta de arena.
- **Los sendasti son muy hábiles con el alfanjón o la cimitarra, prefieren estas hojas al resto y con frecuencia poseen armas delicadamente talladas que han pasado de generación en generación.**
- **Bonificación racial de +2 en las tiradas de salvación contra el veneno, la enfermedad, los conjuros de *hechizar persona* e ilusión.** La vida del desierto endurece a los sendasti contra los peligros de su medio ambiente.
- **Bonificación racial de +2 en las pruebas de Trato con animales, Intuir la dirección, Escuchar, Avistar y Supervivencia.** Los sendasti se mantienen muy alerta de lo que ocurre a su alrededor y saben como aprovechar esa capacidad.
- **Ayuno:** Los sendasti pueden pasarse sin agua incluso durante dos días más un número de horas igual a su puntuación de Constitución, pero deben hacer pruebas de Constitución contra el daño atenuado y el cansancio. Los sendasti pueden sobrevivir sin comida durante cinco días, cada vez

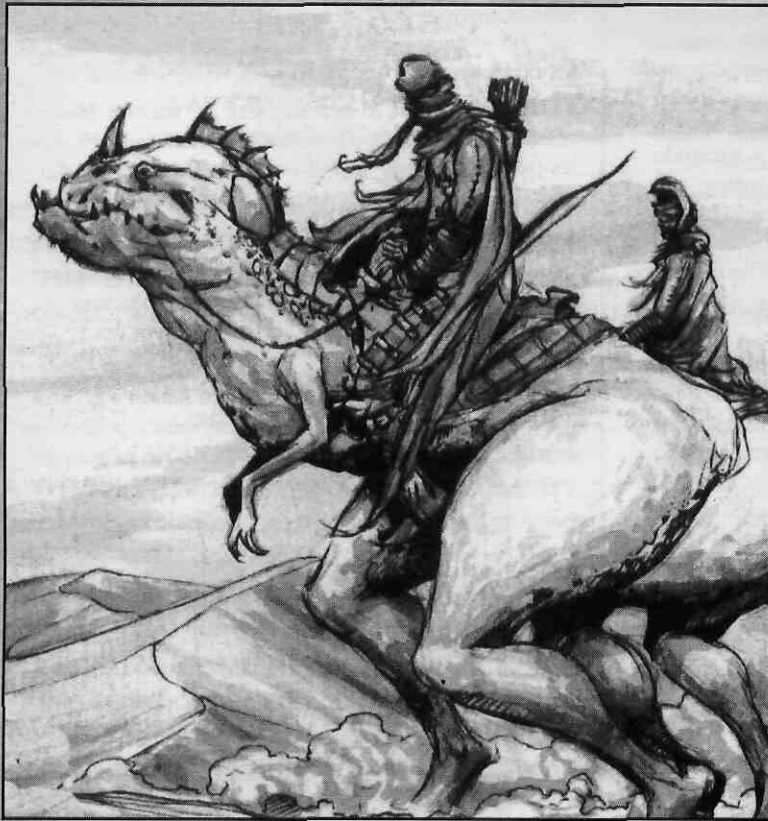
más incómodos, antes de tener que hacer pruebas de Constitución contra el daño atenuado y el cansancio.

- **Idiomas automáticos:** Común y sendasti. Idiomas adicionales: Enano, élfico, gnomo, trasgo, orco. Los sendasti también conocen los idiomas hablados por varias especies de habitantes del desierto.

- **Clase preferida:** Pícaro. La clase de pícaro de un sendasti multiclase no cuenta cuando se determina si sufre o no una penalización de PX por ser multiclase. Para sobrevivir en condiciones hostiles se necesitan una serie de habilidades, incluyendo la de adaptarse rápidamente mediante la astucia y la inventiva. Aunque la sociedad sendasti no alienta el robo, las burlas o los engaños entre los suyos, ciertos aspectos de esos talentos son esenciales para sobrevivir en el desierto.

EL SEÑOR DEL VIENTO SENDASTI

El señor del viento es el superviviente sendasti definitivo. Combina el conocimiento y la adaptabilidad



a su medio ambiente con las características de un combatiente. Los señores del viento en ocasiones se convierten en líderes de sus tribus, unen a los clanes dispersos para enfrentarse a las grandes amenazas e incluso vagan solos sirviendo de embajadores y mediadores. Viven con el lema de que todo lo que hacen es para asegurar la supervivencia de su pueblo, ya sea una tribu, una nación extranjera o su círculo de amigos. Los sendasti se dirigen a los señores del viento para que los guíen en tiempos de incertidumbre, para negociar la paz entre clanes o forasteros en guerra y para que impartan su sabiduría para suavizar más las relaciones entre los miembros de una tribu.

Un sendasti no se convierte en señor del viento sin soportar antes una prueba personal de fuerza y voluntad, a menudo asociada con la supervivencia de su clan o sus amigos. El legendario explorador Khammaad se convirtió en señor del viento sólo después de dirigir la guerra de guerrillas que derrotó al dragón azul Harkhaleem que llevaba generaciones asolando el territorio de su clan. Al igual que les exigen a los jóvenes que lleguen a la edad adulta a través del Vagar, también creen que para que las personas normales se conviertan en líderes tienen que crecer en fuerza a través del conflicto.

Los bárbaros, los guerreros, los paladines y los exploradores son líderes naturales y se convierten en señores del viento para conseguir el prestigio social que ese título conlleva entre los sendasti y otros habitantes del desierto. Su historial de combatientes les convierte en las personas adecuadas para ayudar a su pueblo a soportar los retos más violentos que aparecen en el desierto. Los bardos, los clérigos, los monjes, los pícaros, los hechiceros y los magos también se hacen señores del viento aunque hacen menos hincapié en la fuerza en combate para concentrarse más en

la diplomacia y la magia para unir a su clan y trabajar como uno solo para sobrevivir.

Los señores del viento PNJ suelen ser los líderes de la tribu. En épocas de crisis regionales algunos llegan a encabezar los grupos para dirigir a ejércitos de populacho sendasti. Otros se someten a búsquedas solitarias de los artículos que su clan necesita desesperadamente, aunque a menudo solicitan la ayuda de otros. Unos cuantos se aíslan de su propia sociedad vagando por los yermos como figuras misteriosas que surgen del desierto a tiempo para ayudar y aconsejar pero que se desvanecen rápidamente entre las arena.

Dado de golpe: d10.

REQUISITOS

Para convertirse en un señor del viento el personaje debe cumplir los siguientes requisitos.

Raza: Sendasti

Ataque base: +6

Dotes: Combate con dos armas, Soltura con un arma (alfanjón o cimitarra).

Supervivencia: 7 rangos.

Intuir la dirección: 5 rangos.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del señor del viento (y la característica clave para cada habilidad) son

Empatía animal (Car), Tregar (Fue), Arte (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Reunir información (Car), Trato con animales (Car), Sanar (Sab), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Saltar (Fue), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Montar (Des), Buscar (Int), Averiguar intenciones (Sab), Hablar un idioma (Int), Avistar (Sab) y Supervivencia (Sab).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del señor del viento sendasti.

Competencia con arma y armadura: Los señores del viento son muy hábiles con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras e intermedias y con los escudos.

Hablar con los animales: Los señores del viento pueden *hablar con los animales* como con el conjuro del mismo nombre, cuando se comunican con varias criaturas acostumbradas a la vida del desierto (incluyendo mandriles, camellos, guepardos, perros, halcones, caballos, leones y víboras). Pueden hacerlo un número de veces al día equivalente a sus niveles de señor del viento; también utilizan ese nivel para determinar la duración de la conversación (1 minuto por nivel). (Ver la descripción del conjuro *hablar con los animales* en el *MJ* para leer más detalles).

Encontrar agua: A partir del 3º nivel los señores del viento consiguen la característica asombrosa de encontrar agua incluso en los lugares más áridos: en las plantas del desierto, en depresiones del terreno, debajo de las piedras frescas, en cuevas arenosas. El señor del viento tiene que hacer una prueba de Supervivencia (CD 15) y una prueba de Intuir la dirección (CD 15). No puede intentar encontrar agua más de

tres veces en un día. Si tiene éxito, descubre una fuente de agua escondida que ofrece líquido suficiente para que un número de personas equivalente a su nivel de señor del viento siga viva durante un día.

Hojas del viento: Al llegar al 5º nivel los señores del viento se hacen expertos en la maniobra de las hojas del viento en los combates cuerpo a cuerpo. Balanceando dos hojas al mismo tiempo según un intrincado patrón, el señor del viento básicamente crea una barrera de hojas con un radio de 10 pies. Cualquiera que intente atravesar ese campo de hojas cortantes recibe 1d6 puntos de daño por nivel del señor del viento, al que no le afecta ese daño, aunque es vulnerable al ataque. Cualquiera que esté dentro de la zona de efecto cuando el señor del viento empieza el ataque de las hojas del viento, puede hacer una salvación de Reflejos (CD 10 + el nivel del señor del viento) para evitar las hojas. Las hojas del viento ofrecen un cuarto de cobertura (+2 CA) para quién esté detrás del señor del viento (incluido el propio señor del viento). El personaje puede utilizar esta característica una vez al día durante un número de minutos equivalente a su nivel de señor del viento.

Los sendasti valoran la maniobra de las hojas del viento como una forma de detener al enemigo y conseguir más tiempo para que los demás actúen.

Voz del desierto: A partir del 7º nivel los señores del viento pueden manipular su voz para producir sonidos encantadores y sugestivos que ejercen una gran influencia sobre los demás. Puede elegir emplear esta característica igual que alguno de los siguientes conjuros: *amistad con los animales*, *trance animal*, *calmar emociones* o *bip-notismo*. Los señores del viento pueden utilizar la voz del desierto un número de veces al día equivalente a la mitad de sus niveles redondeados hacia abajo. Estas aptitudes sortílegas se invocan como lo haría un hechicero con un número de niveles equivalente a los niveles de invocador del señor del viento.

Trance del ayuno: En el 9º nivel los señores del viento adquieren las aptitudes místicas asociadas con el estado mental alterado que se produce cuando hay un ayuno prolongado. Para alcanzar ese trance, el señor del viento debe ayunar el tiempo suficiente para empezar a sufrir daño atenuado y cansancio. Una vez que ha alcanzado ese estado, el señor del viento puede emular los efectos de uno de los siguientes conjuros: *discernir ubicación*, *mensaje onírico*, *conocimiento de leyendas* o *recado*. Los señores del viento sólo pueden utilizar los poderes del trance del ayuno una vez a la semana y deben recuperarse totalmente de los efectos del ayuno antes de intentarlo de nuevo.

EL SEÑOR DEL VIENTO SENDASTI

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Hablar con los animales
2º	+2	+3	+1	+2	
3º	+2	+3	+1	+2	Encontrar agua
4º	+3	+4	+2	+3	
5º	+4	+4	+3	+3	Hojas del viento
6º	+4	+5	+3	+4	
7º	+5	+6	+4	+4	Voz del desierto
8º	+6	+6	+5	+5	
9º	+6	+7	+5	+5	Trance del ayuno
10º	+7	+8	+6	+6	

SIARRANS

Los siarrans son un pueblo dulce y artístico que cree en el valor de la expresión y la música. Prefieren la vida activa y se puede encontrar a los suyos viajando por otras tierras, ya sea en grupos o solos. A menudo dicen que van donde les lleva el viento. Se enfrentan a los peligros que les traen sus viajes con el corazón tranquilo e intentando causar tan poco daño como les es posible. Pero a pesar de su naturaleza suave y filosofía pacífica si se les provoca, los siarrans pueden ser adversarios temibles. Sin embargo, es difícil hacer enfadar a un siarran ya que la mayoría tienen una gran paciencia y tardan en inquietarse o enfadarse.

Personalidad: Los siarrans disfrutan de la libertad, al igual que el viento al que adoran, van donde les place y se niegan a sentirse refrenados, cosa que se refleja en su cultura y en su naturaleza individual. Cuando descansan, los siarrans suelen dar la impresión de tener una energía que apenas pueden contener, parecen listos para moverse en cualquier dirección en cualquier momento e incluso así, sus movimientos jamás parecen bruscos gracias a su elegancia natural.

Los siarrans aprecian las cosas bellas, sobre todo la belleza en la expresión. Prefieren el arte y una vida llena y son pocos los siarrans que permanecen ociosos. Se aburren con facilidad si la vida transcurre lenta, un hecho que lleva a muchos siarrans a sentir deseos de ir en busca de aventuras o de viajar.

Descripción física: Los siarrans suelen ser altos y delgados, entre cinco pies y medio y algo menos de siete pies de altura. Pesan entre 130 y 200 libras, tienen la tez de color marrón cobrizo o incluso negra y pelo castaño claro, rubio, blanco o plateado. Tienen cuatro brazos, un par superior situado a la altura del hombro, como el de los humanos y un segundo par, delgado y enjuto ligeramente por encima de la cintura. Tienen los dedos largos y ágiles que les proporcionan una extraordinaria destreza manual. Los ojos los tienen rasgados hacia arriba y hacia fuera, así como pómulos altos y labios delgados.

Los siarrans suelen vestir con prendas y túnicas sueltas y colgantes y utilizan unos bordados muy sutiles para decorar la ropa, prefiriendo estampados de tonos tierra o hilos rojos. Sin embargo, también hay siarrans que han adoptado la forma de vestir de otros reinos cercanos. A los siarrans se les considera adultos a los 25 años y viven unos 150 años.

Relaciones: Los siarrans normalmente disfrutan en compañía de otras razas buenas, creen que hay que permitir ser libres a todo el mundo y pocas veces les molestan las diferencias sociales o culturales que se encuentran entre otros pueblos. Las sociedades con fuertes tradiciones marciales o una tendencia hacia la violencia resultan desconcertantes para los siarrans pero viajan incluso entre esas personas en un esfuerzo por demostrar el "toque del viento" a esos pueblos que para ellos están menos iluminados.

Los siarrans tienen excelentes relaciones con los elfos, ya que tienen mucho en común. Creen que los humanos son poco sutiles y los enanos directamente represivos. Los medio orcos, según el modo de pensar siarran, suelen ser bestias brutales, marcados y retorcidos por su educación. El siarran que tiene la oportunidad de viajar con un medio orco casi siempre aprovecha para demostrarle un modo "mejor" de hacer las cosas, por lo menos durante el tiempo que puede aguantar la compañía del medio orco. Si bien la mayoría de las razas disfrutan de la compañía y la conversación de los siarrans, muchos enanos y medio orcos les consideran arrogantes y bastante pesados.

Alineamiento: Los siarrans adoran la libertad y las formas de expresión. Prefieren hablar y hacer lo que deseen demostrando así una inclinación al caos. Son también una raza pacífica y esencialmente dulce y normalmente les interesa el bienestar de otros además del suyo propio. Habitualmente intentan evitar causar daños y la mayor parte tienen un alineamiento bueno.

Las tierras de los siarrans: Las tierras natales de los siarrans están organizadas en una sociedad feudal sencilla. Cada siarran debe lealtad en último caso al *Namridoth*, el rey siarran. Sin embargo, los místicos dan a este rey la autoridad que tiene y el poder real del que dispone es bastante limitado. La ley siarran está representada en la tradición oral, que se enseña generación tras generación a través del baile y la canción, en esas leyes se protegen con fiereza los derechos y libertades individuales. El rey es un administrador y la autoridad definitiva que se enfrenta con las amenazas exteriores pero los místicos y los sacerdotes juzgan todas las disputas interiores. Los siarrans respetan al *Namridoth* como figura de responsabilidad igual que respetan a cualquiera que realiza una tarea desagradable pero necesaria. Hay una tradición entre los siarrans para que el *Namridoth* se elija entre los trabajadores de la tierra, agricultores y pastores.

Esta tradición se basa en el ideal de que el rey va así a entender el trabajo de la gente normal. La realidad es que los místicos que eligen al rey ven esta posición como algo que está por debajo de la suya propia y no desean rebajarse haciéndose cargo de esa tarea.

Los místicos de la sociedad siarran, los sacerdotes de Allasyrain, solo están por debajo del *Namridoth* en autoridad legal. En realidad inspiran tanto respeto como él y tienen en la práctica más poder. En una nación siarran grande siempre hay una segunda capa de nobleza, los *Maalitani*. Estos títulos de nobleza son normalmente hereditarios y tienen una gran influencia en la selección del rey. Suelen ocuparse solamente de los detalles administrativos relacionados con sus tierras, pero si hay algún problema con alguna amenaza extranjera, éste recae sobre el *Maalitan* concreto hasta que el rey tenga tiempo de intervenir. En general los *Maalitani* no intentan intervenir en la vida diaria de los ciudadanos pero tienen un poder notable en la sociedad siarran.

Debido a la fuerza política de los místicos y la nobleza menor, la sociedad siarran suele ser una entidad fracturada y caótica y sus naciones normalmente no sobreviven a un ataque coordinado de un ejército de invasores. En el pasado ya han sido muchas las veces que los reinos siarrans han sido presa de los conquistadores que deseaban sus tierras; cuando eso ocurre cae la estructura política de la nobleza y el pueblo siarran sencillamente sigue adelante. Puesto que no están tan apegados a la tierra como otros les resulta más fácil que a la mayoría empezar de nuevo.

Religión: Los siarrans son originales en que su dios, Allasyrain, no toma forma humanoide. De hecho, aunque hay glifos y signos que lo representan, los siarran nunca parecen crear una imagen de él, en vez de eso mantienen una tradición oral minuciosa. Es un dios de los vientos y cuando los siarrans bailan el *tellem'ioth* (la danza de los juncos), las leyendas sostienen que Allasyrain les habla a través de los sonidos de la danza.

Allasyrain es tan pacífico como los siarrans y enseña a su pueblo a evitar hacer daño a otros. En un mundo ideal, los siarrans siguen los pasos de su dios, haciéndose invisibles e inaudibles, no hacen daño a nadie y no permiten que nadie les toque. Los siarrans con inclinaciones más místicas en ocasiones se refieren a la vida llamándola la "danza del viento"; sienten que su vocación es moverse por la vida siguiendo al viento. Mientras están en compañía de otras razas, la mayoría de los siarrans evitan utilizar la violencia contra otros, especialmente matar. Los pocos que creen que las enseñanzas de Allasyrain significan literalmente que nunca se debería hacer daño a ninguna otra criatura son unos cuantos extremistas y casi nunca se aventuran a salir de sus hogares. Los dominios con los que se asocia a Allasyrain son Aire, Bien y Sanación.

Idioma: El siarran es intrincado y utiliza su propio alfabeto, único y bastante largo. Los tonos ligeros y los suaves sonidos vocálicos suelen hacer pensar a los oyentes en días de brisas y bailes mientras las palabras se van deslizando fácilmente dando paso una a otra. Aunque esto no hace que aprender el idioma sea una perspectiva fácil, una vez que se ha dominado el siarran éste es ideal para expresar el movimiento y las emociones, dos cosas que figuran en un lugar prominente en las canciones siarrans.

Nombres: Al siarran se le suele dar únicamente un solo nombre al nacer. Cuando viajan también se refieren a sí





mismos con un nombre tribal que comparten todos los que pertenecen a la familia extensa. Los siarrans utilizan muy raramente un nombre de lugar para identificarse puesto que su pueblo se traslada muy a menudo a sitios nuevos.

Nombres masculinos: Allaet, Ballaran, Cionur, Dillaed, Fomael, Kessit, Tilaen y Umríos.

Nombres femeninos: Amaera, Caelli, Diarral, Emaene, Guenna, Jiassae, Paelloa y Telliar.

Nombres tribales: Aakridan, Caedrias, Doemorl, Faellit, Maalist, Nolrida, Ramlas, Soellimar, Taerrimol, Voellimas y Zaellia.

Aventureros: Los siarrans normalmente se aventuran para aprender más del mundo. Disfrutan aprendiendo bailes y canciones nuevas de otras razas, especialmente de los elfos. "El viento sopla en todas partes", como dicen los místicos, y los siarrans viajan a menudo para ver donde se ha posado esta vez.

Un siarran también puede tener otras razones para alejarse de los suyos. El conflicto con otras razas podría alejar fácilmente a los siarrans de sus hogares y no son extraños los refugiados esparcidos que han huido de las tierras siarrans atacadas.

RASGOS RACIALES

- +2 Destreza, -2 Constitución: Los siarrans son ágiles y rápidos pero su delgadez hace que sea posible herirlos con más facilidad.

- **Brazos inferiores débiles:** Los brazos inferiores del siarran son más delgados que los superiores y no aprovechan tanto los músculos del torso, por tanto los brazos inferiores de los siarrans sufren una penalización de Fuerza de -2.

- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio que son, los siarrans no tienen ninguna bonificación o penalización especial por su tamaño.

- La velocidad base de los siarrans es 30 pies.

- **Dotes adicionales:** Los siarrans pueden elegir cualquiera de las siguientes dotes como dotes generales siempre que se les permita aprender una nueva: Combate con varias armas mejorado, Multidextrismo, Combate con varias armas.

- **Idiomas automáticos:** Común y siarran. Idiomas adicionales: Cualquiera (que no sea un idioma secreto, como el druida). Los muchos viajes que realiza un siarran le permiten aprender una gran variedad de idiomas de toda una serie de culturas.

- **Clase predilecta:** Cualquiera. Cuando se determina si un siarran multiclase sufre una penalización de PX, la clase de nivel más alto no cuenta. Los siarrans cultivan un cierto número de habilidades y profesiones y muestran aptitudes en una amplia variedad de características.

BASTÓN DE JUNCO (ARMA GRANDE, EXÓTICA DE CUERPO A CUERPO)

Parecido al bastón, el bastón de junco es un instrumento antiguo utilizado por los bailarines del junco siarrans. Hecho de una madera robusta y pálida, el bastón de junco está tallado con válvulas y orificios y cuando se gira y lanza produce tonos musicales.

Especial: Para ser hábil con el bastón de junco es necesario tener al menos un rango de Interpretar y haber elegido el bastón de junco como tipo de interpretación.

Coste: 20 pc; *Daño:* 1d6 / 1d6; *Crítico:* 19-20/x2; *Incremento de distancia:* -; *Peso:* 4 libras; *Tipo:* Contundente (atenuado).

EL BAILARÍN DE HOJAS SIARRAN

El arte del bailarín de hojas creció a partir del antiguo arte de la danza del junco siarran. Originalmente se utilizaba un bastón de junco especial como instrumento musical durante este baile, con dos instrumentos parecidos que se sostenían en cada una de las manos inferiores. El baile era complicado y se decía que el viento que atravesaba los juncos del bastón mientras éste giraba y se retorció era hipnótico y estimulante.

Ahora se ha perdido buena parte del arte del bailarín del junco, sin embargo continúa en cierta forma con los bailarines de hojas. Empuñando armas donde antes tocaban instrumentos, el bailarín de hojas tradicionalmente se arma con una espada de dos hojas en los brazos superiores mientras que los inferiores sostienen dagas, hachas de mano, espadas cortas o armas de hojas parecidas. Sin embargo hay muchos bailarines de hojas (especialmente los más pacíficos de todos ellos) que prefieren utilizar el antiguo bastón de juncos. Durante un combate, el bailarín de hojas y sus armas se mueven en un arco que lo barre todo y que es tan devastador como hermoso.

En general el arte del bailarín de hojas se le suele enseñar a los bardos siarrans, que ven este oficio como interpretación

tanto como combate. Sin embargo también existen los bailarines de hojas bárbaros, guerreros, paladines y exploradores e incluso son más letales en muchas ocasiones aunque menos dotados como intérpretes. Las otras clases se convierten pocas veces en bailarines de hojas ya que sus habilidades no se inclinan hacia el arte.

Los bailarines de hojas casi siempre trabajan solos. En alguna ocasión es posible que un par de bailarines de hojas trabajen juntos pero el arte de la danza exige mucho espacio para que el siarran se mueva adecuadamente y no suelen existir grupos de más de dos. Durante una amenaza seria al pueblo siarran, es probable que los bailarines de hojas lucharan juntos para ayudar a los suyos pero ese tipo de agrupamientos duran poco tiempo.

Dado de golpe: d10

REQUISITOS

Para convertirse en un bailarín de la hoja siarran, el personaje debe cumplir los siguientes requisitos.

Raza: Siarran

Ataque base: +5

Equilibrio: 6 rangos

Interpretar: 8 rangos

Piruetas: 6 rangos

Dotes: Esquiva, Competencia con arma exótica (bastón de junco o espada de dos hojas), Multidextrismo, Combate con varias armas.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del bailarín de hojas (y la característica clave de cada habilidad) son Equilibrio (Des), Engañar (Car), Tregar (Fue), Concentración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Escapismo (Des), Reunir información (Car), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Saltar (Fue), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Averiguar intenciones (Sab), Nadar (Fue) y Piruetas (Des).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del bailarín de hojas.

Competencia con arma y armaduras: Los bailarines de hojas son muy hábiles con todas las armas sencillas y marciales y con las armaduras ligeras e intermedias pero no con los escudos.

Los bailarines de hojas siarrans consiguen un cierto número de características especiales al aumentar sus habilidades y poder. Pueden utilizar cualquiera de las aptitudes especiales que han aprendido hasta una vez al día por cada dos niveles (redondeado hacia arriba). Así pues, un bailarín de la hoja de 5º nivel podría utilizar tocar la brisa dos veces y sujetar el viento una vez al día, o cualquier otra combinación que no supere tres usos de sus aptitudes. Los bailarines de la hoja aprenden todas las características siguientes al ir adquiriendo niveles.

Tocar la brisa: En el 2º nivel el bailarín de la hoja ha dominado su danza de tal forma que puede tocar la brisa con un ataque cuerpo a cuerpo normal. Al hacerlo añade su modificador de Carisma (si es positivo) a la tirada de ataque y provoca un punto extra de daño por nivel.

COMBATE CON VARIAS ARMAS MEJORADO (GENERAL)

El personaje es experto en el combate con varias armas.

Requisitos previos: Combate con varias armas, Ambidextrismo, ataque base +9 o más alto.

Beneficio: Además del ataque sencillo extra estándar que obtiene el personaje con las armas de manos torpes, consigue un segundo ataque con cada arma de manos torpes, aunque con una penalización de -5.

MULTIDEXTRISMO (GENERAL)

El siarran puede utilizar todas las manos en combate con gran habilidad.

Requisitos previos: Dex 15+

Beneficio: Los siarrans pueden olvidarse de todas las penalizaciones por utilizar cualquiera de sus tres manos torpes. Esta dote funciona igual que el Ambidextrismo para una criatura con sólo dos manos. Las armas empuñadas en las manos torpes todavía añaden la mitad de la bonificación de Fuerza del siarran al daño.

COMBATE CON VARIAS ARMAS (GENERAL)

El siarran ha aprendido a luchar con un arma en cada una de las cuatro manos.

Beneficios: Las penalizaciones del siarran por combatir con varias armas se reduce en 2. Esta dote funciona igual que el Combate con dos armas para una criatura con sólo dos manos.

Sujetar el viento: Un bailarín de la hoja de 4º nivel o más puede intentar un impacto paralizador con cualquier ataque normal cuerpo a cuerpo. Para hacerlo debe haber estado en un combate cuerpo a cuerpo con su oponente durante al menos dos asaltos para poder aprender "la danza de enemigo". Si el ataque consigue golpear, el adversario debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 10 + daño provocado por el ataque). Si la salvación fracasa, el adversario queda paralizado, indefenso e incapaz de actuar durante 1d6 asaltos.

Canción de la tormenta: Un bailarín de la hoja de 6º nivel o más puede cantar la canción de la tormenta. Esta canción concentra su baile y le da al bailarín de la hoja más destreza y resistencia. El bailarín añade +4 a la Constitución, una bonificación de capacidad de +2 para todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y salvaciones de Reflejos y una bonificación de esquiva de +2 para la CA. El bailarín de la hoja puede utilizar esta canción hasta dos asaltos por nivel de clase cada vez que use esta habilidad y para hacerlo el bailarín de la hoja tiene que ser capaz de cantar y oír su voz. Un conjuro de *silencio* o los efectos de sordera evitarán o anularán el uso de esta aptitud.

Aullido del vendaval: Un bailarín de la hoja de 8º nivel ha aprendido a utilizar su canción pe-

netrante y el silbido agudo de las hojas giratorias para dirigir un devastador ataque sónico a un solo oponente que esté a menos de 30 pies. El aullido del vendaval produce 1d4 de daño por nivel de bailarín de la hoja. El objetivo de este ataque puede hacer una salvación de Fortaleza (CD 10 + modificador de Carisma del bailarín de la hoja + el nivel de clase del bailarín) para reducir ese daño a la mitad.

Liberar la tempestad: Los bailarines de la hoja que tengan las habilidades más altas pueden liberar la tempestad. Al hacer un ataque de asalto completo el bailarín de la hoja libera una serie de impactos y barridos que tienen la posibilidad de derribar y atontar a cada adversario que esté a menos de 5 pies. Cada oponente que esté en ese radio debe hacer una salvación de Reflejos (CD 10 + modificador de Destreza del bailarín + nivel de clase del bailarín). El fracaso significa que se tira al adversario directamente a unos 10 pies de distancia del bailarín de la hoja. Cualquier adversario que falle esa salvación recibe 2d6 puntos de daño atenuado y queda tumbado.

Cada adversario tiene que hacer también una salvación de Fortaleza (CD 10 + modificador de Carisma del bailarín de la hoja + el nivel de clase del bailarín). Si se falla esta salvación de Fortaleza el adversario queda atontado durante 1d6 asaltos, el enemigo es incapaz de actuar, pierde cualquier bonificación de Destreza para la CA y los atacantes consiguen una bonificación de +2 en las tiradas de ataque contra él. Si se consigue la salvación se reduce la duración del atontamiento a la mitad (redondeado hacia abajo).

Conjuros: El bailarín de la hoja utiliza los conjuros como un bardo del mismo nivel. Si el personaje bailarín también tiene niveles de bardo, suma los niveles para determinar las aptitudes sortílegas de la clase de bardo del personaje. Los bailarines de la hoja reciben conjuros adicionales si tienen un Carisma alto, igual que el bardo. Para invocar un conjuro el bailarín de la hoja debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro. La Clase de Dificultad para la tirada de salvación contra el conjuro del bailarín de la hoja es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del bailarín de la hoja.

EL BAILARÍN DE LA HOJA SIARRAN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial
1º	+1	+0	+2	+2	Uso de conjuro bardo
2º	+2	+0	+3	+3	Tocar la brisa
3º	+3	+1	+3	+3	
4º	+4	+1	+4	+4	Sujetar el viento
5º	+5	+1	+4	+4	
6º	+6	+2	+5	+5	Canción de la tormenta
7º	+7	+2	+5	+5	
8º	+8	+2	+6	+6	Aullido del vendaval
9º	+9	+3	+6	+6	
10º	+10	+3	+7	+7	Liberar la tempestad

SKTAK



No en todas las fronteras hay bárbaros salvajes que viven formando alianzas incómodas y cambiantes con otros clanes. Los sktak son lo que muchos que viven en tierras supuestamente civilizadas considerarían salvajes, pero no es así. Los sktak son una raza orgullosa y disciplinada, la simplicidad de su tecnología contradice el estricto sistema social de castas que domina su vida.

Personalidad: Como ya se ha dicho, los sktak son orgullosos y un buen lema para cualquier sktak es "Algo que merezca la pena hacerlo bien, merece la pena hacerlo bien". La mayoría también valora mucho su vida privada especialmente en lo que respecta a sus verdaderos sentimientos. La demostración pública de emociones se considera poco digna como mínimo; no es que los sktak sean fríos o insensibles sino que prefieren expresar sus sentimientos a través de la acción más que hablando o con explosiones sentimentales. Haz enfadar a un sktak y la única señal que verás de su furia será la violencia que te inflige.

Los sktak viven una vida austera, no les gustan las muestras ostentosas de riqueza. Para ellos la funcionalidad es más importante que la decoración y poner el estilo por encima de la sustancia es una forma de vida nada propia de los sktak. Con todo, los sktak saben apreciar un arma o una armadura delicadamente construidas, o una montura de alta calidad o un traje bien cortado pero no porque estos objetos sean símbolos de una posición sino porque la artesanía de calidad se valora por su utilidad.

Muchos sktak se tatúan el cuerpo especialmente para conmemorar alguna victoria o derrota importantes. Son unas marcas habitualmente sencillas, por ejemplo diseños geométricos en dos colores. En algunos casos el tatuaje de un sktak puede representar un voto o contrato especial. Y cuando esa obligación se satisface, el sktak suele quemar el tatuaje para que ocupe su lugar una simple cicatriz.

Descripción física: Los sktak son del mismo tamaño que los humanos pero más musculares. El sktak medio pesa de 25 a 50 libras más que un humano de la misma altura. La piel del sktak está cubierta de unas escamas suaves y entrelazadas, las más grandes del mismo tamaño aproximadamente que una pieza de oro. Las escamas parecen húmedas pero en realidad están frías y secas al tacto. La coloración varía del verde oscuro al tostado con franjas más oscuras que bajan por la espina dorsal y la parte superior de la cabeza. No tienen ningún tipo de vello exceptuando las pestañas

y los ojos suelen ser de un solo color, normalmente rojos o naranjas con pupilas rasgadas. Carecen de orejas externas.

Al ser un pueblo del desierto, los sktak prefieren la ropa floja, incluyendo unos turbantes que dejan parte de la tela suelta para poder envolverse la cara y protegerse contra los elementos. Los colores de las prendas tienden a ser blancos y grises pero no necesariamente tiene que ser así aunque los colores llamativos son bastante infrecuentes. Los sktak llegan a la edad adulta y tienen un periodo de vida parecido al de los medio elfos.

Relaciones: Los sktak son probablemente los que menos se preocupan por las diferencias raciales de todas las razas. Para un sktak lo que importa no es la altura, el color de la piel o la forma de las orejas de un ser. Juzgan a los individuos, no a los grupos, por sus acciones individuales y luego responden en especie. Trata con honestidad a un sktak y a cambio te tratará a ti también con honestidad, aunque seas un orco.

En el otro lado de la moneda, la mayoría de las razas ven a los sktak con una cierta precaución. Los enanos aprecian la legalidad y la inclinación marcial de los sktak y muchos humanos ven a este pueblo del desierto como valiosos compañeros de negocios. Los gnomos y los elfos suelen creer que los sktak se toman a sí mismos demasiado en serio y creen que quizá sean incluso menos divertidos que los enanos.

Alineamiento: Los sktak tienen una gran tendencia legal. El mal no les atrae en absoluto mientras que el bien les resulta algo más agradable.

Las tierras de los sktak: Los sktak viven en tribus pequeñas semi nómadas que se extienden por las tierras desiertas en una especie de pauta cíclica alrededor de dos asentamientos permanentes. Atrapan la caza que haya, a menudo aventurándose dentro de las montañas para cazar cabras y aves. El agua es un derecho muy valioso y tienen tabúes muy serios que impiden a los sktak acaparar el agua o tratar a los oasis como si fueran posesiones propias. Los sktak que intentan acaparar el agua o evitar que otros adquieran el valioso líquido pueden ser sometidos a los castigos más extremos: la muerte o el exilio. Ni siquiera a los extraños que viajan por las tierras sktak se le debe prohibir el acceso al agua. Los sktak realizan operaciones comerciales con otras razas según lo necesiten, puesto que son unos criadores de caballos magníficos,



los sktak hacen buenos negocios con sus hermosos corceles y con el equipamiento relacionado con los caballos.

La cultura sktak gira alrededor de la familia grande. Las familias aliadas refuerzan esa alianza a través de los matrimonios entre sus miembros y compartiendo el mismo espacio tribal. Los padres disponen los matrimonios y los pagos a la familia de la esposa en forma de precio de novia son muy comunes. Puesto que el matrimonio representa un papel vital en la política intra tribal, es una institución muy respetada y se supone que los sktak se ca-

san para toda la vida. Las violaciones de los compromisos matrimoniales son un asunto muy grave que puede llevar a disputas sangrientas.

Las mujeres sktak son ovíparas. Los huevos se ponen en un nido común que es invariablemente la zona más vigilada de cualquier campamento sktak. Aunque se ocupan de los huevos en común, no ocurre lo mismo con los niños; una vez que salen del huevo los recién nacidos vuelven con sus padres que los cuidan y crían. La muerte se ve con algo de miedo ya que entre los sktak está muy extendida la creencia de que los espíritus de los parientes muertos, especialmente los que eran famosos o importantes, vigilan a los vivos y tienen el poder de castigar a los que deshonran a la familia.

La tribu es la división de gobierno mayor que tienen los sktak. Incluso en los dos asentamientos permanentes que hay no existen un individuo o cuerpo gobernante superior reconocido. Aunque un jefe u otro puede imponer más respeto o miedo que el resto, se considera que todos los señores tribales sktak tienen la misma posición. Son habituales las rivalidades entre tribus pero son unos conflictos raras veces letales. Los sktak tienen tendencia a las disputas de sangre y muchas tribus ponen en práctica un sistema de precio de sangre por el que a la familia ofendida se le paga una cierta cantidad en especie dependiendo de la posición del miembro fallecido. Cuando surge una amenaza lo bastante seria dentro de las tierras sktak, las tribus suelen unirse y elegir un líder que ejerce entonces un poder dictatorial durante el tiempo que dure el conflicto. Más de uno de esos dictadores ha intentado extender ese tiempo con resultados varios. Unos cuantos han conseguido unir a las tribus dispares durante largos periodos de tiempo pero la mayoría sólo se ganó la ira de todas las tribus.

Los sktak suelen ser escasos en las tierras humanas, los que se pueden encontrar allí suelen ser mercenarios y las comunidades sktak en las ciudades extranjeras son incluso más escasas. Cuando se consigue encontrar este tipo de comunidades, habitualmente giran alrededor de dos o tres familias que dirigen una compañía de mercenarios o un rancho de caballos.

Religión: Los dioses principales de los sktak son Trevk y Ellayk, rey y reina divinos, el señor y la señora de las lluvias y las fuentes. La leyenda sktak dice que Trevk y Ellayk, cuando se estaban dividiendo las tierras del mundo, eligieron los desiertos inhóspitos como su dominio y luego crearon una raza fuerte y orgullosa que prosperara a pesar de todos los obstáculos. Los sacerdotes de Trevk y Ellayk tienen una posición muy respetada dentro de la sociedad sktak; se les valora como jueces, árbitros, asesores y líderes. Existe también una pequeña secta pero desproporcionadamente poderosa, legal y maligna de Trevk y Ellayk; esta secta tiende hacia una xenofobia extrema y muchos de sus miembros desean tener una monarquía sktak unida y una parte mayor en el mundo. Los sacerdotes de esta secta quizá elijan el Mal como dominio.

Demasiado desorganizado y con muy pocos miembros para operar de forma abierta, el culto de Ehromen todavía plaga los bosques de las tierras sktak. Ehromen es un demonio y se representa como la antítesis de Trevk y Ellayk; los seguidores de Ehromen son invariablemente exiliados sktak y otros delincuentes. Estos sktak malvados sirven a Ehromen con la esperanza de asegurarse una posición de poder infernal cuando Ehromen derroque al señor y la señora de las lluvias y las fuentes.

Deidad	Alineamiento	Dominios
Trevk y Ellayk	Legal neutral	Aire, Ley, Guerra, Agua
Ehromen	Neutral maligno	Destrucción, Mal, Superchería

Idioma: Los sktak hablan un idioma rápido con muchos monosílabos y palabras acortadas que suelen terminar en consonantes duras. El sktak no es una lengua demasiado florida, lo importante son los hechos y las acciones y las descripciones son mínimas. Esa falta de palabras descriptivas se compensa con toda una plétora de nombres y verbos que para muchos foráneos parecen significar todas lo mismo pero cuya connotación varía para un sktak. El sktak tiene forma escrita pero confían sobre todo en la historia oral para mantener su identidad familiar y sus tradiciones. La escritura se ve como una herramienta ordinaria adecuada para las transacciones comerciales pero demasiado impersonal para conservar la cultura orgullosa y las tradiciones de los sktak.

Nombres: De niños todos los sktak tienen el mismo nombre, que se traduce aproximadamente al común como "Don Sagrado" seguido de un apellido, el nombre del padre para los chicos y el de la madre para las chicas. Cuando un sktak llega a la mayoría de edad, el padre o la madre le otorgan un nombre personal que suele indicar alguna cualidad que poseen sus retoños. Muchos sktak que viajan a las tierras humanas traducen los nombres que les han concedido al común.

Nombres masculinos: Korbok, Spakk, Velkeer, Sotas.



Nombres femeninos: Kakida, Savellis, Akdinu.

Aventureros: Los sktak se lanzan a la aventura por varias razones pero muchas tienen que ver con alguna cuestión de honor. Las búsquedas personales en busca de venganza o para hacer progresar a la tribu son las más habituales. Algunos aventureros sktak han dejado su tribu y su hogar para redimirse de algún tipo de deshonor. Otros de naturaleza más caótica viajan al extranjero para escapar de lo que perciben como una sociedad reducida y restrictiva.

SKTAK

RASGOS RACIALES

- +2 Fuerza, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Carisma, -2 Destreza: Los sktak son fuertes y duros pero un tanto lentos de mente y cuerpo. Su sentido del honor personal a menudo irrita a los demás.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio que son, los sktak no tienen bonificaciones o penalizaciones especiales por el tamaño.
- La velocidad base de un sktak es 30 pies.
- Dureza: Los sktak necesitan una tercera parte de la comida y agua que necesitan los personajes normales de tamaño Medio. Un sktak puede aguantar sin agua sin deshidratarse un día más un número de horas equivalente a multiplicar su puntuación de Constitución por tres.
- Resistencia al calor: Los sktak son resistentes al calor extremo. A la hora de determinar los efectos de la temperatura sobre un sktak, trata las condiciones de calor como si tuvieran dos categorías por debajo de la que realmente tienen. Los extremos de frío se tratan como si fueran una categoría peor de la que es en realidad. Por ejemplo, el calor extremo (por encima de los 110 Fahrenheit) es el clima normal para un sktak. El tiempo frío (por debajo de los 40 grados Fahrenheit) afecta a un sktak como si fuera frío extremo (por debajo de los 0 grados Fahrenheit).
- Bonificación racial de +2 para las pruebas de Intuir la dirección, Montar y Supervivencia.
- Hábiles con la cimitarra o la lanza (ligera o pesada); hábiles con el arco corto o el arco compuesto. A los sktak se les entrena desde niños para que sean jinetes y combatientes consumados.
- Combatir desde una montura: Cualquier sktak que tenga al menos dos rangos en la habilidad de Montar en el 1º nivel consigue la dote de Combatir desde una montura gratuitamente.
- Idiomas automáticos: Común y sktak. Idiomas adicionales: Gnoll, trasgo, gran trasgo, ogro u orco. Los sktak suelen hablar los idiomas tanto de sus amigos como de sus enemigos.
- Clase preferida: Explorador. La clase de explorador de un sktak multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre o no una penalización de PX por ser multiclase. Los clérigos / exploradores son una multiclase habitual entre los sktak.

EL JINETE DEL VIENTO SKTAK

Combatientes y seres sagrados, los jinetes del viento están entre los más miembros más venerados de las tribus sktak. Son famosos por su talento ecuestre, por su conocimiento de la naturaleza y por su fiereza en la batalla. Un jinete del viento es con fre-

CARACTERÍSTICAS DEL KULDAAN

Nivel de jinete del viento	DG adicional	Bonificación de CA natural	Int	Especial
1-3	+0	+0	6	Vínculo de empatía
4-6	+1	+2	7	Evasión mejorada
7-9	+2	+4	8	Compartir tiradas de salvación
10	+3	+6	9	Comandar reptiles

cuencia el defensor de alguna tribu o causa, una escuadra de jinetes del viento suelen servir a un poderoso jefe o sacerdote de la tribu. La mayor parte de los jinetes del viento son exploradores o clérigos / exploradores.

En las tierras sktak, las escuadras de jinetes del viento patrullan las zonas alejadas de los senderos nómadas habituales. Espían a los humanoides malignos atacando a los grupos que se acercan demasiado a los territorios sktak. Tienen lazos muy fuertes con la secta mayoritaria de Trevk y Ellayk y son también una especie de combatientes sagrados. Son enemigos declarados de Ehromen y también se oponen a la secta maligna de su propio culto.

Dado de golpe: d10.

REQUISITOS

Para convertirse en un jinete del viento sktak el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Sktak

Alineamiento: Legal neutral o legal bueno

Ataque base: +5



Dotes: Combatir desde una montura, Disparar desde una montura

Saber (religión): 4 rangos

Montar: 8 rangos

Supervivencia: 8 rangos

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del jinete del viento (y las características clave para cada habilidad) son Preparar (Fue), Concentración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Trato con animales (Car), Escondarse (Des), Sanar (Sab), Intuir la dirección (Sab), Saltar (Fue), Saber (naturaleza) (Int), Saber (religión) (Int), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Montar (Des), Buscar (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Avistar (Sab), Uso de cuerdas (Des) y Supervivencia (Sab).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio del jinete del viento sktak.

Competencia con arma y armadura: El jinete del viento es muy hábil con todas las armas sencillas y marciales, con todo tipo de armaduras y escudos.

Conocimiento del desierto: El jinete del viento disfruta de una bonificación de competencia de +2 en todas las pruebas de Intuir la dirección, Saber (naturaleza) y Supervivencia realizadas en un medio ambiente desértico.

Kuldaan: En el 1º nivel todos los jinetes del viento reciben un kuldaan, un tipo de lagarto del desierto apto para montar y domesticado por los sacerdotes de Trevk y Ellayk. Los kuldaan son animales grandes con las mismas estadísticas que un caballo de guerra ligero, con una excepción: los kuldaan no tienen ataques de pezuña sino un único ataque de mordisco (+8 cuerpo a cuerpo) que provoca 2d6+7 puntos de daño. La relación entre el jinete del viento y el kuldaan es parecida a la que hay entre un paladín y su caballo de guerra. La tabla siguiente resume las características progresivas del kuldaan.

El vínculo de empatía tiene un alcance máximo de una milla y permite al jinete del viento comunicarse telepáticamente con su kuldaan, pero no puede utilizar ninguno de los sentidos de éste. Gracias a ese vínculo de empatía el jinete del viento tiene la misma conexión a un objeto o lugar que su kuldaan.

Con la evasión mejorada si el kuldaan se ve sometido a un ataque que normalmente permite una salvación de Reflejos por la mitad del daño, el kuldaan no recibe ningún daño si consigue la salvación y sufre sólo la mitad del daño si fracasa.

sa esa salvación. La evasión mejorada es una aptitud extraordinaria. A partir del 7º nivel utiliza sus propias salvaciones básicas o las salvaciones básicas de su amo, la que sea más alta.

La aptitud del kuldaan para comandar reptiles es una aptitud sortílega que se puede utilizar contra cualquier reptil con menos Dados de golpe que él. Esta aptitud se puede utilizar una vez al día por cada dos niveles de jinete del viento. Este comandar funciona igual que el conjuro, pero el kuldaan se puede hacer entender por cualquier reptil. Si alguien está montando al kuldaan, debe hacer una prueba de Concentración (CD 21) para que esa aptitud funcione, si fracasara la prueba de Concentración, el intento todavía cuenta contra los usos diarios del kuldaan.

Disparar desde una montura mejorado: El jinete del viento consigue una bonificación de competencia de +1 para los ataques con arma de proyectiles mientras está montando por cada dos niveles completos que obtiene de jinete del viento. Esta bonificación se utiliza sólo para compensar las penalizaciones asociadas a la utilización de armas a distancia mientras está a caballo. Esta bonificación se puede acumular con los beneficios de la dote de Disparar desde una montura.

Combatir desde una montura mejorado: El jinete del viento es extremadamente hábil a la hora de evitar que hieran a su montura en el combate. Puede intentar una prueba de Montar para anular los golpes contra su montura sin limitar el número de veces que se puede hacer esa prueba en un solo asalto.

Ataque al galope mejorado: Al hacer un Ataque al galope, el jinete del viento puede realizar un ataque contra cada objetivo situado a lo largo del camino por donde está efectuando la carga. Estos ataques se realizan con la misma arma y bonificación que el primer ataque.

Sigilo: El jinete del viento disfruta de una bonificación de competencia de +2 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente realizadas en cualquier medio natural, pero no obtiene esta bonificación en zonas urbanas, cuevas y ruinas.

Conjuros: A partir del 1º nivel el jinete del viento consigue la capacidad de invocar un pequeño número de conjuros divinos. Para invocar un conjuro el jinete del viento debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro. Así pues un jinete del viento con una Sabiduría de 10 o menos no puede invocar ninguno de estos conjuros. Los conjuros adicionales del jinete del viento están basados en la Sabiduría y las tiradas de salvación contra estos conjuros tienen una Clase de Dificultad de 10 + nivel del conjuro + modificador de Sabiduría. Cuando el jinete del viento consigue 0 conjuros de un nivel dado, sólo obtiene conjuros adicionales de la Sabiduría. Un jinete del viento tiene acceso a todos los conjuros de la lista y puede elegir libremente cual quiere preparar, igual que un clérigo. Sin embargo no puede utilizar una invocación espontánea para sustituir a un conjuro de curación en lugar de un conjuro preparado.

LISTA DE CONJUROS DEL JINETE DEL VIENTO

Los jinetes del viento escogen sus conjuros de la siguiente lista. Los conjuros marcados con un asterisco sólo pueden invocarse sobre la montura del jinete del viento.

1º nivel – *favor divino*, *colmillo mágico**, *montura*, *escudo de la fe*, *hablar con los animales*.

2º nivel – *auxilio divino**, *curar heridas leves**, *soportar los elementos*, *convocar aliado natural I*.

3º nivel – *crear comida y bebida*, *volar**, *vestidura mágica*, *resistencia a los elementos*.

4º nivel – *curar heridas moderadas*, *libertad de movimiento**, *protección contra los elementos*, *convocar aliado natural II*.

EL JINETE DEL VIENTO SKTAK

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol.	Especial	Conjuros diarios			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+0	Combatir desde una montura mejorado	0	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+0	Disparar desde una montura mejorado +1	1	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+1	Ataque al galope mejorado	1	0	—	—
4º	+4	+4	+1	+1	Disparar desde una montura mejorado +2	1	1	—	—
5º	+5	+4	+1	+1		1	1	0	—
6º	+6	+5	+2	+2	Disparar desde una montura mejorado +3	1	1	1	—
7º	+7	+5	+2	+2		2	1	1	0
8º	+8	+6	+2	+2	Disparar desde una montura mejorado +4	2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10º	10	+7	+3	+3		2	2	2	1

UTHUK Y'LLAN

Los uthuk y'llan (traducido literalmente por "hijos de Y'llan") fueron humanos en un tiempo. Según la tradición, estos entonces humanos bárbaros acudieron a la diosa oscura Y'llan para que los salvara de la terrible sequía que estaba acabando con las tribus vecinas. A cambio de que la adoraran, Y'llan bendijo a sus hijos con cuerpos nuevos y más poderosos que podrían prosperar en unas condiciones tan extremas.

Hoy en día estos barbáricos uthuk y'llan son famosos por su astucia, violencia y crueldad. Pero no son unos salvajes totalmente descerebrados, los uthuk tienen una cultura sorprendentemente compleja que produce no sólo guerreros sedientos de sangre sino también líderes sabios y artistas apasionados.

Personalidad: Los uthuk valoran la fuerza por encima de todo, creen que se debe erradicar la debilidad, no sólo en sí mismos, sino también en los demás, por lo tanto tienden a ser agresivos, arrogantes y a enfadarse con rapidez. La piedad, la paciencia y la humildad son señales de debilidad y hay que evitarlas y la cobardía es peor que la muerte.

El valor temerario que muestra el uthuk en el combate lo lleva al resto de su vida. Los uthuk se lanzan a sus tareas con un abandono salvaje, ya sea cazando, comiendo, bailando o explorando los misterios de su diosa oscura. No tienen tiempo para intrigas sutiles o estratagemas políticas a largo plazo, viven la vida al máximo, cada momento.

Descripción física: Los uthuk parecen humanos de piel atezada pero en general son más altos, más pesados y más musculosos que sus contrapartidas humanas; el uthuk medio suele medir entre seis y siete pies de alto y pesar entre 200 y 300 libras. Los varones son más pesados y anchos que las mujeres y no tienen vello facial. Tanto los hombres como las mujeres suelen dejarse el pelo negro que les caracteriza largo, en ocasiones sujetándose con moños o trenzas. Los tatuajes y las cicatrices son muy populares entre los uthuk, tanto como decoración como insignias de fuerza. (Hay que ser una persona muy fuerte para soportar el dolor que supone un tatuaje primitivo).

A primera vista la mayor parte de los uthuk podrían pasar por humanos, pero al mirarlos más de cerca se aprecian dos aspectos que les diferencian. El primero son los ojos. Los ojos uthuk no tienen pupilas perceptibles y varían de color (del blanco al rojo pasando por el amarillo) dependiendo de su humor. Cuando están

muy enfadados, los ojos del uthuk llegan a brillar. La segunda distinción es una deformidad común entre los uthuk: grandes espolones óseos que con frecuencia parecen cuernos que nacen en el cráneo, pinchos que salen de la espina dorsal o garras que sobresalen de las manos o los antebrazos. A pesar de su apariencia, los espolones óseos no son naturales sino que son un efecto de una práctica uthuk muy común (ver página 136).

Los uthuk pueden vivir hasta 80 años aunque pocas veces lo consiguen. La niñez se acaba pronto para los uthuk, a los que consideran adultos a los 15 años.

Relaciones: Con su obsesión por la fuerza los uthuk aprecian a los enanos y a los medio orcos mientras desdennan a los "débiles" humanos, elfos, gnomos y medianos. Claro está que si un miembro de las razas "débiles" puede impresionar a un uthuk por su fuerza, éste le respetará cualquiera que sea su raza. Los uthuk también se muestran más tolerantes que la mayoría cuando hay que tratar con los orcos, trasgos y otras razas humanoides tradicionalmente malignas.

La esclavitud es normal entre los uthuk aunque nunca esclavizan a los suyos. Prefieren tener esclavos orcos o enanos por su fuerza, pero se conforman con razas inferiores si no queda más remedio.

Alineamiento: Los uthuk son casi invariablemente caóticos, ese celo salvaje que sienten por la vida les hace impacientarse con las leyes, las reglas y el orden. Tienden hacia el mal también debido a la influencia de su diosa oscura Y'llan, aunque los uthuk aventureros tienen más probabilidades que la mayoría de desviarse hacia la neutralidad o incluso el bien.

Las tierras de los uthuk: Los uthuk suelen establecerse en tierras duras demasiado inhóspitas para las razas "débiles" pero lo bastante cerca de las tierras de esas razas para hacer de las incursiones un medio lucrativo de vida. Prefieren los desiertos y las zonas cálidas y secas, donde sobreviven gracias a la caza, las incursiones y un comercio y agricultura limitados. Aunque los uthuk aparecen de vez en cuando en las tierras humanas como mercenarios, normalmente se les ve como invasores peligrosos.

La sociedad uthuk se divide en clanes basados en la familia. Algunos clanes son nómadas que migran atravesando los yermos para seguir los rebaños de animales o los cambios en las rutas de comercio. Otros clanes viven en pueblos de chozas de barro y ladrillo establecidos hace siglos. Los pue-

blos suelen centrarse alrededor de un oasis o de unos trozos pequeños de suelo fértil donde los esclavos trabajan cultivos simples para alimentar al pueblo.

Religión: Los uthuk son fanáticos de Y'llan, conocida como la Madre de las Mil Caras. Y'llan es una diosa de contrastes, es la destructora que da vida y la asesina que cría a sus hijos. Diosa tanto de la fertilidad como de la muerte, es una madre muy exigente que premia a los que cumplen sus deseos (reforzó la raza uthuk) y castiga a los que no. Y'llan abarca toda la experiencia uthuk.

Los uthuk han compuesto miles de odas a su madre oscura que se van pasando de generación en generación y uno de los temas recurrentes de estas canciones es las "mil caras" de Y'llan. Cada una de sus caras representa un aspecto diferente de su ser, por ejemplo, Q'aro Fenn, conocida como la Subyugadora, es una manifestación de Y'llan que obliga a sus enemigos a cumplir su oscura voluntad. De forma parecida el aspecto Dhall es la Benefactora y representa la generosidad de Y'llan para con sus hijos.

Cada clan adora a una de las mil caras de Y'llan y a menudo adoptan el nombre de esa cara como propio. El clan uthuk conocido por su afición a la esclavitud se llama a sí mismo el Q'aro Fenn mientras que los invasores uthuk Dhall son famosos por compartir el botín con otros clanes. Puesto que cada clan sigue su propia cara de Y'llan, cada uno tiene su propia interpretación de los deseos de la diosa y cual es la mejor manera de cumplirlos. Los conflictos a causa de la religión no son muy habituales, pero tampoco extraños.

El poder del líder del clan es absoluto, nadie puede desafiar sus órdenes porque habla en nombre de Y'llan. Si algún miembro del clan no está de acuerdo con el líder puede afirmar que es él el que realmente habla en nombre de Y'llan y retar al líder para quitarle su posición. Los líderes de los clanes uthuk suelen tener vidas cortas y el periodo de tiempo que ocupa el poder suele ser más corto todavía.

El liderazgo del clan viene determinado en parte por el consenso popular y en parte por un extraño concurso de voluntades. Estos concursos son con frecuencia pruebas de combate o de resistencia al dolor, pero con la misma frecuencia suponen componer odas o realizar rituales de devoción a Y'llan.

Idioma: El idioma uthuk es duro y gutural con series de consonantes que los forasteros encuentran difíciles de pronunciar. Hay una primitiva versión rúnica del uthuk que varía mucho de clan a clan. Los ancianos del clan utilizan la versión rúnica para recoger los logros del clan en largos rollos de pergamino hechos con pieles curadas de animales. La mayor parte de los uthuk no tienen necesidad alguna de escribir y recuerdan la historia familiar a través de la tradición oral y los poemas épicos.

La mayoría de los uthuk también saben hablar común. Así les resulta más fácil dar órdenes a sus esclavos.

Nombres: El líder del clan da un nombre a los niños cuando nacen y esos nombres son una indicación de las esperanzas que tiene el líder para el futuro, cosa que da como resultado nombres como F'tan (traedor de la lluvia), Gorath (asesino de enemigos) y Asya (protectora del pueblo). Por supuesto, si los padres del pequeño están en la lista negra del líder, el niño puede terminar llamándose Orthos (traedor de vergüenza), Zok (retrasado) o Tash (al que matan con facilidad).



UTHUK Y'LLAN

Los uthuk tienen otros dos nombres: el nombre de su clan y un nombre que refleja su primer gran logro. Son nombres que se traducen en frases como "hoja mortal", "señor de los esclavos" y "unidor de huesos". Aunque cualquiera puede reclamar esos nombres, los que lo hacen sin haber llevado a cabo realmente las tareas en cuestión son objeto de deshonra, burlas y les llaman T'roto (débil).

Aventureros: Los uthuk que dejan su clan para ir en busca de aventuras suelen pertenecer a tres amplias categorías: buscadores, vagabundos o rebeldes.

Los buscadores son los que han sido enviados por su clan al mundo con alguna misión: recuperar un



objeto robado, destruir a un enemigo del clan, comerciar con un aliado distante, etc. La misión puede llevar años pero cuando se completa, el buscador debe volver a su clan, donde recibirá honores y recompensas.

Los vagabundos son parecidos a los buscadores pero ni los envía el clan ni se espera que vuelvan, sino que deciden ellos solos dejar el clan y encontrar una vida nueva en el ancho mundo. Se van con su honor intacto (algunos de los *más grandes héroes uthuk han sido vagabundos*) y pueden volver al clan cuando quieran. Los vagabundos se ponen en marcha muchas veces con misiones concretas y auto impuestas parecidas a las de los buscadores pero con igual frecuencia se van con un objetivo vago en mente, como redimir un nombre deshonrado.

Los rebeldes no tienen más remedio que abandonar el clan. Son parias que por una razón u otra no encajan en la sociedad uthuk. Los rebeldes más comunes son los que rechazan la interpretación que su clan hace de Y'llan o bien rechazan a toda su sociedad. Los uthuk que se desvían hacia un alineamiento bueno suelen pertenecer a esta última categoría.

RASGOS RACIALES

- +2 Constitución, +2 Fuerza, -2 Inteligencia: A los uthuk se les cría para que sean supervivientes duros y guerreros brutales, no eruditos ni genios militares. No es que sean estúpidos pero no suelen tener la paciencia necesaria para pensar bien las cosas.

- Tamaño Medio: Al ser criaturas de tamaño Medio, los uthuk no tienen bonificaciones ni penalizaciones especiales por su tamaño.

- La velocidad base de los uthuk es 30 pies.

- Bonificación racial de +2 en todas las pruebas de Intimidar. Con esos ojos brillantes, los tatuajes primitivos y los espolones óseos, los uthuk son una visión aterradora para sus enemigos.

- Los animales sienten la oscuridad de Y'llan en los uthuk y se muestran inquietos a su alrededor. Los uthuk no pueden aprender Trato con animales y tienen una bonificación racial de -4 en todas las tiradas que impliquen animales.

- Idiomas automáticos: Común y uthuk.

- Clase predilecta: Bárbaro.

- Equivalencia de nivel: Niveles de clase +1.

LA RAÍZ QUE MASTICAN

Masticar la raíz l'tala es un vicio muy común entre los combatientes uthuk. La l'tala es una planta altamente psicotrópica que produce alucinaciones y episodios psicóticos entre los que mastican sus raíces. Los combatientes uthuk la mastican "para ver el verdadero rostro de la Madre" y para reforzar su efectividad en la batalla. Los y'vallin (literalmente "masticadores de la raíz") no sienten dolor cuando están bajo los efectos de la l'tala, pasan días sin dormir y son propensos a sufrir terribles ataques de furia.

El uso prolongado conduce no sólo a la locura sino también a horribles deformaciones físicas. Los que llevan mucho tiempo usando esta raíz están marcados por horrosos espolones óseos que les brotan de la carne como si fueran cuernos y garras de bestias. Entre los uthuk los que tienen esos espolones son dignos de honor... y bastante temidos.

Los personajes que mascan la raíz de l'tala consiguen la característica de furia bárbara (ver *Mf*) con una excepción: los personajes uthuk no están cansados después de la furia.

La furia surge 1d6 minutos después de la ingesta y dura una hora. Si el personaje mastica otra dosis antes de terminar esa hora, la característica de furia bárbara continúa sin interrupción. También debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 20) para evitar los efectos secundarios que se describen más abajo. La CD de la salvación de Fortaleza aumenta en 5 por cada dosis de raíz que el personaje haya masticado durante el último día.

Si el personaje falla la salvación de Fortaleza, empiezan a brotarle 1d6 espolones óseos. Tira 1d6 para saber donde le crecen (1-2: la cabeza; 3-4: la espina dorsal; 5: brazo derecho; 6: brazo izquierdo). Cada espolón crece media pulgada y si brota en un lugar donde ya haya un espolón, el anterior sencillamente se extiende media pulgada y el nuevo no aparece. Ten en cuenta que el crecimiento del espolón no es instantáneo sino que ocurre durante el transcurso de un día después de haber fallado la tirada de salvación.

Por cada pulgada de espolón óseo visible, el uthuk recibe una bonificación racial de +1 en cualquier prueba de habilidad basada en el Carisma cuando trate con otros uthuk y una bonificación de mejora de +1 para el daño en el combate sin armas (con un máximo de bonificaciones de +3). Sin embargo, por cada pulgada de espolón óseo visible, el uthuk recibe una penalización de -1 en todas las pruebas de habilidad basadas en el Carisma (excepto las de Intimidación) cuando

trate con razas diferentes a la uthuk. Los espolones también son dolorosos, los personajes uthuk deben añadir +1 por pulgada de espolón óseo a la CD de cualquier prueba de Concentración. Es más, cuando un espolón supera la pulgada en una parte del cuerpo, el uthuk ya no puede utilizar armadura sobre esa parte (a menos que haga un agujero en la armadura o la adapte de alguna otra forma al espolón).

Otros efectos secundarios vienen determinados por la diferencia entre el resultado del jugador y la CD de la salvación de Fortaleza, tal y como se describe más abajo:

1-10: El personaje experimenta una sensación de euforia. El mundo brilla con una luz maravillosa e incluso los actos más horribles parecen extrañamente hermosos, lo cual no afecta a la furia en absoluto y de hecho convierte la batalla en una danza exquisita y alegre.

11-15: El personaje experimenta alucinaciones peligrosas. Aparecen 1d6 enemigos ilusorios (copias de enemigos reales, si los hay, en caso contrario son copias de los aliados del personaje) y el personaje que esté sometido a la furia tiene que conseguir una salvación de Voluntad (CD 15) para evitar atacar a una de las ilusiones.

16+: El personaje pierde el control de su furia y debe atacar al personaje más cercano, sea enemigo o aliado. Después de atacar a este personaje, el personaje que está sometido a la furia puede hacer una salvación de Voluntad (CD 15) para detener la furia. Si el personaje falla la tirada de salvación, tiene que seguir atacando a quien esté más cerca de él hasta que consiga realizar la salvación.

QI'ŊOK UTHUK

La adoración a Y'llan satura todos los aspectos de la cultura uthuk pero en realidad tienen pocos clérigos. Cada individuo decide por sí mismo la manera de servir a la Madre

oscura. A los pocos que se dedican a comprender los misterios de Y'llan, su Madre los premia con poderes arcanos. Esos son los Qi'nok (literalmente "voz de la madre"). Se dice que hablan con la lengua de Y'llan, haciendo que el mundo mismo escuche y obedezca.

Los qi'nok normalmente empiezan como hechiceros devotos en su adoración por Y'llan pero en vez de investigar los misterios de la magia, se esfuerzan por entender las mil caras de la madre oscura. Según la tradición, si un qi'nok puede comprender las mil caras, asciende y se convierte en parte de Y'llan.

Dado de golpe: d10.

REQUISITOS

Para convertirse en un qi'nok el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: Uthuk

Alineamiento: Cualquiera caótico

Invocación de conjuros: Capacidad para invocar conjuros arcanos de 3º nivel

Especial: Debe ser un seguidor devoto de Y'llan

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del qi'nok (y la característica clave para cada habilidad) son Alquimia (Int), Concentración (Con), Arte (Int), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Oficio (Sab) y Conocimiento de conjuros (Int).

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

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio de los qi'nok uthuk.

EL QI'ŊOK UTHUK

Ataque Salv. Nivel	Salv. base	Salv. Fort	Salv. Ref	Vol.	Especial	Conjuros diarios
1	+1	+2	+0	+0	Disipar magia 1/día	+1 nivel de la clase existente
2	+2	+3	+0	+0	Sacrificio empático	+1 nivel de la clase existente
3	+3	+3	+1	+1	Contagio 1/día	+1 nivel de la clase existente
4	+4	+4	+1	+1	Disipar magia 2/día	+1 nivel de la clase existente
5	+5/+1	+4	+1	+1	Dominar monstruo 1/día	+1 nivel de la clase existente
6	+6/+2	+5	+2	+2	Contagio 2/día	+1 nivel de la clase existente
7	+7/+3	+5	+2	+2	Disipar magia 3/día, abrasar	+1 nivel de la clase existente
8	+8/+4	+6	+2	+2	Dominar monstruo 2/día	+1 nivel de la clase existente
9	+9/+5/+1	+6	+3	+3	Contagio 3/día	+1 nivel de la clase existente
10	+10/+6/+2	+7	+3	+3	Disipar magia 4/día, lanzas de tierra	+1 nivel de la clase existente

Competencia con armas y armaduras: Un qi'nok es muy hábil con todas las armas sencillas al igual que con las armaduras ligeras pero no con los escudos.

Conjuros por día: El qi'nok uthuk sigue invocando conjuros arcanos como si fuera un lanzador de conjuros de su nivel de personaje completo. Cuando se consigue un nuevo nivel de qi'nok, el personaje adquiere conjuros nuevos por día como si también hubiera obtenido un nivel en la clase de invocador a la que pertenecía antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo no obtiene ningún otro beneficio que habría conseguido un personaje de esa clase. Si el personaje tenía más de una clase de invocador antes de convertirse en qi'nok, tiene que decidir a qué clase añade cada nivel de qi'nok para determinar cuantos conjuros por día le corresponden cuando consiga el nivel nuevo.

Disipar magia: Un qi'nok puede invocar *disipar magia* una vez al día en el 1º nivel y luego una vez más por día por cada tres niveles que consiga. El nivel de invocador del qi'nok es igual al de su nivel de personaje.

Sacrificio empático: Esta aptitud sortílega le permite al qi'nok herirse a sí mismo y a través de la magia empática infligir esa herida también en otro personaje. Utilizar esta aptitud es una acción estándar y debe lanzarse contra un enemigo que esté a corta distancia. Con el objetivo a la vista, el qi'nok se inflige una herida a sí mismo (cortándose con una daga, clavándose una espada, golpeándose con una piedra, etc.) y produciéndose todo el daño habitual; pero ese daño se aplica inmediatamente al objetivo pasando por alto cualquier armadura e hiriendo en el mismo lugar en el que se hirió el qi'nok. Por ejemplo, si un qi'nok se apuñala la mano izquierda con una hoja recibiendo 3 puntos de daño, la mano izquierda de su objetivo empieza a sangrar y recibe 3 puntos de daño. El objetivo puede hacer una salvación de

Voluntad (CD 15 + el nivel de personaje del qi'nok) para anular el efecto de esta aptitud, pero el qi'nok sigue sufriendo el daño que se ha producido a sí mismo.

Contagio: En el 3º nivel el qi'nok puede invocar *contagio* una vez al día y luego una vez más por día por cada tres niveles que consiga. El nivel de invocador del qi'nok es igual al de su nivel de personaje.

Dominar monstruo: En el 5º nivel, el qi'nok puede invocar *dominar monstruo* una vez al día y luego una vez más por día por cada tres niveles que consiga. El nivel de invocador del qi'nok es igual al de su nivel de personaje.

Abrasar: Esta aptitud sortílega hace que el qi'nok y un objetivo al que esté tocando estallen en llamas. La llama produce 1d6 puntos de daño por nivel al qi'nok y ese daño se aplica tanto al qi'nok como al objetivo. La llama se desvanece si se interrumpe el contacto entre el qi'nok y el objetivo. En el 7º nivel el qi'nok puede utilizar abrasar una vez al día. El objetivo no puede utilizar ninguna salvación contra esta característica.

Lanzas de tierra: Al utilizar esta aptitud sortílega, el qi'nok hace que unas afiladas lanzas de piedra surjan de repente del suelo empalando a quien esté sobre ellas. Esta característica sólo puede usarse en un trozo de tierra (no funciona dentro de edificios que tengan suelo o en calles pavimentadas) que esté cerca del qi'nok. Esta aptitud genera 2 lanzas por cada uno de los niveles del qi'nok y aparecen con una separación de 1 pie entre una y otra en un círculo cuyo centro es el objetivo de esa característica. Cada lanza mide seis pies y provoca 1d6 puntos de daño.

Los personajes atrapados en la zona cuando surgen las lanzas pueden hacer una salvación de Reflejos (CD 15 + el nivel del qi'nok) para reducir el daño a la mitad.

RAZAS MÍTICAS

Razas míticas es un libro básico del Sistema d20 en el que encontrarás nuevas razas y clases de prestigio para tus personajes. Este volumen, bellamente ilustrado, presenta más de dos docenas de razas originales y totalmente detalladas. Los comentarios incluyen información sobre la descripción física, la personalidad, la religión, las relaciones con otras razas, rasgos raciales distintivos, una clase de prestigio racial y mucho más.

Ya seas jugador o DM, Razas míticas te ofrece una gran variedad de posibilidades nuevas llenas de retos para tu campaña, desde lo familiar a lo exótico, pasando por lo francamente extraño.

La aventura tiene una nueva cara...

Este producto requiere del uso del Manual del Jugador de Dungeons & Dragons ® publicado por Wizards of the Coast ®



FANTASY
FLIGHT
GAMES

La Factoría-LFGG002

ISBN-84-8421-600-4



9 788484 216001

www.distribimagen.es

