

PERTENENCIAS					
OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG REF	PESO	VALOR	
<i>Aldatur, el Bastón Arbóreo</i>	Empuñado	82 HP	1.5 Lbs.	235.000 p.o.	
<i>Garras Lunares</i>	Brazos y Manos	85 HP	1.5 Lbs.	50.000 p.o.	
<i>Hoz Dorada</i>	Espalda	85 HP	1.5 Lbs.	15.000 p.o.	
Daga de Zhinaun Envenenada (GC)	Atuendo	136 CC	1 Lb.	10.300 p.o.	
Daga Adamantina (Gran Calidad)	Atuendo	283 GDM	1 Lb.	3.300 p.o.	
Dardos Envenenados (MF+GCE) x10	Cartuchera	118 MJ	0.38 Lbs./Ud.	1.000 p.o./Ud.	
<i>Armadura de las Hojas Eternas</i>	Torso y Cuerpo	86 HP	11.25 Lbs.	75.000 p.o.	
<i>Botas Felinas</i>	Pies	89 HP	0.75 Lbs.	6 p.o.	
<i>Corona Salvaje</i>	Cabeza	87 HP	2 Lbs.	125.000 p.o.	
<i>Capa de Plumasy</i>	Espalda	87 HP	0.75 Lbs.	20.000 p.o.	
<i>Colgante de Sauco</i>	Cuello	89 HP	-	16 p.o.	
<i>Anillo Elemental del Fuego</i>	Dedo	87 HP	-	300.000 p.o.	
<i>Gran Sello de Autoridad Druídica</i>	Dedo	70 HP	-	60.000 p.o.	
<i>Piedra de Amaranto</i>	Bolsa para Cinto	88 HP	-	25.000 p.o.	
<i>Saco de Pintura Ritual</i>	<i>Bolsa Druídica</i>	89 HP	-	6 p.o.	
<i>Incienso de Meditación</i> x2	Mochila	88 HP	1 Lb./Ud.	5.000 p.o./Ud.	
Rollos de Pergamino Mágicos	Estuche	287 GDM	-	83.900 p.o.	
Pociones Mágicas	Bolsa para Cinto	286 GDM	-	19.500 p.o.	
Preparados Herbales Envejecidos	Mochila	48 HP	-	52.846 p.o.	
Artículos Alquímicos Envejecidos	B. Cinto / Mochila	33 HP	11 Lbs.	5.623 p.o.	
Material de Curandero (10 Usos)	Mochila	130 MJ	1 Lb.	4.500 p.o.	
Odre x2	Mochila	127 MJ	4 Lbs./Ud.	1 p.o./Ud.	
PESO TOTAL TRANSPORTADO				53.88 Lbs.	

CONTENEDORES

CONTENEDOR	LOCALIZACIÓN	CAPACIDAD	PÁG REF	PESO	VALOR
Mochila (Calidad Élfica)	Espalda	20 Lbs.	127 MJ	1.5 Lbs.	4 p.o.
Estuche para Pergaminos (MO+MF+CE)	Espalda	3 Pergaminos	126 MJ	0.19 Lbs.	12 p.o.
<i>Bolsa Druídica</i>	Cinto	60 Lanzamientos	89 HP	1.5 Lbs.	16 p.o.
Bolsa para Cinto (Calidad Élfica) x2	Cinto	8 Botellas/Ud.	126 MJ	0.38 Lbs./Ud.	2 p.o./Ud.
Cartuchera para Dardos (Calidad Élfica)	Cinto	10 Dardos	-	0.38 Lbs.	2 p.o.
<i>Saco de Sabandijas</i>	<i>Bolsa Druídica</i>	6 Sabandijas	89 HP	-	6 p.o.

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO CARGA MÁXIMA X2	EMPUJAR O ARRASTRAR CARGA MÁXIMA X5
Hasta 58 Lbs.	59-116 Lbs.	117-175 Lbs.	175 Lbs.	350 Lbs.	875 Lbs.
Hasta 1.064 Lbs.	1.065-2.128 Lbs.	2.129-3.200 Lbs.	3.200 Lbs.	6.400 Lbs.	16.000 Lbs.
Hasta 100* Lbs.	101-200* Lbs.	201-300* Lbs.	300* Lbs.	600* Lbs.	1.500* Lbs.
Hasta 1.864* Lbs.	1.865-3.728* Lbs.	3.729-5.600* Lbs.	5.600* Lbs.	11.200* Lbs.	28.000* Lbs.

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
Piezas de Platino (p.pt.): 60 en la mochila (1.2 Lbs.) 573 en Uldaron	• Esmeraldas, diamantes, ópalos, zafiros y rubíes por valor de 155.000 p.o. en Uldaron	• Pipa tallada en hueso de dragón en la mochila (12.000 p.o. / 0.5 Lbs.)	• Senescalía de Uldaron (3.150.000 p.o.) • Artículos mágicos en posesión de aliados, allegados y seguidores en Uldaron: - <i>Bastón Enjambre de Insectos</i> (25.000 p.o.) - <i>Arco Largo</i> +3 <i>Sagrado</i> (50.000 p.o.) - <i>Bastón de los Bosques</i> (100.000 p.o.) - <i>Lanza del Unicornio</i> (150.000 p.o.) - <i>Armadura Completa Élfica</i> +3 <i>Sagrada</i> (36.000 p.o.) - <i>Bastón de la Fauna</i> (20.000 p.o.) - <i>Arco Juramentado</i> (25.000 p.o.) - <i>Lanza</i> +2 <i>Retornante</i> (18.000 p.o.) - <i>Orbe de las Tormentas</i> (48.000 p.o.) - <i>Espadón</i> +2 x2 (8.000 p.o./Ud.) - <i>Gran Hacha</i> +2 x2 (8.000 p.o./Ud.) - <i>Espadón de Madera Férrea</i> +5 <i>Elemental Enorme</i> (165.000 p.o.)
Piezas de Oro (p.o.): 20 en la mochila (0.4 Lbs.) 1.602 en Uldaron			
Piezas de Plata (p.p.): 10 en la mochila (0.2 Lbs.) 270 en Uldaron			
Piezas de Cobre (p.c.): 10 en la mochila (0.2 Lbs.) 144 en Uldaron			

DOTES

NOTE	PÁG. REF.
Conjuros Naturales	94 MJ
<i>Nivel 9 de Personaje</i>	

NOTE	PÁG. REF.
Liderazgo	106 GDM
<i>Senescalía de Uldaron</i>	

CONJUROS

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CD DE LA SALVACIÓN

- +2 bajos los efectos del conjuro *perfección sublime*
- +1 si el conjuro tiene muérdago o acebo como foco divino

FORMA SALVAJE

FORMAS SALVAJES DIARIAS	FORMAS SALVAJES CONSUMIDAS
7	
FORMAS ELEMENTALES DIARIAS	FORMAS ELEMENTALES CONSUMIDAS
3	
FORMAS ADICIONALES DIARIAS	FORMAS ADICIONALES CONSUMIDAS
1	

COMPAÑERO ANIMAL

FUE 28+4*	DES 20+4*	CON 18+4*	INT 16+4*	SAB 14+4*	CAR 12+4*
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

NOTES	PAGE REF.	NOTES	PAGE REF.
• Alerta	89 MJ	• Apresurar Aptitud Sortilega	303 MMo
• Ataque Natural Mejorado (Garra)	303 MMo	• Compartir Conjuros Cercano	102 QDII
• Ataque Natural Mejorado (Mordisco)	303 MMo	• Compañero Animal Convocado	101 QDII
• Ataque Múltiple	303 MMo	• Compañero Animal Avanzado	101 QDII

APTITUDES SORTÍLEGAS	PÁG. REF.	APTITUDES SORTÍLEGAS	PÁG. REF.
• <i>Avatar de la Naturaleza</i> NL20 x1	154 DC	• <i>Respiración Acudítica</i> NL5 x1	284 MJ
• <i>Llam. al Saber Auditivo</i> (P) NL16 x3	152 AvC	• <i>Llam. al Relám.</i> (A) NL5 CD23 x2	257 MJ
• <i>Alas de Fuego</i> (M) NL12 x4	151 DC	• <i>Reducir Animal</i> (P) NL5 x2	281 MJ
• <i>Nadar</i> (P) NL10 x3	118 ArC		

BASTÓN CAMBIANTE

FUE 30	DES 10	CON 22	INT 12	SAB 16	CAR 12
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

DOTES	PÁG. REF.	DOTES	PÁG. REF.
• Ataque Natural Mejorado (Golpetazo)	303 MMo	• Dureza Mejorada	99 CC
• Engarro	304 MMo	• Voluntad de Hierro	102 MJ
• Ataque Poderoso	92 MJ		
• Romper Arma Mejorado	102 MJ		

APTITUDES LEGENDARIAS	PÁG. REF.	APTITUDES LEGENDARIAS	PÁG. REF.
• <i>Luz</i>	83 HP	• <i>Luces Feéricas</i> CD20+2* x3	84 HP
• <i>Bastón de Combate</i> x1	83 HP	• <i>Enmarañar</i> CD21+2* x3	84 HP
• <i>Engendrar Bellotas</i> x1	84 HP	• <i>Plaga de Insectos</i> x1	84 HP
• <i>Empatía Vegetal</i>	84 HP	• <i>Amparo del Bosque</i> CD21+2* x1	84 HP

EXPERIENCIA	
-------------	--

EXPERIENCIA ACTUAL	EXPERIENCIA NECESARIA PARA EL SIGUIENTE NIVEL	AJUSTE DE NIVEL	NIVEL EFECTIVO DE PERSONAJE
436.728	465.000	+5	30°

ARMADURA

ARMADURA	TIPO	BONIF. DE ARMADURA	DES MAX	PENALIZADOR	VELOCIDAD	PESO
<i>Armadura de las Hojas Eternas</i>	Ligera	+8	+5	0	30	11.25

PROPIEDADES ESPECIALES

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Armadura Mágica • Armadura Salvaje • Armadura de las Mil Caras | <ul style="list-style-type: none"> • Velo de Hojas • Anillo de Hojas |
|--|--|

ESCUDO

ESCUDO	TIPO	BONIF. DE ESCUDO	DES MAX	PENALIZADOR	PESO

PROPIEDADES ESPECIALES



RASGOS RACIALES	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	26
27	28
29	30
31	32
33	34
35	36
37	38
39	40
41	42
43	44
45	46
47	48
49	50
51	52
53	54
55	56
57	58
59	60
61	62
63	64
65	66
67	68
69	70
71	72
73	74
75	76
77	78
79	80
81	82
83	84
85	86
87	88
89	90
91	92
93	94
95	96
97	98
99	100

RASGO	PÁG REF.
• Trance	32 y 38 HP
• Mente Férrica	32 HP
• Olfato	309 MMo
• Visión en la Penumbra	32 HP
• Sentidos Agudizados	32 HP
• Competencia con Arma Marcial en Espadas Largas, Espadas Cortas, Arcos Largos y Arcos Cortos	32 HP
• Lengua Élfica	32 HP
• Alquimia Élfica	33 HP
• Sustancias Envejecidas	34 HP
• Artesanía Élfica	35 HP
• Tácticas de Combate Élficas	35 HP
• Hechicería Élfica	36 HP
• El Arte del Modelado	37 HP
• Armonía con la Naturaleza	38 HP

RASGOS CLÁSEOS	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

RASGO	PÁG. REF.
• Competencia con Arma Sencilla o Marcial en Bastones, Cimitarras, Clavas, Dagas, Dardos, Guanteletes Armados, Hondas, Hoces, Lanzas Cortas y Lanzas	41 HP
• Competencia con Armadura Ligera e Intermedia	41 HP
• Competencia con Escudo	41 HP
• Lanzamiento de Conjuros	42 HP
• Rejuvenecimiento Espontáneo	42 HP
• Empatía Salvaje	42 HP
• Zancada Forestal	44 HP
• Pisada sin Rastro	44 HP
• Inmunidad al Veneno	46 HP
• Las Mil Caras	46 HP
• Cuerpo Eterno	46 HP
• Herbalismo Druídico	48 HP
• Rastrear a un Druida	54 HP
• Focos Armonizados	54 HP
• Jardines de Pociones	55 HP
• Flores de Pergamino	56 HP
• Investiduras Sortílegas	56 HP
• Árboles Investidos	57 HP
• Atravesar	61 HP
• Espíritus Guía	62 HP
• Magia de Círculo	66 HP
• Ceremonias Druídicas	68 HP
• Maestro Senescal	71 HP
• Bastón del Archidruida	71 HP
• Uno con la Naturaleza	71 HP
• Alarma de la Arboleda	73 HP
• Escudriñar Arboleda	73 HP
• Controlar Arboleda	73 HP
• Continuación Espiritual	73 HP
• Dependencia Espiritual	73 HP

NOTAS

Investigations conducted

- Veneno NL25 CD33 x6
- Llamamiento al Saber Auditivo (P) NL20 x3
- Fortuna Caprichosa NL5 x16

$P_{\text{max}} = 114.11 \text{ dB}$ (G : G (dB))

- Baston del Archidruida (Conjuros Contenidos)
- Veneno x2
- Arco Relampagueante x2
- Descarga Flamígera x2
- Enredaderas Venenosas x2
- Tormenta de Fuego x2

CONJUROS

CONJUROS DE NIVEL 0 (ORACIONES)

X	Conocer la Dirección	Te dice dónde está el norte. V/S	215 MJ
X	Crear Agua	Crea 2 galones/nivel de agua pura. V/S	223 MJ
X	Curar Heridas Menores	Cura 1 PG. V/S	225 MJ
X	Detectar Magia	Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60 pies. V/S	230 MJ
X	Detectar Veneno	Detecta veneno en una criatura u objeto. V/S	232 MJ
X	Leer Magia	Lectura de libros de conjuros y rollos de pergaminos. V/S/F	254 MJ
	Llamarada	Deslumbra a una criatura (-1 al ataque). V	257 MJ
O	Luz	Un objeto brilla como una antorcha. V/FD	258 MJ
X	Orientación Divina	+1 en una tirada de ataque, TS o prueba de habilidad. V/S	268 MJ
	Purificar Comida y Bebida	Purifica 1 pie cúbico/nivel de agua o comida. V/S	278 MJ
	Reloj de la Naturaleza	Se ve el estado de plantas o animales heridos en un radio de 30 pies. S	182 DC
X	Remendar	Reparación menor de un objeto. V/S	283 MJ
	Resistencia	El receptor gana +1 en los TS. V/S/FD	284 MJ
	Virtud	El receptor gana temporalmente 1 PG. V/S/FD	302 MJ
O	Luces Danzantes*	Crea antorchas quiméricas y otras luces. V/S	258 MJ

CONJUROS DE NIVEL 1

	Animar Agua	Convierte una cantidad pequeña o menor de agua en un objeto animado. V/S/M	99 ArC
	Animar Madera	Convierte un objeto de madera pequeño o menor en un objeto animado. V/S/M	99 ArC
	Bolsa Mística	Permite almacenar y utilizar componentes materiales en un espacio dimensional. S/M	77 QD
O	Buenas Bayas	2D4 bayas; cada una cura 1PG (máximo 8PG/24 horas). V/S/FD	207 MJ
O	Calmar Animales	Calma a 2D4+nivel DG de animales. V/S	207 MJ
	Camuflaje	Concede un +10 en las pruebas de Escondarse. V/S	156 DC
	Chorro de Arena	Disparas arena caliente que inflige 1D6 de daño no letal y aturde enemigos. V/S/FD	159 DC
	Colmillo Mágico	Un arma natural de la criatura receptora obtiene +1 al ataque y al daño. V/S/FD	213 MJ
	Compartir Sangre	El lanzador puede conceder alguna de sus capacidades al receptor. V/S/M	103 QS
	Convocar Aliado Natural I	Trae a una criatura para que luche. V/S/FD	219 MJ
	Corte Delicado	Permite obtener recursos de la naturaleza sin recibir represalias. V/S/F	103 QE
	Curar Heridas Leves	Cura 1D8+1/nivel PG (máximo +5). V/S	225 MJ
X	Descanso Reparador	Los receptores se curan al doble de la velocidad normal. V/S	146 AvC
X	Detectar Animales o Plantas	Detecta especies de flora o fauna. V/S	229 MJ
X	Detectar Trampas y Fosos	Revela las trampas naturales o primitivas. V/S	231 MJ
	Engendrar Bogun	Creas un sirviente natural menudo. V/S/M/PX	163 DC
	Enmarañar	Las plantas enmarañan a todos en un radio de 40 pies. V/S/FD	236 MJ
	Escondarse de los Animales	Los animales no son capaces de percibir a un receptor/nivel. S/FD	237 MJ
	Flamear	Daño 1D6+1/nivel; toque o arrojadizo. V/S	243 MJ
O	Fuego Feérico	Delimita con luz a los receptores, cancelando <i>contorno borroso</i> , ocultación, etc. V/S/FD	244 MJ
	Garrote	Una porra o bastón se convierte en arma +1 (daño 1D10) durante 1 min/nivel. V/S/FD	245 MJ
	Golpe de Enredadera	Rápido. Puedes afectar con tu ataque furtivo a criaturas vegetales un asalto. V/FD	150 AvC
O	Hablar con los Animales	Puedes comunicarte con animales naturales. V/S	248 MJ
	Hechizar Animal	Un animal se hace amigo tuyo. V/S	248 MJ
	Marca del Depredador	Adquieres los sentidos de un depredador. V/S/M	104 QS
	Montura del Viajero	La criatura se mueve más rápido pero no ataca. V/S	174 DC
	Niebla de Obscurecimiento	Una niebla te rodea. V/S	266 MJ
O	Ojo de Halcón	Obtienes un +5 a las pruebas de Avistar y disparas mejor las armas a distancia. V	174 DC
X	Pasar sin Dejar Rastro	Un receptor/nivel no deja huellas. V/S/FD	271 MJ
	Piedra Mágica	Tres piedras ganan +1 al ataque e infligen 1D6+1 de daño. V/S/FD	272 MJ
X	Presagio de Peligro	Sabes lo peligroso que será el futuro. V/F	179 DC
	Rapidez de Serpiente	El objetivo realiza inmediatamente un ataque. V/S/FD	38 MM
O	Salto	El receptor obtiene un bonificador en las pruebas de Saltar. V/S/M	288 MJ
X	Soportar los Elementos	Permaneces confortablemente en entornos fríos o calientes. V/S	292 MJ
	Vigor Menor	La criatura se cura 1 PG/asalto (máximo 15 asaltos). V/S	189 DC
	Wose de la Madera	Un espíritu de la naturaleza realiza para ti tareas sencillas. V/S/FD	190 DC
	Zancada Prodigiosa	Tu velocidad aumenta en 10 pies. V/S/M	303 MJ
O	Manos Ardientes*	1D4 de daño de fuego/nivel (máximo 5D4). V/S	260 MJ

CONJUROS DE NIVEL 2

X	Ablandar Tierra y Piedra	Convierte la piedra en arcilla y la tierra en arena o barro. V/S/FD	196 MJ
	Abrazar lo Salvaje	Ganas los sentidos de un animal durante 10 min/nivel. V	142 AvC
	Acumulaciones Naturales	Crea terreno difícil con ceniza, hojas o nieve. V/S	101 MJ2
	Adiestrar Animal	Un animal gana un truco adicional cada 2 niveles durante 1 hora/nivel. V/S/FD	143 AvC
	Aguacero	Dificulta la vista y los ataques a distancia, apaga fuegos normales. V/S	150 DC
X	Aligerar Carga	El receptor puede llevar un 50% más de carga de lo normal. V/S/M	75 QD
X	Animal Mensajero	Envía un animal menudo hasta un lugar concreto. V/S/M	199 MJ
	Animar Fuego	Convierte un fuego pequeño o menor en un objeto animado. V/S/M	99 ArC
	Calentar Metal	Calienta tanto el metal que su contacto inflige daño. V/S/FD	207 MJ
	Camaleón	El receptor obtiene un +10 en la pruebas de Esconderse. V/S/M	102 ArC
	Colmillos del Tigre	Rápido. Un asalto un arma natural gana +1 ataque y daño /4 niveles (máx. +5). V	34 MM
	Convocar Aliado Natural II	Trae a una criatura para que luche. V/S/FD	219 MJ
	Convocar Plaga	Convoca un enjambre de arañas, murciélagos o ratas. V/S/FD	223 MJ
	Cuerpo Solar	De tu cuerpo emana fuego que inflige 1D4+1 de daño. V/S/FD	160 DC
	Debilidad	Inflige una enfermedad al objetivo. V/S/F	104 QS
O	Deformar Madera	Comba la madera. V/S	226 MJ
	Descomposición	Las heridas infligen 1 punto de daño adicional cada asalto. V/S/FD	160 DC
	Escalada Arbórea	Bonif. +10 a pruebas de trepar árboles y puedes braquiar a través de bosques. V/S	148 AvC
	Escudo de Sangre	Concede una mejora de +4 a la armadura natural. V/S/F	104 QS
	Esfera Flamígera	Bola de fuego rodante; daño 2D6; dura 1 asalto/nivel. V/S/FD	239 MJ
	Facilitar Camino	Abre temporalmente una senda a través de cualquier tipo de maleza. V/S	148 AvC
O	Filo Flamígero	Ataque de toque. Daño 1D8+1 cada dos niveles. V/S/FD	243 MJ
	Forma Arbórea	Tu aspecto será exactamente el de un árbol durante 1 hora/nivel. V/S/FD	244 MJ
	Frío Creciente	Causa daño de frío que aumenta cada asalto. V/S/F	167 DC
	Fuerza de Toro	El receptor gana Fue +4 durante 1 min/nivel. V/S/FD	245 MJ
	Gracia Felina	El receptor gana Des +4 durante 1 min/nivel. V/S/FD	246 MJ
	Helar Metal	Enfría tanto el metal que su contacto inflige daño. V/S/FD	248 MJ
	Inmovilizar Animal	Paraliza a un animal durante 1 asalto/nivel. V/S	251 MJ
	Lentificar Veneno	Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 hora/nivel. V/S/FD	255 MJ
X	Ligadura Terrestre	Entorpece la capacidad del objetivo para volar. V/S	113 DN
	Llamamiento al Saber Auditivo	Ganas +4 a las pruebas de Escuchar y sentido ciego si tienes 5 ó más rangos en Escuchar, o vista ciega si tienes 10 ó más. V/S/FD	152 AvC
X	Llamamiento al Saber Curativo	Si tienes 5 ó más rangos en Sanar, puedes eliminar estados adversos mediante conjuros de conjuración (curación). V/S/M	153 AvC
	Llamamiento al Saber Estable	Ganas +4 a las pruebas de Equilibrio y puedes mantener el equilibrio en superficies impracticables si tienes 5 ó más rangos en Equilibrio. V/S/FD	153 AvC
	Maraña de Brezos	El área enmaraña a las criaturas y las espinas infligen 2D6 de daño. V/S/FD	171 DC
	Nadar	El receptor obtiene velocidad natatoria y bonif. +8 a las pruebas de Nadar. V/S/M	118 ArC
O	Nube Brumosa	Bruma que oscurece la visión. V/S	267 MJ
	Olfato	Concede la aptitud especial de olfato. V/S/M	175 DC
	Percepción Única	Los aliados obtienen un bonif. +2 a Avistar y Escuchar por cada aliado. V/FD	121 MJ2
	Piel Robliza	Concede una mejora de +2 o superior a la armadura natural. V/S/FD	273 MJ
	Poder Animal	El objetivo obtiene +2 a Fue, Des y Con. V/S/M	122 MJ2
	Postura de Dagaconjuro	Rápido. Bonif. de +2 al ataque y al daño con ataque completo; RD 5 + nivel de lanzador a la defensiva; RD 5/magia en defensa total. V/F	154 AvC
	Protec. ctr. las Criat. de Agua	Bonif. +2 a CA y TS contra criaturas de agua y bloquea contacto con ellas. V/S/M	83 QD
	Protec. ctr. las Criat. de Aire	Bonif. +2 a CA y TS contra criaturas de aire y bloquea contacto con ellas. V/S/M	84 QD
	Protec. ctr. las Criat. de Fuego	Bonif. +2 a CA y TS contra criaturas de fuego y bloquea contacto con ellas. V/S/M	84 QD
	Protec. ctr. las Criat. de Tierra	Bonif. +2 a CA y TS contra criaturas de tierra y bloquea contacto con ellas. V/S/M	84 QD
O	Ráfaga de Viento	Hace volar o derriba a las criaturas más pequeñas. V/S	279 MJ
	Rapidez de Serpiente de la Legión	Cada aliado puede realizar inmediatamente un ataque. V/S/FD	38 MM
	Reducir Animal	Encoge a un animal voluntario. V/S	281 MJ
	Resistencia de Oso	El receptor gana Con +4 durante 1 min/nivel. V/S/FD	284 MJ
	Resistir Energía	Ignora 10 ó más puntos de daño por ataque de un tipo de energía. V/S/FD	284 MJ
X	Restablecimiento Menor	Restablece ptos. de característica perdidos por daño o penalizadores mágicos. V/S	285 MJ
	Sabiduría de Búho	El receptor gana Sab +4 durante 1 min/nivel. V/S/FD	287 MJ
	Toque Atormentador	Infliges 1D6+1/nivel de daño; también haces daño de ataque furtivo si tienes. V/S	157 AvC
	Trampa de Fuego	El objeto abierto inflige 1D4+1/nivel de daño. V/S/M	297 MJ
	Trance Animal	Fascina a 2D6 DG de animales. V/S	297 MJ
O	Transformar Madera	Ajusta a tus necesidades los objetos de madera. V/S/FD	298 MJ
O	Trepar cual Arácnido	Da la capacidad de caminar por paredes y techos. V/S/M	299 MJ
	Zarzas	A un arma de madera le salen espinas que infligen +1/nivel de daño. V/S/M	191 DC
O	Llamarada (Intensificado)	Deslumbra a una criatura (-1 al ataque). V	257 MJ
O	Rayo Abrasador*	Rayo de toque inflige 4D6 de daño de fuego +1 rayo/4 niveles (máximo 3). V/S	279 MJ

CONJUIROS DE NIVEL 3

C	Alas de Fuego	Tus brazos se convierten en alas que permiten volar y causan 2D6 de daño. V/S/M/F	151 DC
	Alinear Colmillo	Las armas naturales se vuelven buenas, malignas, legales o caóticas. V/S/FD	33 MM
O	Aparar	Extingue fuegos no mágicos o apaga un objeto mágico. V/S/FD	201 MJ
	Arma Compasiva	El arma afectada inflige daño no letal en lugar del daño normal. V/S/FD	108 QP
O	Bastón del Hermano	Un bastón gana +1/3 niveles al ataque y daño (máx. +5) y causa 1D12 de daño. V/S/FD	77 QD
X	Bastón Enredador	Rápido. Un bastón gana agarrón mejorado y puede constreñir. V/F	144 AvC
	Brotar de Espinas	Las criaturas del área sufren 1D4 de daño y pueden ser <i>ralentizadas</i> . V/S/FD	206 MJ
	Carga del León	Rápido. Puedes realizar un ataque completo tras una carga durante un asalto. V	34 MM
	Colmillo Mágico Mayor	Un arma natural obtiene +1 al ataque y daño por cada 4 niveles (máximo +5). V/S/FD	213 MJ
	Contagio	Infecta al receptor con la enfermedad que elijas. V/S	217 MJ
	Convocar Aliado Natural III	Trae a una criatura para que luche. V/S/FD	219 MJ
	Corona de Claridad	Bonificador +2 a Avistar y Escuchar. Puede descargarse para obtener +8. V/S/F	109 MJ2
X	Crecimiento Vegetal	Hace crecer la vegetación, mejora los cultivos. V/S/FD	224 MJ
	Curar Heridas Moderadas	Cura 2D8+1/nivel PG (máximo +10). V/S	225 MJ
O	Dominar Animal	El animal receptor obedecerá órdenes mentales silenciosas. V/S	234 MJ
X	Espinas	Arma de madera gana +1/nivel daño, +2 ataque y dobla el rango de amenaza. V/S/M	165 DC
	Favor de la Naturaleza	El animal objetivo gana +1 ataque y daño cada tres niveles (máximo +3). V/S/FD	167 DC
I	Fortuna Caprichosa	Inmediato. Hace que una criatura repita una tirada de dado. V/PX	115 MJ2
	Fundirse con la Piedra	Te fundes con la piedra. V/S/FD	245 MJ
	Garras de Bestia	Tus manos se convierten en armas cortantes. V/S/M	168 DC
O	Hablar con las Plantas	Puedes hablar con plantas normales y criaturas vegetales. V/S	247 MJ
C	Llamar al Relámpago	Atrae rayos desde el cielo que causan 3D6 de daño cada uno. V/S	257 MJ
	Luz del Día	Luz brillante de 60 pies de radio. V/S	258 MJ
	Marcar Aliado	Trazas tu marca personal en tus aliados para protegerlos de la magia hostil. V/S/M	101 QS
	Muro de Viento	Muro que desvía flechas, gases y criaturas pequeñas. V/S/FD	265 MJ
P	Neutralizar Veneno	Inmuniza al objetivo frente al veneno y lo neutraliza. V/S/FD	266 MJ
	Ojo del Clima	Pronostica el clima natural para una semana. V/S/M/FD	174 DC
	Ola Constante	Propulsa mágicamente un bote o una criatura nadadora. V/S/FD	174 DC
	Piel Espinosa	Tus ataques sin arma hacen +1D6 de daño; Algunos atacantes sufren 5 daños. V/S/M	122 ArC
	Plaga de Gusanos	Criaturas como gusanos infligen 1D4 de daño a la Con cada asalto. V/S/M	179 DC
	Protección contra la Energía	Absorbe 12/nivel puntos de daño de un tipo de energía. V/S/FD	276 MJ
	Quitar Enfermedad	Cura todas las enfermedades que afecten al receptor. V/S	278 MJ
	Reducir Plantas	Reduce el tamaño o el crecimiento de las plantas normales. V/S/FD	281 MJ
X	Resistir Energía en Grupo	Las criaturas receptoras ignoran el daño de un tipo de energía específico. V/S/FD	125 ArC
C	Respiración Acuática	Los receptores pueden respirar bajo el agua. V/S/FD	284 MJ
	Tentáculos Amenazadores	Genera dos tentáculos con 10 pies de alcance que causan 1D8 cada uno. V/S/M	125 MJ2
	Tormenta de Aguanieve	Dificulta la visión y el movimiento. V/S/FD	296 MJ
	Trampa de Lazo	Crea una trampa mágica de lazo. V/S/FD	297 MJ
O	Transformar Piedra	Dota a la piedra de cualquier forma. V/S/FD	298 MJ
IBP	Veneno	El toque inflige 1D10 de daño a la Con; Se repite al cabo de un minuto. V/S/FD	300 MJ
P	Vigor	La criatura afectada se cura 2 PG/asalto (máximo 25 asaltos). V/S	189 DC
	Vigor Menor en Grupo	La criaturas afectadas se curan 1 PG/asalto (máximo 15 asaltos). V/S	189 DC
O	Volar Rápido	Rápido. Obtienes velocidad de vuelo de 60 pies durante un asalto. V	158 AvC
O	Enmarañar (Intensificado)	Las plantas enmarañan a todos en un radio de 40 pies. V/S/FD	236 MJ
IC	Llamamiento al Saber Auditivo (Prolongado)	Ganas +4 a las pruebas de Escuchar y sentido ciego si tienes 5 ó más rangos en Escuchar, o vista ciega si tienes 10 ó más. V/S/FD	152 AvC
C	Nadar (Prolongado)	El receptor obtiene velocidad natatoria y bonif. +8 a las pruebas de Nadar. V/S/M	118 ArC
X	Piel Robliza (Prolongado)	Concede una mejora de +2 o superior a la armadura natural. V/S/FD	273 MJ
C	Reducir Animal (Prolongado)	Encoge a un animal voluntario. V/S	281 MJ
O	Anillo de Cuchillas*	Varias cuchillas te rodean y causan 1D6+1/nivel de daño a otras criaturas. V/S/M	99 ArC

CONJUIROS DE NIVEL 4

XB	Arco Relampagueante	Línea de electricidad entre dos criaturas que causa 1D6/nivel de daño. V/S/FD	100 ArC
	Asolar	Marchita una planta o causa 1D6/nivel de daño a una criatura tipo planta. V/S/FD	202 MJ
	Auxilio Menor de la Naturaleza	Convoca una criatura para que acuda en tu ayuda. V/S/FD/PX	76 QD
	Botella de Humo	Al descorchar la botella se crea un caballo rápido hecho de humo. V/S/F	155 DC
	Brote de Arena	Causa 1D4 de daño por cada dos niveles; derriba y entierra a los enemigos. V/S	78 QD
	Bruma Asesina	El vapor inflige 2D6 de daño; ciega a criaturas. V/S	155 DC
	Cadena de Ojos	Envías un sensor mágico que se infiltra en el área. V/S	155 DC
	Cambiar de Forma	Rápido. Puedes usar una forma salvaje una vez más al día. V	78 QD
	Caminar por el Aire	El receptor camina por el aire como si fuera suelo sólido. V/S/FD	208 MJ
	Camuflaje en Grupo	Concede un +10 en las pruebas de Esconderse a todos los receptores. V/S	156 DC
	Caparazón Antivegetal	Mantiene a raya a las plantas animadas. V/S/FD	210 MJ

	Comandar Plantas	Influye en las acciones de una o más criaturas tipo planta. V	214 MJ
	Contacto Herrumbroso	Tu toque corroe el hierro y las aleaciones. V/S/FD	217 MJ
O	Controlar las Aguas	Hace subir o bajar masas de agua. V/S/FD	218 MJ
	Convocar Aliado Natural IV	Trae a una criatura para que luche. V/S/FD	219 MJ
	Curar Heridas Graves	Cura 3D8+1/nivel PG (máximo +15). V/S	225 MJ
XB	Descarga Flamígera	Causa 1D6/nivel de daño en un área. V/S/FD	227 MJ
	Discernir la Forma Verdadera	Puedes ver a través de forma salvaje, polimorfar y similares. V/S	79 QD
X	Disipar Magia	Cancela conjuros y efectos mágicos. V/S	233 MJ
	Ente Curativo	Una bola de luz que cura 1D8/asalto. V/S	113 MJ2
	Escudriñamiento	Espía desde lejos al receptor. V/S/FD/F	238 MJ
	Extraer Mineral	Extrae metal purificado de los productos de una mina. V/S	82 QEn
X	Impacto Meteorico	Rápido. Ataque que causa 1D6+1D6/4 niveles de daño y la mitad a adyacentes. V/S	116 MJ2
	Languidez	Un rayo ralentiza al objetivo y disminuye su Fuerza. V/S	170 DC
	Llamada de la Piedra	Convierte al objetivo lentamente en piedra. V/S	117 MJ2
	Libertad de Movimiento	El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones. V/S/M/FD	255 MJ
	Mezclarse con los Bosques	+20 a las pruebas de Escondarse y Moverse Sigilosamente en un tipo de terreno. V/S	153 AvC
	Piedras Puntiguadas	Las criaturas en el área sufren 1D8 de daño y pueden <i>ralentizarse</i> . V/S/FD	273 MJ
	Piel de Coral	El receptor obtiene RD 5/mágico, bonif. de +10 a las pruebas de Nadar y Escondarse en entornos submarinos y la capacidad de respirar agua. V/S/M	104 QE
	Reencarnar	Devuelve al receptor a la vida en un cuerpo al azar. V/S/M/FD	281 MJ
	Repeler Sabandijas	Insectos, arañas y otras sabandijas se mantienen a 10 pies de distancia. V/S/FD	283 MJ
	Resist. a la Energía Contingente	El daño por energía desata un conjuro de <i>resistir energía</i> . V/S/M	115 DN
X	Sabandijas Gigantes	Convierte a arañas, ciempiés o escorpiones en sabandijas gigantes. V/S/FD	287 MJ
	Saquear Arboleda	Destruye una arboleda y gana conjuros adicionales. V/S	84 QD
	Sin Descanso	No necesitas dormir. V/S/FD	85 QD
	Tormenta de Hielo	Granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 20 pies de radio. V/S/FD	296 MJ
	Último Aliento	Una criatura recién muerta vuelve a 0 PG. V/S	188 DC
	Vigor Renovado	En un área elimina la fatiga y concede un bonif. +2 Con durante 1 asalto/nivel. V/S	128 MJ2
	Vórtice de Energía	Una explosión de energía daña a las criaturas cercanas. V/S	190 DC
O	Hechizar Monstruo*	Un monstruo cree ser tu aliado. V/S	248 MJ

CONJUROS DE NIVEL 5

	Alinear Colmillo de la Legión	Armas naturales de aliados se vuelven buenas/malignas/legales/caóticas. V/S/FD	33 MM
	Baile del Unicornio	Una bruma purificadora limpia el aire de humo, polvo y venenos. V/S	154 DC
	Capa Marina	Obtienes <i>contorno borroso</i> , <i>libertad de movimiento</i> y <i>respiración acuática</i> mientras estás en el agua. V/S/FD	145 AvC
	Capullo de Rejuvenecimiento	Un capullo de energía cubre a la criatura y después la cura. V/S	157 DC
	Ciervo Fantasmal	Aparece un ciervo fantasmal durante 1 hora/nivel. V/S	159 DC
S	Comunión con la Naturaleza	Averigua datos sobre un terreno (1 milla/nivel). V/S	214 MJ
O	Controlar los Vientos	Cambia la dirección y velocidad del viento. V/S	218 MJ
	Convalecencia Mágica	Los conjuros lanzados cerca de ti te curan 1PG/nivel. V/S/M	107 MJ2
	Convocar Aliado Natural V	Trae a una criatura para que luche. V/S/FD	220 MJ
	Convocar Horda de la Naturaleza I	Convoca una horda de criaturas que hacen tu voluntad. V/S/FD	78 QD
X	Crecimiento Animal	Un animal cada dos niveles duplica su tamaño. V/S	224 MJ
	Curar Heridas Críticas	Cura 4D8+1/nivel PG (máximo +20). V/S	225 MJ
	Custodia contra la Muerte	Da inmunidad contra los conjuros de muerte y efectos de energía negativa. V/S/FD	226 MJ
	Desacralizar	El lugar elegido pasa a ser sacrílego. V/S/M	227 MJ
	Disrupción Material	Una oleada de energía que daña las armas y armaduras en su camino. V/S/FD	93 QC
	Dotar de Consciencia	Un árbol o animal adquiere inteligencia humana. V/S/FD/PX	235 MJ
	Enredaderas Sanguinolentas	Plantas trepadoras causan 1 daño/nivel varios asaltos y enmarañan. V/D/FD	112 MJ2
	Espinas Venenosas	Desarrollas espinas que envenenan a tus atacantes. V	165 DC
	Expiación	Libera al sujeto de la carga de sus desafueros. V/S/M/F/FD/PX	242 MJ
	Explosión de Púas	Arrojas púas en una expansión que infligen daño e imponen penalizadores. V/S/M	166 DC
	Furia del Oso	Recibes el ataque base de un bárbaro y su aptitud clásica de furia. V/S/FD	80 QD
	Golpe de la Víbora	Transforma tu brazo en una víbora que puede atacar a los enemigos. V/S/M	80 QD
	Imbuir Forma Salvaje	Puedes transferir tu aptitud de forma salvaje a otra criatura viva. V/S/FD	81 QD
	Llamar a la Tormenta de Relámpagos	Atrae rayos desde el cielo que causan 5D6 de daño cada uno. V/S	257 MJ
X	Muro de Espinas	Muro de espinas que daña a quién intenta pasar. V/S	263 MJ
O	Muro de Fuego	2D4 de daño a 10 pies, 1D4 a 20 pies y 2D6+1/nivel a quién cruce. V/S/FD	263 MJ
	Panacea	Elimina la mayoría de aflicciones. V/S	38 MM
X	Pasaje al Mundo Espiritual	Permite entrar y salir del mundo espiritual. V/S	83 QD
	Piel Pétreo	Ignora 10 puntos de daño por ataque recibido. V/S/M	273 MJ
O	Plaga de Insectos	Un enjambre de langostas ataca a criaturas. V/S/FD	273 MJ
	Polimorfar Funesto	Transformar al objetivo en un animal inofensivo. V/S	275 MJ
	Pudrir la Madera	Destruye la madera y causa 3D6+1/nivel daño a criaturas vegetales. V/S/M	122 Arc

	Resplandor	Crea <i>luz del día</i> que deslumbra a los muertos vivos. V/S/FD	124 MJ2
	Sacralizar	El lugar elegido pasa a ser sagrado. V/S/M/FD	287 MJ
	Sanar a un Compañero Animal	Cura heridas y enfermedades a un compañero animal. V/S/M	106 QE
	Vial Venenoso	Convierte un vial de agua y veneno de áspid en cualquier veneno que desees. V/S/F	86 QD
	Vientos Apresantes	El aire impide que el objetivo se mueva; dificulta los ataques a distancia. V/S	189 DC
X	Vigor Mayor	La criatura afectada se cura 4 PG/asalto (máximo 35 asaltos). V/S	189 DC
	Transmutar Barro en Roca	Transforma 2 cubos de barro de 10 pies/nivel en roca. V/S/FD	298 MJ
	Transmutar Roca en Barro	Transforma 2 cubos de roca de 10 pies/nivel en barro. V/S/FD	299 MJ
O	Zancada Arbórea	Te permite viajar grandes distancias a través de los árboles. V/S/FD	303 MJ
	Zancada Prodigiosa en Grupo	Rápido. Los aliados ganan un bonificador de +10 pies a su velocidad. V	128 MJ2
O	Comandar Plantas (Intensificado)	Influye en las acciones de una o más criaturas tipo planta. V	214 MJ
O	Hechizar Animal (Intensificado)	Un animal se hace amigo tuyo. V/S	248 MJ
X	Libertad de Movimiento (Prolongado)	El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones. V/S/M/FD	255 MJ

CONJUROS DE NIVEL 6

S	Bastón de Conjuro	Almacena un conjuro en un bastón de madera. V/S/F	204 MJ
	Caída de Cometa	Cae un cometa sobre los enemigos que les hace daño y los deja tumbados. V/S/FD	156 DC
	Campo Atronador	Las criaturas en el área sufren 1D8 de daño por asalto y quedan tumbadas. V/S	106 MJ2
	Caparazón Antívida	Campo de 10 pies que mantiene a raya a las criaturas vivas. V/S/FD	210 MJ
	Caparazón de Tortuga	La criatura obtiene armadura natural +6, +1/3 NL por encima del 11°. V/S/FD	157 DC
	Capullo Envolvente	Atrapa a una criatura y le impide salvarse del conjuro adjunto. V/S/M	157 DC
X	Círculo de Vigor	Las criaturas afectadas se curan 3 PG/asalto (máximo 40 asaltos). V/S	159 DC
	Cólera del Sol de Mediodía	Ciega a las criaturas a menos de 10 pies. V/S	159 DC
O	Convocar Aliado Natural VI	Trae a una criatura para que luche. V/S/FD	218 MJ
	Convocar Horda de la Naturaleza II	Convoca una horda de criaturas que hacen tu voluntad. V/S/FD	78 QD
	Cultivo	Convierte una zona de terreno salvaje en campos cultivados. V/S	93 QC
	Curar Heridas Leves en Grupo	Cura 1D8+1/nivel PG a varias criaturas (máximo +25). V/S	225 MJ
	Desmoronar	Erosiona una construcción u otra estructura. V/S	161 DC
	Desorientación Fantasmal	Engaña el sentido de la dirección de una criatura, dificultando que se mueva. V/S	161 DC
X	Disipar Magia Mayor	Cancela conjuros y efectos mágicos con un +20 en la prueba. V/S	234 MJ
R	Encerrar en Ámbar	Encierra al objetivo en una prisión de ámbar. V/S/M	79 QD
	Encontrar la Senda	Muestra el camino más directo hasta un lugar. V/S/F	236 MJ
	Fuego de Pureza	El objetivo estalla en llamas convirtiéndose en una peligrosa arma. V/S/FD	167 DC
	Fuerza de Toro en Grupo	Un receptor/nivel gana Fue +4 durante 1 min/nivel. V/S/FD	245 MJ
	Gracia Felina en Grupo	Un receptor/nivel gana Des +4 durante 1 min/nivel. V/S/FD	247 MJ
	Huesos de la Tierra	Crea columnas de piedra. V/S/FD	116 MJ2
	Inmunidad a la Energía	El receptor y su equipo obtienen inmunidad al daño de un tipo de energía. V/S	114 ArC
	Libertad de Tamaño	Rápido. Uso de forma salvaje sin limitación de tamaño. V/S/M	82 QD
	Madera Férrea	Crea madera mágica tan dura como el acero. V/S/M	258 MJ
	Maremoto	Una ola de agua inflige 1D8 de daño cada dos niveles y embiste. V/S	173 DC
	Miasma	Un gas llena la boca de una criatura ahogándola. V/S/FD	173 DC
	Muro de Piedra	Crea un muro de piedra al que se puede dar forma. V/S/FD	264 MJ
	Perfección Sublime	El objetivo suma +4 a todas sus características. V/S/M	121 MJ2
	Piedra Parlante	Permite comunicarse con la piedra natural o trabajada. V/S/FD	272 MJ
O	Remover Tierra	Cava zanjas y levanta colinas. V/S/M	283 MJ
	Repeler Madera	Aleja los objetos de madera. V/S	283 MJ
	Resistencia de Oso en Grupo	Un receptor/nivel gana Con +4 durante 1 min/nivel. V/S/FD	284 MJ
	Reventar Pulmones	Toque que llena de agua los pulmones y causa 1D8 de daño no letal por asalto. V/M	95 QC
	Roble Guardián	Un roble se convierte en un ent guardián. V/S	286 MJ
	Sabiduría de Búho en Grupo	Un receptor/nivel gana Sab +4 durante 1 min/nivel. V/S/FD	287 MJ
	Semillas de Fuego	Bellotas y bayas se convierten en “granadas” y “bombas”. V/S/M	288 MJ
	Tejer Recipiente	Permite colocar un conjuro en un recipiente para poder prepararlo más tarde. V/S/F	85 QD
	Toque Contagioso	Infecta a una criatura por asalto con la enfermedad que elijas. V/S	186 DC
	Tótem Animal	Fue +3, CA +4, +4D8 PG. Cuando finaliza quedas fatigado. V	96 QC
	Viajar mediante Plantas	Moverse instantáneamente desde una planta a otra de la misma especie. V/S	301 MJ
X	Custodia contra la Muerte (Prol.)	Da inmunidad contra conjuros de muerte y efectos de energía negativa. V/S/FD	226 MJ
X	Enmarañar (Prol. y Apresurado)	Las plantas enmarañan a todos en un radio de 40 pies. V/S/FD	236 MJ

CONJUROS DE NIVEL 7

	Animar las Plantas	Una o más plantas se animan y luchan por ti. V	200 MJ
R	Aura Brillante	Las armas se vuelven radiantes, ignoran la armadura y hacen más daño. V/S	152 DC
	Auxilio Mayor de la Naturaleza	Convoca una o más criaturas para que acudan en tu ayuda. V/S/FD/PX	76 QD
O	Bastón Cambiante	Tu bastón se convierte en un ent a una orden. V/S/F	204 MJ
	Caminar con el Viento	Tú y tus aliados os volvéis vaporosos y viajáis con rapidez. V/S/FD	208 MJ
	Chorro de Agua	Masa de agua a tus órdenes que golpea y traga cosas y criaturas. V/S/FD	158 DC
O	Controlar el Clima	Cambia el clima a nivel local. V/S	218 MJ
T	Convocar Aliado Natural VII	Trae a una criatura para que luche. V/S/FD	220 MJ
	Convocar Horda de la Naturaleza III	Convoca una horda de criaturas que hacen tu voluntad. V/S/FD	79 QD
	Crecimiento Obediente	Haces que todas las plantas en el área crezcan con la forma que ordenes. V/S	92 QC
	Curar Heridas Moderadas en Grupo	Cura 2D8+1/nivel PG a varias criaturas (máximo +30). V/S	226 MJ
XB	Enredaderas Venenosas	Crecen enredaderas y envenenan a las criaturas atrapadas en ellas. V/S/FD	164 DC
	Escudriñamiento Mayor	Espía desde lejos al receptor y permite usar otros conjuros a través de él. V/S	238 MJ
	Espíritu de Transformación	Rápido. Ganas tipo y subtipo de una de tus formas salvajes. V/S/M	80 QD
	Frío Creciente Mayor	La criatura siente frío que aumenta cada asalto. V/S/F	167 DC
	Hibernación	El receptor entra en estado de animación suspendida. V/S/M	81 QD
	Juramento de Sangre	La criatura juramentada se compromete a completar una tarea. V/S/M	103 QS
	Marabunta	Masa de ciempiés que ataca a tus órdenes. V/S	260 MJ
	Ola de Limo	Crea un limo verde que se expande hasta 15 pies de radio. V/S/M	175 DC
R	Plaga	Una criatura/nivel contrae una enfermedad mortal fulminante. V/S	121 MJ2
	Poder Animal en Grupo	Un receptor/nivel obtiene +2 a Fue, Des y Con. V/S/M	122 MJ2
R	Rayo Solar	Haz de luz que ciega e inflige 4D6 de daño. V/S/FD	280 MJ
	Sacudir la Tierra	Causa 1D6/nivel en una línea y crea un muro de escombros. V/S/FD	124 MJ2
X	Sanar	Cura 10 puntos de daño/nivel y todas las enfermedades y afecciones mentales. V/S	288 MJ
	Sendero de Nubes	Los objetivos pueden caminar sobre las nubes, volando a gran altura. V/S/FD	185 DC
XB	Tormenta de Fuego	Inflige 1D6 de daño por nivel. V/S	296 MJ
	Torre de la Tormenta	Nubes absorben electricidad, proyectiles mágicos y ataques a distancia. V/S	188 DC
	Transmutar Metal en Madera	Todo el metal que haya en un radio de 40 pies se convierte en madera. V/S/FD	299 MJ
	Uno con el Frío	Te transforma en una criatura del frío. V/S/M	126 MJ2
	Visión Verdadera	Ves todo como es en realidad. V/S/M	302 MJ
X	Perfección Sublime (Prolongado)	El objetivo suma +4 a todas sus características. V/S/M	121 MJ2
X	Tentáculos Amenazadores (Apres.)	Genera dos tentáculos con 10 pies de alcance que causan 1D8 cada uno. V/S/M	125 MJ2

CONJUROS DE NIVEL 8

	Ahogamiento Venenoso	Envenena a una criatura con su propio veneno y lo deja inerte 48 horas. V	91 QC
	Controlar Plantas	Controla las acciones de una o más criaturas tipo planta. V/S/FD	219 MJ
	Convocar Aliado Natural VIII	Trae a una criatura para que luche. V/S/FD	220 MJ
	Convocar Horda de la Naturaleza IV	Convoca una horda de criaturas que hacen tu voluntad. V/S/FD	79 QD
	Curar Heridas Graves en Grupo	Cura 3D8+1/nivel PG a varias criaturas (máximo +35). V/S	225 MJ
R	Dedo de la Muerte	Mata a un receptor. V/S	226 MJ
	Dotar de Consciencia en Grupo	Árboles y animales adquieren inteligencia humana. V/S/F/PX	163 DC
	Edema	Causa 2D8+1D8/asalto de daño a las criaturas vivas afectadas. V/S	94 QC
R	Explosión Solar	Ciega a todos en un radio de 80 pies y causa 6D6 de daño. V/S/FD	243 MJ
	Formas de Animal	Un aliado/nivel es polimorfado en el animal elegido. V/S/FD	244 MJ
	Invertir Gravedad	Los objetos y criaturas caen hacia arriba. V/S/FD	253 MJ
X	Ira de la Tormenta	Puedes volar y disparar rayos desde tus ojos. V/S/FD	169 DC
	Llama Curativa	Una llama encendida cura 1D4+mod. de sabiduría a cualquiera que esté cerca. V/S/M	95 QC
	Lobo Fantasmal	Un lobo incorpóral lucha por ti. V/S/FD	171 DC
	Maestro Acuoso	Te transformas en líquido y fluyes en el agua. V/S/M	82 QD
	Palabra de Regreso	Te teleporta de vuelta hasta el lugar designado. V	269 MJ
X	Remolino	Hace que se forme en el agua una mortífera vorágine. V/S/FD	182 DC
	Repeler Piedra o Metal	Aparta el metal o la piedra. V/S	283 MJ
X	Terremoto	Fuerte temblor en un radio de 5 pies por nivel. V/S/FD	294 MJ
	Torbellino	Ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas. V/S/FD	296 MJ
	Tormenta de Furia Elemental	Crea un vendaval, una avalancha de piedras, una lluvia torrencial y llamas. V/S	187 DC
	Viaje Cavernoso	Círculo mágico que teleporta criaturas a un punto subterráneo designado. V/S	96 QC
X	Frío Creciente Mayor (Prolongado)	Causa daño de frío que aumenta cada asalto. V/S/F	167 DC
X	Visión Verdadera (Prolongado)	Ves todo como es en realidad. V/S/M	302 MJ

CONJUROS DE NIVEL 9

	Antipatía	El lugar o los objetos afectados repelen a ciertas criaturas. V/S/FD	200 MJ
C	Avatar de la Naturaleza	Un animal obtiene +10 ataque y daño, un ataque adicional y +1D8/NL PG. V/S/FD	154 DC
X	Cambiar de Forma	Te transformas en cualquier criatura; puedes cambiar una vez por asalto. V/S/F	208 MJ
X	Convocar Aliado Natural IX	Trae a una criatura para que luche. V/S/FD	220 MJ
O	Convocar Horda de la Naturaleza V	Convoca una horda de criaturas que hacen tu voluntad. V/S/FD	79 QD
	Convocar Monolito Elemental	Llama a una poderosa criatura elemental para que luche por ti. V/S/FD	103 ArC
	Curar Heridas Críticas en Grupo	Cura 4D8+1/nivel PG a varias criaturas (máximo +40). V/S	225 MJ
	Desbrozar	Convoca a 1D4+2 brozas movedizas para que luchen por ti. V/S	227 MJ
	Diluvio	Inunda violentamente el área de efecto. V/S/FD	93 QC
R	Enjambre Elemental	Convoca varios elementales. V/S	236 MJ
	Oso Fantasmal	Un oso incorporal lucha por ti. V/S/FD	176 DC
R	Paisaje Sombrio	Hace más peligroso el terreno natural y crea guardianes a tus órdenes. V/S/FD	178 DC
	Presciencia	Un “sexto sentido” que te advierte del peligro inminente. V/S/FD	275 MJ
	Raíces Inamovibles	Una criatura echa raíces que le mantienen quieto y le curan cada asalto. V/S/FD	180 DC
	Regenerar	El receptor regenera sus extremidades cercenadas y cura 4D8+1/nivel PG. V/S/FD	282 MJ
	Revelación	Percepción sobrenatural y conciencia de los peligros. V/S	95 QC
	Simpatía	El lugar o los objetos afectados atraen a ciertas criaturas. V/S/M	291 MJ
	Torbellino Mayor	Gran ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas. V/S	186 DC
X	Tormenta de Venganza	Tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo. V/S	296 MJ
	Transmutar Roca en Lava	Transforma 1 cubo de roca de 10 pies en lava y causa daño. V/S	128 ArC
R	Verdadero Auxilio de la Naturaleza	Convoca una o más criaturas para que acudan en tu ayuda. V/S/FD/PX	86 QD
X	Llamar a la Tormenta de Relámpagos (Apresurado)	Atrae rayos desde el cielo que causan 5D6 de daño cada uno. V/S	257 MJ

CONJUROS DE MAGIA DE CÍRCULO

	Abundancia Vegetal	Acelera enormemente el crecimiento de las plantas y cultivos.	106 QD
	Campeón del Círculo	Potencia intensamente a un campeón designado.	106 QD
	Custodia	Protege de la magia de círculo o la disipa.	107 QD
	Escudo de Espinos	Una barrera de maleza se forma alrededor de la arboleda sagrada.	108 QD
	Estabilidad	Protege de los desastres naturales.	108 QD
	Hostilidad	El dominio designado repele a ciertas criaturas.	109 QD
	Impacto del Rayo	Tormenta de rayos que puede destruir edificios y fortificaciones.	109 QD
	Ira de la Naturaleza	Convoca al avatar de la naturaleza para que cumpla las órdenes de los druidas.	110 QD
	Maestría del Clima	Puede cambiar el clima de todo el dominio.	112 QD
	Pandemia	Infecta una comunidad con la enfermedad elegida.	113 QD

X = Conjuro Diario
 T = Conjuro de Trance
 S = Aptitud Sortilega
 I = Investidura Sortilega
 O = Objeto Mágico
 B = Bastón del Archidruida
 C = Compañero Animal
 R = Rollo de Pergamino Mágico
 P = Poción Mágica

MJ = Manual del Jugador
 MJ2 = Manual del Jugador 2
 MM = Manual de Miniaturas
 DC = Divino Completo
 ArC = Arcano Completo
 AvC = Aventurero Completo
 DN = Draconomicón
 QEn = Quintaesencia del Enano
 QS = Quintaesencia del Semiorco
 QP = Quintaesencia del Paladín
 QE = Quintaesencia del Explorador
 QC = Quintaesencia del Clérigo
 QD = Quintaesencia del Druida

FORMAS SALVAJES

FORMAS DE COMBATE TERRESTRE

PANTERA TERRIBLE

Tamaño: Grande
Puntos de Golpe: 464+62*+31*
Iniciativa: +6+2*
Velocidad: 40+10* Pies / Tregar 20 Pies
CA: 32+2*+9* (-1 Tamaño / +6+2* Des / +9+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 15+2* / 26+9*
TS: Fort +28+2* / Ref +20+2* / Vol +27+2*
Ataque: Garra +33+2*+2* (1D8+13+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +33/+33 +2*+2* (1D8+13+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +28+2*+2* (2D6+18+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +37+2*+2*
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 30+4* / Des 22+4* / Con 26+4*
Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Saltar +8, Tregar +8 (puede elegir 10), Escondarse +0 (+4 maleza alta) y Moverse Sigilosamente +4
Dotes: -
Cualidades Especiales: RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Abalanzarse, Agarrón Mejorado y Desgarramiento [Garra +33+2*+2* (1D8+8+2*+2*+2D6*+2D6*)]
CD Prueba de Concentración: -

PANTERA TERRIBLE + ELEMENTAL DE TIERRA GRANDE + ELEMENTAL DE FUEGO GRANDE

Tamaño: Grande
Puntos de Golpe: 464+62*+31*
Iniciativa: +10+2*
Velocidad: 50+10* Pies / Tregar 20 Pies
CA: 35+1*+2*+9* (-1 Tamaño / +6+1*+2* Des / +12+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 15+1*+2* / 29+9*
TS: Fort +28+2* / Ref +20+2* / Vol +27+2*
Ataque: Garra +33+2*+2* +1*/-4* (2D8+13+2D6 fuego +2*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)
Ataque Completo: Garras +33/+33 +2*+2* +1*/-4* (2D8+13+2D6 fuego +2*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*) y Mordisco +28+2*+2* +1*/-4* (2D6+18+2D6 fuego +3*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)
Presa: +37+2*+2*
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 30+4* / Des 22+4* / Con 26+4*
Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Saltar +8, Tregar +8 (puede elegir 10), Escondarse +0 (+4 maleza alta) y Moverse Sigilosamente +4
Dotes: Ataque Poderoso, Hendedura, Gran Hendedura, Ataque Elástico, Esquiva, Movilidad, Iniciativa Mejorada y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Atravesar Tierra, Maestría de la Tierra, Empujón, Abalanzarse, Agarrón Mejorado, Desgarramiento [Garra +33+2*+2* (2D8+8+2D6 fuego +2*+2*+2D6*+2D6*)] y Quemadura (2D6 fuego; TS de Ref CD 33+2*; 1D4 asaltos)
CD Prueba de Concentración: 35

PANTERA TERRIBLE + ELEMENTAL DE TIERRA GRANDE

Tamaño: Grande
Puntos de Golpe: 464+62*+31*
Iniciativa: +6+2*
Velocidad: 40+10* Pies / Tregar 20 Pies
CA: 35+2*+9* (-1 Tamaño / +6+2* Des / +12+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 15+2* / 29+9*
TS: Fort +28+2* / Ref +20+2* / Vol +27+2*
Ataque: Garra +33+2*+2* +1*/-4* (2D8+13+2*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)
Ataque Completo: Garras +33/+33 +2*+2* +1*/-4* (2D8+13+2*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*) y Mordisco +28+2*+2* +1*/-4* (2D6+18+3*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)
Presa: +37+2*+2*
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 30+4* / Des 22+4* / Con 26+4*
Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Saltar +8, Tregar +8 (puede elegir 10), Escondarse +0 (+4 maleza alta) y Moverse Sigilosamente +4
Dotes: Ataque Poderoso, Hendedura y Gran Hendedura
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Atravesar Tierra, Maestría de la Tierra, Empujón, Abalanzarse, Agarrón Mejorado y Desgarramiento [Garra +33+2*+2* (2D8+8+2*+2*+2D6*+2D6*)]
CD Prueba de Concentración: 30

PANTERA TERRIBLE + ELEMENTAL DE FUEGO GRANDE

Tamaño: Grande
Puntos de Golpe: 464+62*+31*
Iniciativa: +10+2*
Velocidad: 50+10* Pies / Tregar 20 Pies
CA: 32+1*+2*+9* (-1 Tamaño / +6+1*+2* Des / +9+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 15+1*+2* / 26+9*
TS: Fort +28+2* / Ref +20+2* / Vol +27+2*
Ataque: Garra +33+2*+2* (2D6+13+2D6 fuego +2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +33/+33 +2*+2* (2D6+13+2D6 fuego +2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +28+2*+2* (2D6+18+2D6 fuego +3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +37+2*+2*
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 30+4* / Des 22+4* / Con 26+4*
Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Saltar +8, Tregar +8 (puede elegir 10), Escondarse +0 (+4 maleza alta) y Moverse Sigilosamente +4
Dotes: Ataque Elástico, Esquiva, Movilidad, Iniciativa Mejorada y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Abalanzarse, Agarrón Mejorado, Desgarramiento [Garra +33+2*+2* (2D6+8+2D6 fuego +2*+2*+2D6*+2D6*)] y Quemadura (2D6 fuego; TS de Ref CD 33+2*; 1D4 asaltos)
CD Prueba de Concentración: 30

SERPIENTE TERRIBLE

Tamaño: Enorme

Puntos de Golpe: 340+62*+31*

Iniciativa: +9+2*

Velocidad: 30+10* Pies / Trepar 20 Pies / Nadar 20 Pies

CA: 28+2*+9* (-2 Tamaño / +5+2* Des / +7+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 13+2* / 23+9*

TS: Fort +22+2* / Ref +18+2* / Vol +26+2*

Ataque: Mordisco +30+2*+2* (2D6+13+veneno +3*+2*+2D6*+2D6*)

Ataque Completo: Mordisco +30+2*+2* (2D6+13+veneno +3*+2*+2D6*+2D6*)

Presa: +37+2*+2*

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies

Características: Fue 24+4* / Des 20+4* / Con 16+4*

Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Escondarse -4, Avistar +4 y Escuchar +4

Dotes: Dureza Mejorada, Iniciativa Mejorada y Soltura con un Arma (Mordisco)

Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado, Constreñir (1D8+10+3*) y Veneno (1D6 Con / 1D6 Con; TS de Fort CD 28+2*)

CD Prueba de Concentración: -

SERPIENTE TERRIBLE + ELEMENTAL DE TIERRA ENORME + ELEMENTAL DE FUEGO ENORME

Tamaño: Enorme

Puntos de Golpe: 402+62*+31*

Iniciativa: +11+2*

Velocidad: 50+10* Pies / Trepar 20 Pies

CA: 36+1*+2*+9* (-2 Tamaño / +7+1*+2* Des / +13+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 15+1*+2* / 29+9*

TS: Fort +24+2* / Ref +22+2* / Vol +26+2*

Ataque: Mordisco +32+2*+2* +1*/-4* (2D6+16+2D8 fuego +veneno +3*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)

Ataque Completo: Mordisco +32+2*+2* +1*/-4* (2D6+16+2D8 fuego +veneno +3*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)

Presa: +39+2*+2*

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies

Características: Fue 29+4* / Des 25+4* / Con 21+4*

Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Escondarse -4, Avistar +4 y Escuchar +4

Dotes: Ataque Poderoso, Dureza Mejorada, Golpe Demoledor, Embestida Mejorada, Hendedura, Gran Hendedura, Ataque Elástico, Esquiva, Movilidad, Iniciativa Mejorada, Reflejos de Combate, Soltura con un Arma (Mordisco) y Sutileza con las Armas

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Olfato, Visión en la Penumbra, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Atravesar Tierra, Maestría de la Tierra, Empujón, Agarrón Mejorado, Constreñir (1D8+13+2D8 fuego +3*), Quemadura (2D8 fuego; TS de Ref CD 30+2*; 1D4 asaltos) y Veneno (1D6 Con / 1D6 Con; TS de Fort CD 30+2*)

CD Prueba de Concentración: 24

SERPIENTE TERRIBLE + ELEMENTAL DE TIERRA ENORME

Tamaño: Enorme

Puntos de Golpe: 402+62*+31*

Iniciativa: +9+2*

Velocidad: 30+10* Pies / Trepar 20 Pies / Nadar 20 Pies

CA: 34+2*+9* (-2 Tamaño / +5+2* Des / +13+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 13+2* / 29+9*

TS: Fort +24+2* / Ref +18+2* / Vol +26+2*

Ataque: Mordisco +32+2*+2* +1*/-4* (2D6+16+veneno +3*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)

Ataque Completo: Mordisco +32+2*+2* +1*/-4* (2D6+16+veneno +3*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)

Presa: +39+2*+2*

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies

Características: Fue 29+4* / Des 20+4* / Con 21+4*

Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Escondarse -4, Avistar +4 y Escuchar +4

Dotes: Ataque Poderoso, Dureza Mejorada, Golpe Demoledor, Embestida Mejorada, Hendedura, Gran Hendedura, Iniciativa Mejorada y Soltura con un Arma (Mordisco)

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Olfato, Visión en la Penumbra, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Atravesar Tierra, Maestría de la Tierra, Empujón, Agarrón Mejorado, Constreñir (1D8+13+3*) y Veneno (1D6 Con / 1D6 Con; TS de Fort CD 30+2*)

CD Prueba de Concentración: 17

SERPIENTE TERRIBLE + ELEMENTAL DE FUEGO ENORME

Tamaño: Enorme

Puntos de Golpe: 371+62*+31*

Iniciativa: +11+2*

Velocidad: 50+10* Pies / Trepar 20 Pies

CA: 30+1*+2*+9* (-2 Tamaño / +7+1*+2* Des / +7+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 15+1*+2* / 23+9*

TS: Fort +23+2* / Ref +22+2* / Vol +26+2*

Ataque: Mordisco +30+2*+2* (2D6+13+2D8 fuego +veneno +3*+2*+2D6*+2D6*)

Ataque Completo: Mordisco +30+2*+2* (2D6+13+2D8 fuego +veneno +3*+2*+2D6*+2D6*)

Presa: +37+2*+2*

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies

Características: Fue 24+4* / Des 25+4* / Con 18+4*

Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Escondarse -4, Avistar +4 y Escuchar +4

Dotes: Ataque Elástico, Dureza Mejorada, Esquiva, Movilidad, Iniciativa Mejorada, Reflejos de Combate, Sutileza con las Armas y Soltura con un Arma (Mordisco)

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Olfato, Visión en la Penumbra, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado, Constreñir (1D8+10+2D8 fuego +3*), Quemadura (2D8 fuego; TS de Ref CD 29+2*; 1D4 asaltos) y Veneno (1D6 Con / 1D6 Con; TS de Fort CD 29+2*)

CD Prueba de Concentración: 17

ELEMENTAL DE TIERRA ENORME + ELEMENTAL DE FUEGO ENORME

Tamaño: Enorme

Puntos de Golpe: 371+62*+31*

Iniciativa: +11+2*

Velocidad: 50+10* Pies

CA: 36+1*+2*+9* (-2 Tamaño / +7+1*+2* Des / +13+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 15+1*+2* / 29+9*

TS: Fort +24+2* / Ref +22+2* / Vol +26+2*

Ataque: Golpetazo +31+2*+2* +1*/-4* (2D10+12+2D8 fuego +2*+2* +2D6*+2D6* +1*/-4*)

Ataque Completo: Golpetazos +31/+31 +2*+2* +1*/-4* (2D10+12+2D8 fuego +2*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)

Presa: +39+2*+2*

Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies

Características: Fue 29+4* / Des 25+4* / Con 21+4*

Habilidades Bonificadas: Escondarse -8

Dotes: Ataque Poderoso, Golpe Demoledor, Embestida Mejorada, Hendedura, Gran Hendedura, Ataque Elástico, Esquiva, Movilidad, Iniciativa Mejorada, Reflejos de Combate y Sutileza con las Armas

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Atravesar Tierra, Maestría de la Tierra, Empujón y Quemadura (2D8 fuego; TS de Ref CD 30+2*; 1D4 asaltos)

CD Prueba de Concentración: 19

ELEMENTAL DE TIERRA ENORME

Tamaño: Enorme

Puntos de Golpe: 371+62*+31*

Iniciativa: -1+2*

Velocidad: 30+10* Pies

CA: 28+2*+9* (-2 Tamaño / -1+2* Des / +13+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 7+2* / 28+9*

TS: Fort +24+2* / Ref +12+2* / Vol +26+2*

Ataque: Golpetazo +31+2*+2* +1*/-4* (2D10+12+2*+2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)

Ataque Completo: Golpetazos +31/+31 +2*+2* +1*/-4* (2D10+12+2* +2*+2D6*+2D6* +1*/-4*)

Presa: +39+2*+2*

Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies

Características: Fue 29+4* / Des 8+4* / Con 21+4*

Habilidades Bonificadas: Escondarse -8

Dotes: Ataque Poderoso, Golpe Demoledor, Embestida Mejorada, Hendedura y Gran Hendedura

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Atravesar Tierra, Maestría de la Tierra y Empujón

CD Prueba de Concentración: -

ELEMENTAL DE FUEGO ENORME

Tamaño: Enorme

Puntos de Golpe: 340+62*+31*

Iniciativa: +11+2*

Velocidad: 50+10* Pies

CA: 29+1*+2*+9* (-2 Tamaño / +7+1*+2* Des / +6+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 15+1*+2* / 22+9*

TS: Fort +23+2* / Ref +22+2* / Vol +26+2*

Ataque: Golpetazo +29+2*+2* (2D8+7+2D8 fuego +2*+2*+2D6* +2D6*)

Ataque Completo: Golpetazos +29/+29 +2*+2* (2D8+7+2D8 fuego +2*+2*+2D6*+2D6*)

Presa: +34+2*+2*

Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies

Características: Fue 18+4* / Des 25+4* / Con 18+4*

Habilidades Bonificadas: Escondarse -8

Dotes: Ataque Elástico, Esquiva, Movilidad, Iniciativa Mejorada, Reflejos de Combate y Sutileza con las Armas

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Quemadura (2D8 fuego; TS de Ref CD 29+2*; 1D4 asaltos)

CD Prueba de Concentración: -

FORMAS DE COMBATE AÉREO

HALCÓN TERRIBLE

Tamaño: Mediano
Puntos de Golpe: 278+62*+31*
Iniciativa: +6+2*
Velocidad: 10+10* Pies / Volar 80 Pies (Regular)
CA: 29+2*+9* (+6+2* Des / +5+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 16+2* / 23+9*
TS: Fort +21+2* / Ref +19+2* / Vol +26+2*
Ataque: Garra +30+2*+2* (1D4+4+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +30/+30 +2*+2* (1D4+4+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +25+2*+2* (1D6+4+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +25+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 12+4 / Des 22+4 / Con 15+4
Habilidades Bonificadas: Avistar +0 (+8 luz diurna)
Dotes: Ataque en Vuelo y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: -
CD Prueba de Concentración: -

PANTERA TERRIBLE + MURCIÉLAGO TERRIBLE

Tamaño: Grande
Puntos de Golpe: 464+62*+31*
Iniciativa: +6+2*
Velocidad: 40+10* Pies / Tregar 20 Pies / Volar 40 Pies (Buena)
CA: 32+2*+9* (-1 Tamaño / +6+2* Des / +9+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 15+2* / 26+9*
TS: Fort +28+2* / Ref +20+2* / Vol +27+2*
Ataque: Garra +33+2*+2* (1D8+13+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +33/+33 +2*+2* (1D8+13+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +28+2*+2* (2D6+18+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +37+2*+2*
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 30+4* / Des 22+4* / Con 26+4*
Habilidades Bonificadas: Avistar +4, Escuchar +4, Equilibrio +8, Saltar +8, Tregar +8 (puede elegir 10), Escondarse +2 (+6 maleza alta) y Moverse Sigilosamente +6
Dotes: Sigiloso
Cualidades Especiales: Sentido Ciego (40 Pies), RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Abalanzarse, Agarrón Mejorado y Desgarramiento [Garra +33+2*+2* (1D8+8+2*+2*+2D6*+2D6*)]
CD Prueba de Concentración: 27

PANTERA TERRIBLE + ELEMENTAL DE AIRE GRANDE + ELEMENTAL DE FUEGO GRANDE

Tamaño: Grande
Puntos de Golpe: 464+62*+31*
Iniciativa: +11+2*
Velocidad: Volar 100 Pies (Perfecta)
CA: 33+1*+2*+9*+1* (-1 Tamaño / +7+1*+2* Des / +9+9* Natural / +8 Armadura / +1* Maestría del Aire)
Toque / Desprevenido: 16+1*+2*+1* / 26+9*+1*
TS: Fort +28+2* / Ref +23+2* / Vol +27+2*
Ataque: Garra +33+2*+2* (2D6+13+2D6 fuego +2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +33/+33 +2*+2* (2D6+13+2D6 fuego +2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +28+2*+2* (2D6+18+2D6 fuego +3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +37+2*+2*
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 30+4* / Des 25+4* / Con 26+4*
Habilidades Bonificadas: Escondarse +0 (+4 maleza alta) y Moverse Sigilosamente +4
Dotes: Ataque en Vuelo, Ataque Elástico, Esquiva, Movilidad, Iniciativa Mejorada, Reflejos de Combate y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Maestría del Aire, Torbellino (2D6; TS de Ref CD 33+2*), Abalanzarse, Agarrón Mejorado, Desgarramiento [Garra +33 +2*+2* (2D6+8+2D6 fuego +2*+2*+2D6*+2D6*)] y Quemadura (2D6 fuego; TS de Ref CD 33+2*; 1D4 asaltos)
CD Prueba de Concentración: 35

PANTERA TERRIBLE + ELEMENTAL DE AIRE GRANDE

Tamaño: Grande
Puntos de Golpe: 464+62*+31*
Iniciativa: +11+2*
Velocidad: Volar 100 Pies (Perfecta)
CA: 33+1*+2*+9*+1* (-1 Tamaño / +7+1*+2* Des / +9+9* Natural / +8 Armadura / +1* Maestría del Aire)
Toque / Desprevenido: 16+1*+2*+1* / 26+9*+1*
TS: Fort +28+2* / Ref +23+2* / Vol +27+2*
Ataque: Garra +33+2*+2* (2D6+13+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +33/+33 +2*+2* (2D6+13+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +28+2*+2* (2D6+18+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +37+2*+2*
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 30+4* / Des 25+4* / Con 26+4*
Habilidades Bonificadas: Escondarse +0 (+4 maleza alta) y Moverse Sigilosamente +4
Dotes: Ataque en Vuelo, Esquiva, Iniciativa Mejorada, Reflejos de Combate y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Maestría del Aire, Torbellino (2D6; TS de Ref CD 33+2*), Abalanzarse, Agarrón Mejorado y Desgarramiento [Garra +33 +2*+2* (2D6+8+2*+2*+2D6*+2D6*)]
CD Prueba de Concentración: 30

ELEMENTAL DE AIRE ENORME + ELEMENTAL DE FUEGO ENORME

Tamaño: Enorme
Puntos de Golpe: 340+62*+31*
Iniciativa: +13+2*
Velocidad: Volar 100 Pies (Perfecta)
CA: 31+1*+2*+9*+1* (-2 Tamaño / +9+1*+2* Des / +6+9* Natural / +8 Armadura / +1* Maestría del Aire)
Toque / Desprevenido: 17+1*+2*+1* / 22+9*+1*
TS: Fort +23+2* / Ref +24+2* / Vol +26+2*
Ataque: Golpetazo +31+2*+2* (2D8+7+2D8 fuego +2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Golpetazos +31/+31 +2*+2* (2D8+7+2D8 fuego +2*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +34+2*+2*
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 18+4* / Des 29+4* / Con 18+4*
Habilidades Bonificadas: Escondarse -8
Dotes: Ataque en Vuelo, Ataque Elástico, Esquiva, Movilidad, Iniciativa Mejorada, Reflejos de Combate y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Maestría del Aire, Torbellino (2D8; TS de Ref CD 29+2*) y Quemadura (2D8 fuego; TS de Ref CD 29+2*; 1D4 asaltos)
CD Prueba de Concentración: 19

FORMAS DE COMBATE ACUÁTICO

COCODRILO GIGANTE

Tamaño: Enorme
Puntos de Golpe: 340+62*+31*
Iniciativa: +1+2*
Velocidad: 20+10* Pies / Nadar 30 Pies
CA: 26+2*+9* (-2 Tamaño / +1+2* Des / +9+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 9+2* / 25+9*
TS: Fort +23+2* / Ref +14+2* / Vol +26+2*
Ataque: Mordisco +30+2*+2* (2D8+15+3*+2*+2D6*+2D6*) o Coletazo +30+2*+2* (1D12+15+3*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Mordisco +30+2*+2* (2D8+15+3*+2*+2D6*+2D6*) o Coletazo +30+2*+2* (1D12+15+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +38+2*+2*
Espacio / Alcance: 15 Pies / 10 Pies
Características: Fue 27+4* / Des 12+4* / Con 19+4*
Habilidades Bonificadas: Nadar +8 (puede elegir 10), Escondarse -5 (-1 agua; +9 sumergido)
Dotes: Aguante y Soltura con una Habilidad (Escondarse)
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado y Contener la Respiración (76+16* minutos)
CD Prueba de Concentración: -

ELEMENTAL DE AIRE ENORME

Tamaño: Enorme
Puntos de Golpe: 340+62*+31*
Iniciativa: +13+2*
Velocidad: Volar 100 Pies (Perfecta)
CA: 31+1*+2*+9*+1* (-2 Tamaño / +9+1*+2* Des / +6+9* Natural / +8 Armadura / +1* Maestría del Aire)
Toque / Desprevenido: 17+1*+2*+1* / 22+9*+1*
TS: Fort +23+2* / Ref +24+2* / Vol +26+2*
Ataque: Golpetazo +31+2*+2* (2D8+7+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Golpetazos +31/+31 +2*+2* (2D8+7+2*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +34+2*+2*
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 18+4* / Des 29+4* / Con 18+4*
Habilidades Bonificadas: Escondarse -8
Dotes: Ataque en Vuelo, Ataque Elástico, Esquiva, Movilidad, Iniciativa Mejorada, Reflejos de Combate y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Maestría del Aire y Torbellino (2D8; TS de Ref CD 29+2*)
CD Prueba de Concentración: -

SERPIENTE TERRIBLE + COCODRILO GIGANTE

Tamaño: Enorme
Puntos de Golpe: 371+62*+31*
Iniciativa: +9+2*
Velocidad: 30+10* Pies / Trepar 20 Pies / Nadar 30 Pies
CA: 30+2* (-2 Tamaño / +5+2* Des / +9+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 13+2* / 25+9*
TS: Fort +23+2* / Ref +18+2* / Vol +26+2*
Ataque: Mordisco +31+2*+2* (2D8+15+veneno+3*+2*+2D6*+2D6*) o Coletazo +30+2*+2* (1D12+15+3*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Mordisco +31+2*+2* (2D8+15+veneno+3*+2*+2D6*+2D6*) o Coletazo +30+2*+2* (1D12+15+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +38+2*+2*
Espacio / Alcance: 15 Pies / 10 Pies
Características: Fue 27+4* / Des 20+4* / Con 19+4*
Habilidades Bonificadas: Nadar +8 (puede elegir 10), Equilibrio +8, Escondarse -5 (-1 agua; +9 sumergido), Avistar +4 y Escuchar +4
Dotes: Aguante, Dureza Mejorada, Iniciativa Mejorada, Soltura con un Arma (Mordisco) y Soltura con una Habilidad (Escondarse)
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado, Constreñir (1D8+12+3*), Veneno (1D6 Con / 1D6 Con; TS Fort CD 29+2*) y Contener la Respiración (76+16* minutos)
CD Prueba de Concentración: 14

CALAMAR GIGANTE

Tamaño: Enorme

Puntos de Golpe: 278+62*+31*

Iniciativa: +7+2*

Velocidad: Nadar 80 Pies

CA: 27+2*+9* (-2 Tamaño / +3+2* Des / +8+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 11+2* / 24+9*

TS: Fort +20+2* / Ref +16+2* / Vol +26+2*

Ataque: Tentáculo +30+2*+2* (1D6+11+2*+2*+2D6*+2D6*)

Ataque Completo: Tentáculos x10 +30+2*+2* (1D6+11+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +25+2*+2* (2D8+15+3*+2*+2D6*+2D6*)

Presa: +38+2*+2*

Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies (30 Pies con Tentáculo)

Características: Fue 26+4* / Des 17+4* / Con 13+4*

Habilidades Bonificadas: Nadar +8 (puede elegir 10) y Escondarse -8

Dotes: Aguante, Dureza Mejorada, Duro de Pelar e Iniciativa Mejorada

Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado, Constreñir (1D6+12+3*), Nube de Tinta y Propulsión

CD Prueba de Concentración: -

CALAMAR GIGANTE + TIBURÓN TERRIBLE

Tamaño: Enorme

Puntos de Golpe: 340+62*+31*

Iniciativa: +7+2*

Velocidad: Nadar 80 Pies

CA: 28+2*+9* (-2 Tamaño / +3+2* Des / +9+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 11+2* / 25+9*

TS: Fort +22+2* / Ref +16+2* / Vol +26+2*

Ataque: Tentáculo +30+2*+2* (1D6+11+2*+2*+2D6*+2D6*)

Ataque Completo: Tentáculos x10 +30+2*+2* (1D6+11+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +26+2*+2* (2D8+15+3*+2*+2D6*+2D6*)

Presa: +38+2*+2*

Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies (30 Pies con Tentáculo)

Características: Fue 26+4* / Des 17+4* / Con 17+4*

Habilidades Bonificadas: Nadar +8 (puede elegir 10) y Escondarse -8

Dotes: Ataque Natural Mejorado (Mordisco), Soltura con un Arma (Mordisco), Aguante, Dureza Mejorada, Duro de Pelar e Iniciativa Mejorada

Cualidades Especiales: Olfato Agudo (180 Pies), Visión en la Penumbra, Sentido Ciego (30 Pies), RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado, Constreñir (1D6+12+3*), Engullir [2D6+8+(1D8+4 ácido)+2*; CA 14+4*; 25 PG], Nube de Tinta y Propulsión

CD Prueba de Concentración: 23

PANTERA TERRIBLE + ELEMENTAL DE AGUA GRANDE

Tamaño: Grande

Puntos de Golpe: 464+62*+31*

Iniciativa: +6+2*

Velocidad: 40+10* Pies / Nadar 90 Pies

CA: 34+2*+9* (-1 Tamaño / +6+2* Des / +11+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 15+2* / 28+9*

TS: Fort +28+2* / Ref +20+2* / Vol +27+2*

Ataque: Garra +33+2*+2* +1*/-4* (2D8+13+2*+2*+2D6*+2D6*+1*/-4*)

Ataque Completo: Garras +33/+33 +2*+2* +1*/-4* (2D8+13+2*+2*+2D6*+2D6*+1*/-4*) y Mordisco +28+2*+2* +1*/-4* (2D6+18+3*+2*+2D6*+2D6*+1*/-4*)

Presa: +37+2*+2*

Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies

Características: Fue 30+4* / Des 22+4* / Con 26+4*

Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Saltar +8, Trepar +8 (puede elegir 10), Escondarse +0 (+4 maleza alta), Moverse Sigilosamente +4 y Nadar +8 (puede elegir 10)

Dotes: Ataque Poderoso, Hendedura y Gran Hendedura

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Empapar (31^{er} nivel de lanzador), Maestría del Agua, Vorágine (2D6; TS de Ref CD 33+2*), Abalanzarse, Agarrón Mejorado y Desgarramiento [Garra +33+2*+2* (2D8+8+2*+2*+2D6*+2D6*)]

CD Prueba de Concentración: 30

ELEMENTAL DE AGUA ENORME

Tamaño: Enorme

Puntos de Golpe: 371+62*+31*

Iniciativa: +4+2*

Velocidad: 30+10* Pies / Nadar 120 Pies

CA: 31+2*+9* (-2 Tamaño / +4+2* Des / +11+9* Natural / +8 Armadura)

Toque / Desprevenido: 12+2* / 27+9*

TS: Fort +24+2* / Ref +17+2* / Vol +26+2*

Ataque: Golpetazo +29+2*+2* +1*/-4* (2D10+10+2*+2*+2D6*+2D6*+1*/-4*)

Ataque Completo: Golpetazos +29/+29 +2*+2* +1*/-4* (2D10+10+2*+2*+2D6*+2D6*+1*/-4*)

Presa: +37+2*+2*

Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies

Características: Fue 24+4* / Des 18+4* / Con 21+4*

Habilidades Bonificadas: Escondarse -8 y Nadar +8 (puede elegir 10)

Dotes: Ataque Poderoso, Embestida Mejorada, Hendedura y Gran Hendedura

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies), RD 5/-, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata

Aptitudes Especiales: Empapar (31^{er} nivel de lanzador), Maestría del Agua y Vorágine (2D8; TS de Ref CD 30+2*)

CD Prueba de Concentración: -

FORMAS DE EXPLORACIÓN

ÁGUILA

Tamaño: Pequeño
Puntos de Golpe: 247+62*+31*
Iniciativa: +2+2*
Velocidad: 10+10* Pies / Volar 80 Pies (Regular)
CA: 24+2*+9* (+1 Tamaño / +2+2* Des / +3+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 13+2* / 22+9*
TS: Fort +20+2* / Ref +15+2* / Vol +26+2*
Ataque: Garra +27+2*+2* (1D4+3+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +27/+27 +2*+2* (1D4+3+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +22+2*+2* (1D4+3+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +21+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 10+4* / Des 15+4* / Con 12+4*
Habilidades Bonificadas: Avistar +8 y Escondarse +4
Dotes: Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: -
CD Prueba de Concentración: -

PANTERA

Tamaño: Mediano
Puntos de Golpe: 278+62*+31*
Iniciativa: +4+2*
Velocidad: 40+10* Pies / Trepar 20 Pies
CA: 25+2*+9* (+4+2* Des / +3+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 14+2* / 21+9*
TS: Fort +21+2* / Ref +17+2* / Vol +26+2*
Ataque: Garra +28+2*+2* (1D3+6+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +28/+28 +2*+2* (1D3+6+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +23+2*+2* (1D6+7+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +27+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 16+4* / Des 19+4* / Con 15+4*
Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Saltar +8, Trepar +8 (puede elegir 10), Escondarse +4 (+8 maleza alta) y Moverse Sigilosamente +4
Dotes: Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Abalanzarse, Agarrón Mejorado y Desgarramiento [Garra +28+2*+2* (1D3+4+2*+2*+2D6*+2D6*)]
CD Prueba de Concentración: -

PULPO

Tamaño: Pequeño
Puntos de Golpe: 216+62*+31*
Iniciativa: +3+2*
Velocidad: 20+10* Pies / Nadar 30 Pies
CA: 26+2*+9* (+1 Tamaño / +3+2* Des / +4+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 14+2* / 23+9*
TS: Fort +19+2* / Ref +16+2* / Vol +26+2*
Ataque: Tentáculos +28+2*+2* (1+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Tentáculos +28+2*+2* (1+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +23+2*+2* (1D3+1+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +22+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 12+4* / Des 17+4* / Con 11+4*
Habilidades Bonificadas: Nadar +8 (puede elegir 10), Escondarse +8 y Escapismo +10
Dotes: Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado, Nube de Tinta y Propulsión
CD Prueba de Concentración: -

BÚHO

Tamaño: Menudo
Puntos de Golpe: 216+62*+31*
Iniciativa: +3+2*
Velocidad: 10+10* Pies / Volar 40 Pies (Regular)
CA: 27+2*+9* (+2 Tamaño / +3+2* Des / +4+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 15+2* / 24+9*
TS: Fort +19+2* / Ref +16+2* / Vol +26+2*
Ataque: Garras +29+2*+2* (1D4+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +29+2*+2* (1D4+2*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +15+2*+2*
Espacio / Alcance: 2.5 Pies / 0 Pies
Características: Fue 4+4* / Des 17+4* / Con 10+4*
Habilidades Bonificadas: Avistar +0 (+8 oscuridad), Escuchar +8, Escondarse +8 y Moverse Sigilosamente +14
Dotes: Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: -
CD Prueba de Concentración: -

COCODRILO

Tamaño: Mediano
Puntos de Golpe: 309+62*+31*
Iniciativa: +1+2*
Velocidad: 20+10* Pies / Nadar 30 Pies
CA: 25+2*+9* (+1+2* Des / +6+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 11+2* / 24+9*
TS: Fort +22+2* / Ref +14+2* / Vol +26+2*
Ataque: Mordisco +28+2*+2* (1D8+9+3*+2*+2D6*+2D6*) o Coletazo +28+2*+2* (1D6+9+3*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Mordisco +28+2*+2* (1D8+9+3*+2*+2D6*+2D6*) o Coletazo +28+2*+2* (1D6+9+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +28+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 19+4* / Des 12+4* / Con 17+4*
Habilidades Bonificadas: Nadar +8 (puede elegir 10), Escondarse +0 (+7 agua; +17 sumergido)
Dotes: Soltura con una Habilidad (Escondarse)
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado y Contener la Respiración (68+16* minutos)
CD Prueba de Concentración: -

TIBURÓN MEDIANO

Tamaño: Mediano
Puntos de Golpe: 247+62*+31*
Iniciativa: +2+2*
Velocidad: Nadar 60 Pies
CA: 25+2*+9* (+2+2* Des / +5+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 12+29 / 23+9*
TS: Fort +20+2* / Ref +15+2* / Vol +26+2*
Ataque: Mordisco +26+2*+2* (1D6+4+3*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Mordisco +26+2*+2* (1D6+4+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +25+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 13+4* / Des 15+4* / Con 13+4*
Habilidades Bonificadas: Nadar +8 (puede elegir 10)
Dotes: Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Olfato Agudo (180 Pies), Sentido Ciego (30 Pies), RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: -
CD Prueba de Concentración: -

FORMAS DE INFILTRACIÓN

CUERVO

Tamaño: Menudo
Puntos de Golpe: 216+62*+31*
Iniciativa: +2+2*
Velocidad: 10+10* Pies / Volar 40 Pies (Regular)
CA: 24+2*+9* (+2 Tamaño / +2+2* Des / +2+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 14+2* / 22+9*
TS: Fort +19+2* / Ref +15+2* / Vol +26+2*
Ataque: Garras +28+2*+2* (1D2-2+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +28+2*+2* (1D2-2+2*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +13+2*+2*
Espacio / Alcance: 2.5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 1+4* / Des 15+4* / Con 10+4*
Habilidades Bonificadas: Escondarse +8
Dotes: Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: -
CD Prueba de Concentración: -

PERRO

Tamaño: Pequeño
Puntos de Golpe: 278+62*+31*
Iniciativa: +3+2*
Velocidad: 40+10* Pies
CA: 25+2*+9* (+1 Tamaño / +3+2* Des / +3+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 14+2* / 22+9*
TS: Fort +21+2* / Ref +16+2* / Vol +26+2*
Ataque: Mordisco +26+2*+2* (1D4+4+3*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Mordisco +26+2*+2* (1D4+4+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +22+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 13+4* / Des 17+4* / Con 15+4*
Habilidades Bonificadas: Escondarse +4, Supervivencia +0 (+4 rastrear)
Dotes: Rastrear
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: -
CD Prueba de Concentración: -

BURRO

Tamaño: Mediano
Puntos de Golpe: 247+62*+31*
Iniciativa: +1+2*
Velocidad: 30+10* Pies
CA: 23+2*+9* (+1+2* Des / +4+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 11+2* / 22+9*
TS: Fort +20+2* / Ref +14+2* / Vol +26+2*
Ataque: Mordisco +24+2*+2* (1D2+3+3*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Mordisco +24+2*+2* (1D2+3+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +24+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 10+4* / Des 13+4* / Con 12+4*
Habilidades Bonificadas: Equilibrio +2
Dotes: Aguante
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Carga Transportable (hasta 50 lb carga ligera; 51-100 lb carga media; 101-150 lb carga pesada; 750 lb arrastre)
CD Prueba de Concentración: -

GATO

Tamaño: Menudo
Puntos de Golpe: 216+62*+31*
Iniciativa: +2+2*
Velocidad: 30+10* Pies
CA: 24+2*+9* (+2 Tamaño / +2+2* Des / +2+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 14+2* / 22+9*
TS: Fort +19+2* / Ref +15+2* / Vol +26+2*
Ataque: Garra +28+2*+2* (1D2-1+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +28/+28 +2*+2* (1D2-1+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +23+2*+2* (1D3-1+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +14+2*+2*
Espacio / Alcance: 2.5 Pies / 0 Pies
Características: Fue 3+4* / Des 15+4* / Con 10+4*
Habilidades Bonificadas: Equilibrio +8, Trepas +4, Escondarse +12 (+16 maleza alta) y Moverse Sigilosamente +4. Utiliza la Destreza en lugar de la Fuerza en las pruebas de Saltar y Trepas
Dotes: Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: -
CD Prueba de Concentración: -

PERRO DE MONTA

Tamaño: Mediano
Puntos de Golpe: 278+62*+31*
Iniciativa: +2+2*
Velocidad: 40+10* Pies
CA: 26+2*+9* (+2+2* Des / +6+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 12+2* / 24+9*
TS: Fort +21+2* / Ref +15+2* / Vol +26+2*
Ataque: Mordisco +26+2*+2* (1D6+6+3*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Mordisco +26+2*+2* (1D6+6+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +26+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 15+4* / Des 15+4* / Con 15+4*
Habilidades Bonificadas: Supervivencia +0 (+4 rastrear)
Dotes: Rastrear
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Carga Transportable (hasta 100 lb carga ligera; 101-200 lb carga media; 201-300 lb carga pesada; 1500 lb arrastre)
CD Prueba de Concentración: -

MULO

Tamaño: Grande
Puntos de Golpe: 309+62*+31*
Iniciativa: +1+2*
Velocidad: 30+10* Pies
CA: 23+2*+9* (-1 Tamaño / +1+2* Des / +5+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 10+2* / 22+9*
TS: Fort +22+2* / Ref +14+2* / Vol +26+2*
Ataque: Pezuña +26+2*+2* (1D4+6+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Pezuñas +26/+26 +2*+2* (1D4+6+2*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +30+2*+2*
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 16+4* / Des 13+4* / Con 17+4*
Habilidades Bonificadas: Equilibrio +0 (+2 para evitar resbalar o caerse)
Dotes: Aguante
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Carga Transportable (hasta 230 lb carga ligera; 231-460 lb carga media; 461-690 lb carga pesada; 3450 lb arrastre)
CD Prueba de Concentración: -

CABALLO DE GUERRA LIGERO

Tamaño: Grande
Puntos de Golpe: 309+62*+31*
Iniciativa: +1+2*
Velocidad: 60+10* Pies
CA: 24+2*+9* (-1 Tamaño / +1+2* Des / +6+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 10+2* / 23+9*
TS: Fort +22+2* / Ref +14+2* / Vol +26+2*
Ataque: Pezuña +26+2*+2* (1D4+6+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Pezuñas +26/+26 +2*+2* (1D4+6+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +21+2*+2* (1D3+7+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +30+2*+2*
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 16+4* / Des 13+4* / Con 17+4*
Habilidades Bonificadas: -
Dotes: Aguante y Correr
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Carga Transportable (hasta 230 lb carga ligera; 231-460 lb carga media; 461-690 lb carga pesada; 3450 lb arrastre)
CD Prueba de Concentración: -

FORMAS DE EXCAVACIÓN

TEJÓN TERRIBLE

Tamaño: Mediano
Puntos de Golpe: 371+62*+62*+31*
Iniciativa: +3+2*
Velocidad: 30+10* Pies / Excavar 10 Pies
CA: 26+2*+9*-2* (+3+2* Des / +5+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 13+2*-2* / 23+9*-2*
TS: Fort +23+2*+2* / Ref +16+2* / Vol +26+2*
Ataque: Garra +26+2*+2*+2* (1D4+5+2*+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +26/+26 +2*+2*+2* (1D4+5+2*+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +21+2*+2*+2* (1D6+6+3*+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +26+2*+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 14+4*+4* / Des 17+4* / Con 19+4*+4*
Habilidades Bonificadas: -
Dotes: Dureza Mejorada y Rastrear
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Furia
CD Prueba de Concentración: -

CABALLO DE GUERRA PESADO

Tamaño: Grande
Puntos de Golpe: 309+62*+31*
Iniciativa: +1+2*
Velocidad: 50+10* Pies
CA: 24+2*+9* (-1 Tamaño / +1+2* Des / +6+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 10+2* / 23+9*
TS: Fort +22+2* / Ref +14+2* / Vol +26+2*
Ataque: Pezuña +27+2*+2* (1D6+7+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Pezuñas +27/+27 +2*+2* (1D6+7+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +22+2*+2* (1D4+9+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +31+2*+2*
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 18+4* / Des 13+4* / Con 17+4*
Habilidades Bonificadas: -
Dotes: Aguante y Correr
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Carga Transportable (hasta 300 lb carga ligera; 301-600 lb carga media; 601-900 lb carga pesada; 4500 lb arrastre)
CD Prueba de Concentración: -

TEJÓN

Tamaño: Pequeño
Puntos de Golpe: 278+62*+62*+31*
Iniciativa: +3+2*
Velocidad: 30+10* Pies / Excavar 10 Pies
CA: 25+2*+9*-2* (+1 Tamaño / +3+2* Des / +3+9* Natural / +8 Armadura)
Toque / Desprevenido: 14+2*-2* / 22+9*-2*
TS: Fort +21+2*+2* / Ref +16+2* / Vol +26+2*
Ataque: Garra +28+2*+2*+2* (1D2+2+2*+2*+2D6*+2D6*)
Ataque Completo: Garras +28/+28 +2*+2*+2* (1D2+2+2*+2*+2D6*+2D6*) y Mordisco +23+2*+2*+2* (1D3+2+3*+3*+2*+2D6*+2D6*)
Presa: +20+2*+2*+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 8+4*+4* / Des 17+4* / Con 15+4*+4*
Habilidades Bonificadas: Escondese +4, Escapismo +4
Dotes: Rastrear y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, RD 10/Plata y Curación Rápida 5/Plata
Aptitudes Especiales: Furia
CD Prueba de Concentración: -

CAMBIOS DE FORMA

DRAGÓN RADIANTE GRAN SIERPE

Tamaño: Colosal

Puntos de Golpe: 557+62*+31*

Iniciativa: +4+2*

Velocidad: 60 Pies / Volar 200 Pies (Torpe)

CA: 52+2*+9* (-8 Tamaño / +0+2* Des / +38+9* Natural / +12 Desvío)

Toque / Desprevenido: 14+2* / 52+9*

TS: Fort +30+2* / Ref +13+2* / Vol +26+2*

Ataque: Mordisco +32+2* (6D8+28+3*)

Ataque Completo: Mordisco +32+2* (6D8+28+3*),

Garras +30/+30 +2* (6D6+19+2*), Alas +30/+30 +2* (2D8+9+1*) y

Coletazo +30+2* (6D6+28+3*)

Presa: +48+2*

Espacio / Alcance: 30 Pies / 20 Pies (30 Pies con Mordisco)

Características: Fue 49+4* / Des 10+4* / Con 33+4*

Habilidades Bonificadas: -

Dotes: Ataque en Vuelo, Ataque Múltiple, Ataque Natural Mejorado (Coletazo), Ataque Natural Mejorado (Garra), Ataque Natural Mejorado (Mordisco), Ataque Poderoso, Engarro, Flotar, Hendedura, Iniciativa Mejorada, Lucha a Ciegas, Romper Arma Mejorado, Soltura con una Aptitud (Arma de Aliento), Soltura con una Aptitud (Presencia Pavorosa) y Viraje Brusco

Cualidades Especiales: RD 20/Magia +3, RD 10/Mal, RC 42, Inmunidad a efectos de *Dormir*, Parálisis y *Luz*, Vista Ciega (60 Pies), Sentidos Agudos y Disipar Oscuridad

Aptitudes Especiales: Presencia Pavorosa (30 DG; 360 Pies; TS de Vol CD 30+2*), Aplastamiento (Grande; 4D8+28+3*; TS de Ref CD 36+2*), Barrido con la Cola (Mediano; 3D8+28+3*; TS de Ref CD 36+2*), Arma de Aliento (Línea de Fuerza de 140 Pies; 24D10; TS de Ref CD 38+2*), Arma de Aliento (Cono de Luz de 70 Pies; Ceguera 1D6+12 Asaltos; TS de Fort CD 38+2*) y Toque Curativo (12/Día)

DRAGÓN OCEÁNICO GRAN SIERPE

Tamaño: Colosal

Puntos de Golpe: 557+62*+31*

Iniciativa: +4+2*

Velocidad: 40 Pies / Volar 150 Pies (Torpe) / Nadar 60 Pies

CA: 42+2*+9* (-8 Tamaño / +0+2* Des / +40+9* Natural)

Toque / Desprevenido: 2+2* / 42+9*

TS: Fort +30+2* / Ref +13+2* / Vol +26+2*

Ataque: Mordisco +30+2* (6D8+25+3*)

Ataque Completo: Mordisco +30+2* (6D8+25+3*),

Garras +28/+28 +2* (6D6+17+2*), Alas +28/+28 +2* (2D8+8+1*) y

Coletazo +28+2* (6D6+25+3*)

Presa: +46+2*

Espacio / Alcance: 30 Pies / 20 Pies (30 Pies con Mordisco)

Características: Fue 45+4* / Des 10+4* / Con 33+4*

Habilidades Bonificadas: -

Dotes: Ataque en Vuelo, Ataque Múltiple, Ataque Natural Mejorado (Coletazo), Ataque Natural Mejorado (Garra), Ataque Natural Mejorado (Mordisco), Ataque Poderoso, Engarro, Flotar, Hendedura, Iniciativa Mejorada, Lucha a Ciegas, Romper Arma Mejorado, Soltura con una Aptitud (Arma de Aliento) y Viraje Brusco

Cualidades Especiales: RD 20/Magia +3, RD 10/Mal, RC 40, Inmunidad a efectos de *Dormir*, Parálisis y Electricidad, Vista Ciega (60 Pies), Sentidos Agudos, Anfibio y Respiración Acuática

Aptitudes Especiales: Presencia Pavorosa (30 DG; 360 Pies; TS de Vol CD 28+2*), Aplastamiento (Grande; 4D8+25+3*; TS de Ref CD 36+2*), Barrido con la Cola (Mediano; 3D8+25+3*; TS de Ref CD 36+2*), Arma de Aliento (Línea de Relámpagos de 140 Pies; 24D8; TS de Ref CD 38+2*), Arma de Aliento (Cono de Gas Tranquilizante de 70 Pies; Atontamiento 1D6+12 Asaltos; TS de Vol CD 38+2*) y Castigar el Mal (1/Día)

DRAGÓN DE ORO GRAN SIERPE

Tamaño: Colosal

Puntos de Golpe: 557+62*+31*

Iniciativa: +4+2*

Velocidad: 60 Pies / Volar 250 Pies (Torpe) / Nadar 60 Pies

CA: 42+2*+9* (-8 Tamaño / +0+2* Des / +40+9* Natural)

Toque / Desprevenido: 2+2* / 42+9*

TS: Fort +30+2* / Ref +13+2* / Vol +26+2*

Ataque: Mordisco +31+2* (6D8+27+3*)

Ataque Completo: Mordisco +31+2* (6D8+27+3*),

Garras +29/+29 +2* (6D6+18+2*), Alas +29/+29 +2* (2D8+9+1*) y

Coletazo +29+2* (6D6+27+3*)

Presa: +47+2*

Espacio / Alcance: 30 Pies / 20 Pies (30 Pies con Mordisco)

Características: Fue 47+4* / Des 10+4* / Con 33+4*

Habilidades Bonificadas: -

Dotes: Ataque en Vuelo, Ataque Múltiple, Ataque Natural Mejorado (Coletazo), Ataque Natural Mejorado (Garra), Ataque Natural Mejorado (Mordisco), Ataque Poderoso, Engarro, Flotar, Hendedura, Iniciativa Mejorada, Lucha a Ciegas, Romper Arma Mejorado, Soltura con una Aptitud (Arma de Aliento) y Viraje Brusco

Cualidades Especiales: RD 20/Magia +3, RC 33, Inmunidad a efectos de *Dormir*, Parálisis y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Vista Ciega (60 Pies), Sentidos Agudos y Respiración Acuática

Aptitudes Especiales: Presencia Pavorosa (30 DG; 360 Pies; TS de Vol CD 28+2*), Aplastamiento (Grande; 4D8+27+3*; TS de Ref CD 36+2*), Barrido con la Cola (Mediano; 3D8+27+3*; TS de Ref CD 36+2*), Arma de Aliento (Cono de Fuego de 70 Pies; 24D10; TS de Ref CD 38+2*) y Arma de Aliento (Cono de Gas Debilitante de 70 Pies; 12 Fue; TS de Fort CD 38+2*)

DRAGÓN DE PLATA GRAN SIERPE

Tamaño: Colosal

Puntos de Golpe: 526+62*+31*

Iniciativa: +4+2*

Velocidad: 40 Pies / Volar 200 Pies (Torpe)

CA: 41+2*+9* (-8 Tamaño / +0+2* Des / +39+9* Natural)

Toque / Desprevenido: 2+2* / 41+9*

TS: Fort +29+2* / Ref +13+2* / Vol +26+2*

Ataque: Mordisco +29+2* (6D8+24+3*)

Ataque Completo: Mordisco +29+2* (6D8+24+3*),

Garras +27/+27 +2* (6D6+16+2*), Alas +27/+27 +2* (2D8+8+1*) y

Coletazo +27+2* (6D6+24+3*)

Presa: +45+2*

Espacio / Alcance: 30 Pies / 20 Pies (30 Pies con Mordisco)

Características: Fue 43+4* / Des 10+4* / Con 31+4*

Habilidades Bonificadas: -

Dotes: Ataque en Vuelo, Ataque Múltiple, Ataque Natural Mejorado (Coletazo), Ataque Natural Mejorado (Garra), Ataque Natural Mejorado (Mordisco), Ataque Poderoso, Engarro, Flotar, Hendedura, Iniciativa Mejorada, Lucha a Ciegas, Romper Arma Mejorado, Soltura con una Aptitud (Arma de Aliento) y Viraje Brusco

Cualidades Especiales: RD 20/Magia +3, RC 32, Inmunidad a efectos de *Dormir*, Parálisis, Frío y Ácido, Vulnerabilidad al Fuego, Vista Ciega (60 Pies), Sentidos Agudos y Caminar por las Nubes

Aptitudes Especiales: Presencia Pavorosa (30 DG; 360 Pies; TS de Vol CD 28+2*), Aplastamiento (Grande; 4D8+24+3*; TS de Ref CD 35+2*), Barrido con la Cola (Mediano; 3D8+24+3*; TS de Ref CD 35+2*), Arma de Aliento (Cono de Frío de 70 Pies; 24D8; TS de Ref CD 37+2*), Arma de Aliento (Cono de Gas Paralizante de 70 Pies; Parálisis 1D6+12 Asaltos; TS de Fort CD 37+2*)

BÁLOR

Tamaño: Grande

Puntos de Golpe: 526+62*+31*

Iniciativa: +11+2*

Velocidad: 40 Pies / Volar 90 Pies (Buena)

CA: 35+2*+9* (-1 Tamaño / +7+2* Des / +19+9* Natural)

Toque / Desprevenido: 16+2* / 28+9*

TS: Fort +29+2* / Ref +20+2* / Vol +26+2*

Ataque: *Espada Larga +1 Vorpalina* +34+2* (2D6+13+2*/19-20)

Ataque Completo: *Espada Larga +1 Vorpalina* +34/+29/+24/+19 +2* (2D6+13+2*/19-20) y *Látigo +1 Flamígero* +32/+27 +2* (1D4+13 +1D6 fuego +2*) o Golpetazos +32/+32 +2* (1D10+12+2*)

Presa: +37+2*

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies (20 Pies con *Látigo +1 Flamígero*)

Características: Fue 35+4* / Des 25+4* / Con 31+4*

Habilidades Bonificadas: Avistar +8 y Escuchar +8

Dotes: Ataque Poderoso, Combate con Dos Armas, Combate con Dos Armas Mejorado, Hendedura, Iniciativa Mejorada y Soltura con un Arma (Espada Larga)

Cualidades Especiales: RD 15/Buena o Hierro Frío, RC 28, Inmunidad al Fuego, a la Electricidad y al Veneno, RE 10 (Frío y Ácido), Visión en la Oscuridad (60 Pies), Visión Verdadera y Telepatía (100 Pies)

Aptitudes Especiales: Llamas Corporales (6D6 fuego), Enmarañar, Espada Vorpalina y Muerte Agónica (100; TS de Ref CD 35+2*)

CONTEMPLADOR

Tamaño: Grande

Puntos de Golpe: 340+62*+31*

Iniciativa: +6+2*

Velocidad: 5 Pies / Volar 20 Pies (Buena)

CA: 26+2*+9* (-1 Tamaño / +2+2* Des / +15+9* Natural)

Toque / Desprevenido: 11+2* / 24+9*

TS: Fort +25+2* / Ref +15+2* / Vol +26+2*

Ataque: Rayos Oculares +22+2* Toque a Distancia y Mordisco +20+2* (2D4+3*)

Ataque Completo: Rayos Oculares +22+2* Toque a Distancia y Mordisco +20+2* (2D4+3*)

Presa: +24+2*

Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies

Características: Fue 10+4* / Des 14+4* / Con 18+4*

Habilidades Bonificadas: Avistar +4 y Buscar +4

Dotes: Ataque en Vuelo, Gran Fortaleza e Iniciativa Mejorada

Cualidades Especiales: Volar, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y Visión Periférica

Aptitudes Especiales: Cono Antimagia (Cono de 150 Pies; *Campo Antimagia* de 13^{er} nivel) y Rayos Oculares [*Dedo de la Muerte* (Muerte ó 3D6+13; TS de Ref), *De la Carne a la Piedra* (Petrificación; TS de Fort), *Desintegrar* (26D6 Desintegración ó 5D6; TS de Fort), *Hechizar Monstruo* (Hechizado; TS de Vol), *Hechizar Persona* (Hechizado; TS de Vol), *Dormir* (Dormido; Criatura de cualquier cantidad de DG; TS de Vol), *Miedo* (Espavorido; TS de Vol), *Ralentizar* (Ralentizado; TS de Vol), *Infligir Heridas Moderadas* (2D8+10; TS de Vol) y *Telecinesia* (325 lb; TS de Vol); 13^{er} nivel de lanzador; TS CD 28+2*]

DIABLO DE LA SIMA

Tamaño: Grande

Puntos de Golpe: 464+62*+31*

Iniciativa: +12+2*

Velocidad: 40 Pies / Volar 60 Pies (Regular)

CA: 40+2*+9* (-1 Tamaño / +8+2* Des / +23+9* Natural)

Toque / Desprevenido: 17+2* / 32+9*

TS: Fort +27+2* / Ref +21+2* / Vol +26+2*

Ataque: Garra +33+2* (2D8+13+2*)

Ataque Completo: Garras +33/+33 +2* (2D8+13+2*), Mordisco +31+2* (4D6+19+veneno+enfermedad+3*), Alas +31/+31 +2* (2D6+6+1*) y Coletazo +31+2* (2D8+19+3*)

Presa: +37+2*

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies

Características: Fue 37+4* / Des 27+4* / Con 27+4*

Habilidades Bonificadas: -

Dotes: Ataque Múltiple, Ataque Poderoso, Hendedura, Gran Hendedura e Iniciativa Mejorada

Cualidades Especiales: RD 15/Buena y Plata, Regeneración 5/Buena y Plata (o conjuros con el descriptor “Bueno”), RC 32, Inmunidad al Fuego y al Veneno, RE 10 (Frío y Ácido), Visión en la Oscuridad (100 Pies), Ver en la Oscuridad y Telepatía (100 Pies)

Aptitudes Especiales: Aura de Miedo (20 Pies; TS de Vol CD 28+2*), Agarrón Mejorado, Constreñir (2D8+19+3*), Veneno (1D6 Con / Muerte; TS de Fort CD 33+2*) y Enfermedad (1D4 Días; 1D4 Fue; TS de Fort CD 33+2*)

FÉNIX

Tamaño: Grande

Puntos de Golpe: 278+62*+31*

Iniciativa: +7+2*

Velocidad: 15 Pies / Volar 200 Pies (Regular)

CA: 18+2*+9* (-1 Tamaño / +3+2* Des / +6+9* Natural)

Toque / Desprevenido: 12+2* / 18+9*

TS: Fort +21+2* / Ref +16+2* / Vol +26+2*

Ataque: Garra +24+2* (1D8+4+2*/19-20)

Ataque Completo: Garras +24/+24 +2* (1D8+4+2*/19-20) y Mordisco +19+2* (2D6+6+3*)

Presa: +28+2*

Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies

Características: Fue 18+4* / Des 16+4* / Con 15+4*

Habilidades Bonificadas: -

Dotes: Ataque en Vuelo, Crítico Mejorado (Garra), Iniciativa Mejorada, Ampliar Conjuro, Intensificar Conjuro, Maximizar Conjuro y Potenciar Conjuro

Cualidades Especiales: RD 20/Magia +3, RC 35, Esquiva Asombrosa, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y Telepatía (60 Pies)

Aptitudes Especiales: Chillido (30 Pies; *Ralentizar* 1 Asalto; TS de Vol CD 27), Inmolación (15 Pies; 40D6 fuego y divino; TS de Ref CD 27; Resurgir sin Heridas), Metamagia Sortilega y Viaje por los Planos

CONVOCACIONES

CONVOCACIONES DE 1^{er} NIVEL (6D4+6)

LOBO

Tipo: Animal Mediano
Dados de Golpe: 2D8+4 (19 PG)
Iniciativa: +2
Velocidad: 50 Pies
CA: 14 (+2 Des / +2 Natural)
Toque / Desprevenido: 12 / 12
TS: Fort +5 / Ref +5 / Vol +1
Ataque Base: +1
Ataque: Mordisco +3 (1D6+1)
Ataque Completo: Mordisco +3 (1D6+1)
Presa: +2
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 13 / Des 15 / Con 15 / Int 2 / Sab 12 / Car 6
Habilidades: Avistar +3, Escuchar +3, Escondarse +2, Moverse Sigilosamente +3 y Supervivencia +1 (+5 Rastrear)
Dotes: Soltura con un Arma (Mordisco) y Rastrear
Cualidades Especiales: Olfato y Visión en la Penumbra
Aptitudes Especiales: Derribar

ÁGUILA

Tipo: Animal Pequeño
Dados de Golpe: 1D8+1 (9 PG)
Iniciativa: +2
Velocidad: 10 Pies / Volar 80 Pies (Regular)
CA: 14 (+1 Tamaño / +2 Des / +1 Natural)
Toque / Desprevenido: 13 / 12
TS: Fort +3 / Ref +4 / Vol +2
Ataque Base: +0
Ataque: Garra +3 (1D4)
Ataque Completo: Garras +3/+3 (1D4) y Mordisco -2 (1D4)
Presa: -4
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 10 / Des 15 / Con 12 / Int 2 / Sab 14 / Car 6
Habilidades: Avistar +14 y Escuchar +2
Dotes: Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra
Aptitudes Especiales: -

CONVOCACIONES DE 2º NIVEL (5D4+5)

TEJÓN TERRIBLE

Tipo: Animal Mediano
Dados de Golpe: 3D8+15+6* (37+6* PG)
Iniciativa: +3
Velocidad: 30 Pies / Excavar 10 Pies
CA: 16-2* (+3 Des / +3 Natural)
Toque / Desprevenido: 1-2* / 13-2*
TS: Fort +7+2* / Ref +6 / Vol +4
Ataque Base: +2
Ataque: Garra +4+2* (1D4+2+2*)
Ataque Completo: Garras +4/+4 +2* (1D4+2+2*) y Mordisco -1+2* (1D6+3+3*)
Presa: +4+2*
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 14+4* / Des 17 / Con 19+4* / Int 2 / Sab 12 / Car 10
Habilidades: Avistar +6 y Escuchar +6
Dotes: Alerta, Dureza Mejorada y Rastrear
Cualidades Especiales: Olfato y Visión en la Penumbra
Aptitudes Especiales: Furia

VÍBORA PEQUEÑA

Tipo: Animal Pequeño
Dados de Golpe: 1D8 (8 PG)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20 Pies / Trepar 20 Pies / Nadar 20 Pies
CA: 17 (+1 Tamaño / +3 Des / +3 Natural)
Toque / Desprevenido: 14 / 14
TS: Fort +2 / Ref +5 / Vol +1
Ataque Base: +0
Ataque: Mordisco +4 (1D2+veneno)
Ataque Completo: Mordisco +4 (1D2+veneno)
Presa: -6
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 6 / Des 17 / Con 11 / Int 1 / Sab 12 / Car 2
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Equilibrio +11, Escondarse +11, Trepar +11 (puede elegir 10) y Nadar +6 (puede elegir 10). Utiliza la Destreza en lugar de la Fuerza en las pruebas de Trepar
Dotes: Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Olfato
Aptitudes Especiales: Veneno (1D6 Con / 1D6 Con; TS Fort CD 10)

MARSOPA

Tipo: Animal Mediano
Dados de Golpe: 2D8+2 (17 PG)
Iniciativa: +3
Velocidad: Nadar 80 Pies
CA: 15 (+3 Des / +2 Natural)
Toque / Desprevenido: 13 / 12
TS: Fort +4 / Ref +6 / Vol +1
Ataque Base: +1
Ataque: Topetazo +4 (2D4)
Ataque Completo: Topetazo +4 (2D4)
Presa: +1
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 11 / Des 17 / Con 13 / Int 2 / Sab 12 / Car 6
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +8 y Nadar +8 (puede elegir 10)
Dotes: Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, Vista Ciega (120 Pies) y Contener la Respiración (78 minutos)
Aptitudes Especiales: -

MURCIÉLAGO TERRIBLE

Tipo: Animal Grande
Dados de Golpe: 4D8+12 (41 PG)
Iniciativa: +6
Velocidad: 20 Pies / Volar 40 Pies (Buena)
CA: 20 (-1 Tamaño / +6 Des / +5 Natural)
Toque / Desprevenido: 15 / 14
TS: Fort +7 / Ref +10 / Vol +6
Ataque Base: +3
Ataque: Mordisco +5 (1D8+4)
Ataque Completo: Mordisco +5 (1D8+4)
Presa: +10
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 17 / Des 22 / Con 17 / Int 2 / Sab 14 / Car 6
Habilidades: Avistar +8, Escuchar +12, Escondarse +4 y Moverse Sigilosamente +11
Dotes: Alerta y Sigiloso
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra y Sentido Ciego (40 Pies)
Aptitudes Especiales: -

COCODRILO

Tipo: Animal Mediano
Dados de Golpe: 3D8+9 (31 PG)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20 Pies / Nadar 30 Pies
CA: 15 (+1 Des / +4 Natural)
Toque / Desprevenido: 11 / 14
TS: Fort +6 / Ref +4 / Vol +2
Ataque Base: +2
Ataque: Mordisco +6 (1D8+6) o Coletazo +6 (1D12+6)
Ataque Completo: Mordisco +6 (1D8+6) o Coletazo +6 (1D12+6)
Presa: +6
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 19 / Des 12 / Con 17 / Int 1 / Sab 12 / Car 2
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Escondarse +7 (+11 agua; +21 sumergido) y Nadar +12 (puede elegir 10)
Dotes: Alerta y Soltura con una Habilidad (Escondarse)
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra y Contener la Respiración (68 minutos)
Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado

TIBURÓN MEDIANO

Tipo: Animal Mediano
Dados de Golpe: 3D8+3 (25 PG)
Iniciativa: +2
Velocidad: Nadar 60 Pies
CA: 15 (+2 Des / +3 Natural)
Toque / Desprevenido: 12 / 13
TS: Fort +4 / Ref +5 / Vol +2
Ataque Base: +2
Ataque: Mordisco +4 (1D6+1)
Ataque Completo: Mordisco +4 (1D6+1)
Presa: +3
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 13 / Des 15 / Con 13 / Int 1 / Sab 12 / Car 2
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6 y Nadar +9 (puede elegir 10)
Dotes: Alerta y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Sentido Ciego (30 Pies) y Olfato Agudo (180 Pies)
Aptitudes Especiales: -

CONVOCACIONES DE 3^{er} NIVEL (4D4+4)

LOBO TERRIBLE

Tipo: Animal Grande
Dados de Golpe: 6D8+12 (55 PG)
Iniciativa: +2
Velocidad: 50 Pies
CA: 14 (-1 Tamaño / +2 Des / +3 Natural)
Toque / Desprevenido: 11 / 12
TS: Fort +8 / Ref +7 / Vol +6
Ataque Base: +4
Ataque: Mordisco +11 (1D8+10)
Ataque Completo: Mordisco +11 (1D8+10)
Presa: +15
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 25 / Des 15 / Con 15 / Int 2 / Sab 12 / Car 10
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Escondarse +0, Moverse Sigilosamente +4 y Supervivencia +2 (+6 rastrear)
Dotes: Alerta, Correr, Rastrear y Soltura con un Arma (Mordisco)
Cualidades Especiales: Olfato y Visión en la Penumbra
Aptitudes Especiales: Derribar

ÁGUILA GIGANTE

Tipo: Bestia Mágica Grande
Dados de Golpe: 4D10+4 (38 PG)
Iniciativa: +3
Velocidad: 10 Pies / Volar 80 Pies (Regular)
CA: 15 (-1 Tamaño / +3 Des / +3 Natural)
Toque / Desprevenido: 12 / 12
TS: Fort +5 / Ref +7 / Vol +3
Ataque Base: +4
Ataque: Garra +7 (1D6+4)
Ataque Completo: Garras +7/+7 (1D6+4) y Mordisco +2 (1D8+6)
Presa: +12
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 18 / Des 17 / Con 12 / Int 10 / Sab 14 / Car 10
Habilidades: Avistar +15, Escuchar +6, Averiguar Intenciones +4, Saber (Naturaleza) +2 y Supervivencia +3
Dotes: Alerta y Ataque en Vuelo
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra y Evasión
Aptitudes Especiales: Carga Transportable (hasta 300 lb carga ligera; 301-600 lb carga media; 601-900 lb carga pesada)

TIBURÓN GRANDE

Tipo: Animal Grande
Dados de Golpe: 7D8+7 (57 PG)
Iniciativa: +6
Velocidad: Nadar 60 Pies
CA: 15 (-1 Tamaño / +2 Des / +4 Natural)
Toque / Desprevenido: 11 / 13
TS: Fort +8 / Ref +7 / Vol +3
Ataque Base: +5
Ataque: Mordisco +7 (1D8+4)
Ataque Completo: Mordisco +7 (1D8+4)
Presa: +12
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 17 / Des 15 / Con 13 / Int 1 / Sab 12 / Car 2
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +8 y Nadar +11 (puede elegir 10)
Dotes: Alerta, Gran Fortaleza e Iniciativa Mejorada
Cualidades Especiales: Sentido Ciego (30 Pies) y Olfato Agudo (180 Pies)
Aptitudes Especiales: -

CONVOCACIONES DE 4º NIVEL (3D4+3 / 1D4+1 / 3 / 2 / 1)

TIGRE

Tipo: Animal Grande
Dados de Golpe: 6D8+18 (61 PG)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40 Pies
CA: 14 (-1 Tamaño / +2 Des / +3 Natural)
Toque / Desprevenido: 11 / 12
TS: Fort +8 / Ref +7 / Vol +3
Ataque Base: +4
Ataque: Garra +9 (1D8+6)
Ataque Completo: Garras +9/+9 (1D8+6) y Mordisco +4 (2D6+9)
Presa: +14
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 23 / Des 15 / Con 17 / Int 2 / Sab 12 / Car 6
Habilidades: Avistar +3, Escuchar +3, Equilibrio +6, Esconderse +3 (+7 maleza alta), Moverse Sigilosamente +9 y Nadar +11
Dotes: Alerta, Ataque Natural Mejorado (Garra) y Ataque Natural Mejorado (Mordisco)
Cualidades Especiales: Olfato y Visión en la Penumbra
Aptitudes Especiales: Abalanzarse, Agarrón Mejorado y Desgarramiento [Garra +9 (1D8+3)]

COCODRILO GIGANTE

Tipo: Animal Enorme
Dados de Golpe: 7D8+28 (78 PG)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20 Pies / Nadar 30 Pies
CA: 16 (-2 Tamaño / +1 Des / +7 Natural)
Toque / Desprevenido: 9 / 15
TS: Fort +9 / Ref +6 / Vol +3
Ataque Base: +5
Ataque: Mordisco +11 (2D8+12) o Coletazo +11 (1D12+12)
Ataque Completo: Mordisco +11 (2D8+12) o Coletazo +11 (1D12+12)
Presa: +21
Espacio / Alcance: 15 Pies / 10 Pies
Características: Fue 27 / Des 12 / Con 19 / Int 1 / Sab 12 / Car 2
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Esconderse +1 (+5 agua; +15 sumergido) y Nadar +16 (puede elegir 10)
Dotes: Alerta, Aguante y Soltura con una Habilidad (Esconderse)
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra y Contener la Respiración (76 minutos)
Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado

LEÓN MARINO

Tipo: Bestia Mágica Grande
Dados de Golpe: 6D10+18 (68 PG)
Iniciativa: +1
Velocidad: 10 Pies / Nadar 40 Pies
CA: 18 (-1 Tamaño / +1 Des / +8 Natural)
Toque / Desprevenido: 10 / 17
TS: Fort +8 / Ref +6 / Vol +5
Ataque Base: +6
Ataque: Garra +9 (1D6+4)
Ataque Completo: Garras +9/+9 (1D6+4) y Mordisco +4 (1D8+6)
Presa: +14
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 19 / Des 12 / Con 17 / Int 2 / Sab 13 / Car 10
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +8 y Nadar +12 (puede elegir 10)
Dotes: Alerta, Aguante y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y Contener la Respiración (102 minutos)
Aptitudes Especiales: Rasgadura (2D6+6)

TIBURÓN ENORME

Tipo: Animal Enorme
Dados de Golpe: 10D8+20 (93 PG)
Iniciativa: +6
Velocidad: Nadar 60 Pies
CA: 15 (-2 Tamaño / +2 Des / +5 Natural)
Toque / Desprevenido: 10 / 13
TS: Fort +11 / Ref +9 / Vol +4
Ataque Base: +7
Ataque: Mordisco +10 (2D6+7)
Ataque Completo: Mordisco +10 (2D6+7)
Presa: +20
Espacio / Alcance: 15 Pies / 10 Pies
Características: Fue 21 / Des 15 / Con 15 / Int 1 / Sab 12 / Car 2
Habilidades: Avistar +10, Escuchar +10 y Nadar +13 (puede elegir 10)
Dotes: Alerta, Gran Fortaleza, Iniciativa Mejorada y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Sentido Ciego (30 Pies) y Olfato Agudo (180 Pies)
Aptitudes Especiales: -

ELEMENTAL DE FUEGO MEDIANO

Tipo: Elemental Mediano
Dados de Golpe: 4D8+8 (37 PG)
Iniciativa: +7
Velocidad: 50 Pies
CA: 16+1* (+3+1* Des / +3 Natural)
Toque / Desprevenido: 13+1* / 13
TS: Fort +3 / Ref +7 / Vol +1
Ataque Base: +3
Ataque: Golpetazo +6 (1D6+1+1D6 fuego)
Ataque Completo: Golpetazos +6/+6 (1D6+1+1D6 fuego)
Presa: +4
Espacio / Alcance: 5 Pies / 5 Pies
Características: Fue 12 / Des 17 / Con 14 / Int 4 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +4 y Escuchar +3
Dotes: Iniciativa Mejorada, Esquiva, Movilidad y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío y Visión en la Oscuridad (60 Pies)
Aptitudes Especiales: Quemadura (1D6 fuego; TS de Ref CD 14; 1D4 asaltos)

CIENTPIÉS MONSTRUOSO COLOSAL

Tipo: Sabandija Colosal
Dados de Golpe: 24D8+24 (193 PG)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40 Pies / Trepar 40 Pies
CA: 20 (-8 Tamaño / +2 Des / +16 Natural)
Toque / Desprevenido: 4 / 18
TS: Fort +15 / Ref +9 / Vol +8
Ataque Base: +18
Ataque: Mordisco +18 (4D6+12+veneno)
Ataque Completo: Mordisco +18 (4D6+12+veneno)
Presa: +42
Espacio / Alcance: 30 Pies / 20 Pies
Características: Fue 27 / Des 13 / Con 12 / Int - / Sab 10 / Car 2
Habilidades: Avistar +4, Esconderse -7 y Trepar +16
Dotes: -
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Enajenación y Visión en la Oscuridad (60 Pies)
Aptitudes Especiales: Veneno (2D6 Des / 2D6 Des; TS Fort CD 23)

ARAÑA MONSTRUOSA COLOSAL

Tipo: Sabandija Colosal

Dados de Golpe: 32D8+64 (289 PG)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30 Pies / Tregar 20 Pies

CA: 22 (-8 Tamaño / +2 Des / +18 Natural)

Toque / Desprevenido: 4 / 20

TS: Fort +20 / Ref +12 / Vol +10

Ataque Base: +24

Ataque: Mordisco +26 (4D6+15+veneno)

Ataque Completo: Mordisco +26 (4D6+15+veneno)

Presa: +50

Espacio / Alcance: 40 Pies / 30 Pies

Características: Fue 31 / Des 15 / Con 14 / Int - / Sab 10 / Car 2

Habilidades: Avistar +7, Escondese -10 (-2 Telaraña), Moverse

Sigilosamente +2 (+10 Telaraña), Saltar +10 y Tregar +16

Dotes: -

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Enajenación, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y Sentido de la Vibración (60 Pies)

Aptitudes Especiales: Telaraña 8/Día (Alcance 50 Pies, Incremento de Distancia 10 Pies, Escapismo CD 28; Romper CD 32; PG 18; RD 5/-) y Veneno (2D8 Fue / 2D8 Fue; TS Fort CD 28)

ESCORPIÓN MONSTRUOSO COLOSAL

Tipo: Sabandija Colosal

Dados de Golpe: 40D8+120 (401 PG)

Iniciativa: -1

Velocidad: 50 Pies

CA: 26 (-8 Tamaño / -1 Des / +25 Natural)

Toque / Desprevenido: 1 / 26

TS: Fort +25 / Ref +12 / Vol +13

Ataque Base: +30

Ataque: Garra +34 (2D8+12)

Ataque Completo: Garras +34/+34 (2D8+12) y Aguijón +29 (2D8+6+veneno)

Presa: +58

Espacio / Alcance: 40 Pies / 30 Pies

Características: Fue 35 / Des 8 / Con 16 / Int - / Sab 10 / Car 2

Habilidades: Avistar +4, Escondese -12 y Tregar +16

Dotes: -

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Enajenación, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y Sentido de la Vibración (60 Pies)

Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado, Estrujamiento (2D8+12) y Veneno (1D10 Con / 1D10 Con; TS Fort CD 33)

CONVOCACIONES DE 5º NIVEL (2D4+2 / 1D4+1 / 2D4 / 1D3 / 6)

LEÓN TERRIBLE

Tipo: Animal Grande

Dados de Golpe: 8D8+24 (81 PG)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40 Pies

CA: 15 (-1 Tamaño / +2 Des / +4 Natural)

Toque / Desprevenido: 11 / 13

TS: Fort +9 / Ref +8 / Vol +7

Ataque Base: +6

Ataque: Garra +13 (1D6+7)

Ataque Completo: Garras +13/+13 (1D6+7) y Mordisco +7 (1D8+10)

Presa: +17

Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies

Características: Fue 25 / Des 15 / Con 17 / Int 2 / Sab 12 / Car 10

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Escondese +2 (+6 maleza alta) y Moverse Sigilosamente +5

Dotes: Alerta, Correr y Soltura con un Arma (Garra)

Cualidades Especiales: Olfato y Visión en la Penumbra

Aptitudes Especiales: Abalanzarse, Agarrón Mejorado y Desgarramiento [Garra +13 (1D6+3)]

SERPIENTE CONSTRICTOR GIGANTE

Tipo: Animal Enorme

Dados de Golpe: 11D8+22 (100 PG)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20 Pies / Tregar 20 Pies / Nadar 20 Pies

CA: 15 (-2 Tamaño / +3 Des / +4 Natural)

Toque / Desprevenido: 11 / 12

TS: Fort +8 / Ref +10 / Vol +4

Ataque Base: +8

Ataque: Mordisco +13 (1D8+10)

Ataque Completo: Mordisco +13 (1D8+10)

Presa: +23

Espacio / Alcance: 15 Pies / 10 Pies

Características: Fue 25 / Des 17 / Con 13 / Int 1 / Sab 12 / Car 2

Habilidades: Avistar +9, Escuchar +9, Equilibrio +11, Escondese +10, Tregar +17 (puede elegir 10) y Nadar +16 (puede elegir 10)

Dotes: Alerta, Aguante, Dureza Mejorada y Soltura con una Habilidad (Escondese)

Cualidades Especiales: Olfato

Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado y Constreñir (1D8+10)

GRIFO

Tipo: Bestia Mágica Grande

Dados de Golpe: 7D10+21 (79 PG)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30 Pies / Volar 80 Pies (Regular)

CA: 17 (-1 Tamaño / +2 Des / +6 Natural)

Toque / Desprevenido: 11 / 15

TS: Fort +8 / Ref +7 / Vol +5

Ataque Base: +7

Ataque: Mordisco +11 (2D6+6)

Ataque Completo: Mordisco +11 (2D6+6) y Garras +8/+8 (1D6+4)

Presa: +15

Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies

Características: Fue 18 / Des 15 / Con 16 / Int 5 / Sab 13 / Car 8

Habilidades: Avistar +10, Escuchar +6 y Saltar +8

Dotes: Ataque Múltiple, Soltura con un Arma (Mordisco) y Voluntad de Hierro

Cualidades Especiales: Olfato, Visión en la Penumbra y Visión en la Oscuridad (60 Pies)

Aptitudes Especiales: Abalanzarse y Desgarramiento [Garra +11 (1D6+2)] Carga Transportable (hasta 300 lb carga ligera; 301-600 lb carga media; 601-900 lb carga pesada)

ELASMOSAURIO

Tipo: Animal Enorme

Dados de Golpe: 10D8+73 (144 PG)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20 Pies / Nadar 50 Pies

CA: 13 (-2 Tamaño / +2 Des / +3 Natural)

Toque / Desprevenido: 10 / 11

TS: Fort +15 / Ref +9 / Vol +4

Ataque Base: +7

Ataque: Mordisco +13 (2D8+12)

Ataque Completo: Mordisco +13 (2D8+12)

Presa: +23

Espacio / Alcance: 15 Pies / 10 Pies

Características: Fue 26 / Des 14 / Con 22 / Int 2 / Sab 13 / Car 9

Habilidades: Avistar +9, Escuchar +4, Escondese -4 (+4 agua) y Nadar +19

Dotes: Esquiva, Gran Fortaleza, Dureza Mejorada y Dureza

Cualidades Especiales: Olfato y Visión en la Penumbra

Aptitudes Especiales: -

ELEMENTAL DE TIERRA GRANDE

Tipo: Elemental Grande

Dados de Golpe: 8D8+32 (89 PG)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20 Pies

CA: 18 (-1 Tamaño / -1 Des / +10 Natural)

Toque / Desprevenido: 8 / 18

TS: Fort +10 / Ref +1 / Vol +2

Ataque Base: +6

Ataque: Golpetazo +12 +1*/-4* (2D8+7 +1*/-4*)

Ataque Completo: Golpetazos +12/+12 +1*/-4* (2D8+7 +1*/-4*)

Presa: +17

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies

Características: Fue 25 / Des 8 / Con 19 / Int 6 / Sab 11 / Car 11

Habilidades: Avistar +6 y Escuchar +5

Dotes: Ataque Poderoso, Hendedura y Gran Hendedura

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 5/-

Aptitudes Especiales: Atravesar Tierra, Maestría de la Tierra y Empujón

ELEMENTAL DE FUEGO GRANDE

Tipo: Elemental Grande

Dados de Golpe: 8D8+24 (81 PG)

Iniciativa: +9

Velocidad: 50 Pies

CA: 18+1* (-1 Tamaño / +5+1* Des / +4 Natural)

Toque / Desprevenido: 14+1* / 13

TS: Fort +5 / Ref +11 / Vol +2

Ataque Base: +6

Ataque: Golpetazo +10 (2D6+2+2D6 fuego)

Ataque Completo: Golpetazos +10/+10 (2D6+2+2D6 fuego)

Presa: +12

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies

Características: Fue 14 / Des 21 / Con 16 / Int 6 / Sab 11 / Car 11

Habilidades: Avistar +6 y Escuchar +5

Dotes: Ataque Elástico, Iniciativa Mejorada, Esquiva, Movilidad y Sutileza con las Armas

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 5/-

Aptitudes Especiales: Quemadura (2D6 fuego; TS de Ref CD 17; 1D4 asaltos)

ELEMENTAL DE AIRE GRANDE

Tipo: Elemental Grande

Dados de Golpe: 8D8+24 (81 PG)

Iniciativa: +11

Velocidad: Volar 100 Pies (Perfecta)

CA: 20+1*+1* (-1 Tamaño / +7+1* Des / +4 Natural / +1* M. del Aire)

Toque / Desprevenido: 16+1*+1* / 13+1*

TS: Fort +5 / Ref +13 / Vol +2

Ataque Base: +6

Ataque: Golpetazo +12 (2D6+2)

Ataque Completo: Golpetazos +12/+12 (2D6+2)

Presa: +12

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies

Características: Fue 14 / Des 25 / Con 16 / Int 6 / Sab 11 / Car 11

Habilidades: Avistar +6 y Escuchar +5

Dotes: Ataque en Vuelo, Iniciativa Mejorada, Esquiva, Reflejos de Combate y Sutileza con las Armas

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 5/-

Aptitudes Especiales: Maestría del Aire y Torbellino (2D6; TS de Ref CD 16)

ELEMENTAL DE AGUA GRANDE

Tipo: Elemental Grande

Dados de Golpe: 8D8+32 (89 PG)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20 Pies / Nadar 90 Pies

CA: 20 (-1 Tamaño / +2 Des / +9 Natural)

Toque / Desprevenido: 11 / 18

TS: Fort +10 / Ref +4 / Vol +2

Ataque Base: +6

Ataque: Golpetazo +10 +1*/-4* (2D8+5 +1*/-4*)

Ataque Completo: Golpetazos +10/+10 +1*/-4* (2D8+5 +1*/-4*)

Presa: +15

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies

Características: Fue 20 / Des 14 / Con 19 / Int 6 / Sab 11 / Car 11

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +5, Nadar +8 (puede elegir 10)

Dotes: Ataque Poderoso, Hendedura y Gran Hendedura

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 5/-

Aptitudes Especiales: Empapar (8° nivel de lanzador), Maestría del Agua y Vorágine (2D6; TS de Ref CD 19)

PLAGA DE LANGOSTAS

Tipo: Sabandija Diminuta (Plaga)

Dados de Golpe: 6D8-6 (37 PG)

Iniciativa: +4

Velocidad: 10 Pies / Volar 30 Pies (Mala)

CA: 18 (+4 Tamaño / +4 Des)

Toque / Desprevenido: 18 / 14

TS: Fort +4 / Ref +6 / Vol +2

Ataque Base: +4

Ataque: Enjambre (2D6+veneno)

Ataque Completo: Enjambre (2D6+veneno)

Presa: -

Espacio / Alcance: 10 Pies / 0 Pies

Características: Fue 1 / Des 19 / Con 8 / Int - / Sab 10 / Car 2

Habilidades: Avistar +4 y Escuchar +4

Dotes: -

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Grogui, Moribundo, Derribo, Presa, Embestida, Flanqueo, Enajenación, Daño por Armas, Golpes Críticos y Conjuros de Objetivo Específico, Vulnerabilidad a efectos de Área y Vientos Fuertes, y Visión en la Oscuridad (60 Pies)

Aptitudes Especiales: Distracción (TS de Fort CD 12) y Veneno (1D3 Des / 1D3 Des; TS Fort CD 13)

CONVOCACIONES DE 6º NIVEL (1D3 / 1D4 / 1)

OSO TERRIBLE

Tipo: Animal Grande
Dados de Golpe: 12D8+60 (145 PG)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40 Pies
CA: 17 (-1 Tamaño / +1 Des / +7 Natural)
Toque / Desprevenido: 10 / 16
TS: Fort +12 / Ref +9 / Vol +9
Ataque Base: +9
Ataque: Garra +19 (2D4+10)
Ataque Completo: Garras +19/+19 (2D4+10) y Mordisco +13 (2D8+15)
Presa: +23
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 31 / Des 13 / Con 19 / Int 2 / Sab 12 / Car 10
Habilidades: Avistar +10, Escuchar +10 y Nadar +13
Dotes: Aguante, Correr, Dureza Mejorada, Rastrear y Soltura con un Arma (Garra)
Cualidades Especiales: Olfato y Visión en la Penumbra
Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado

PULPO GIGANTE

Tipo: Animal Grande
Dados de Golpe: 8D8+16 (73 PG)
Iniciativa: +2
Velocidad: 20 Pies / Nadar 30 Pies
CA: 18 (-1 Tamaño / +2 Des / +7 Natural)
Toque / Desprevenido: 11 / 16
TS: Fort +7 / Ref +8 / Vol +3
Ataque Base: +6
Ataque: Tentáculo +10 (1D4+5)
Ataque Completo: Tentáculos x8 +10 (1D4+5) y Mordisco +5 (1D8+7)
Presa: +15
Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies (20 Pies con Tentáculo)
Características: Fue 20 / Des 15 / Con 13 / Int 2 / Sab 12 / Car 3
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +4, Escondarse +12, Escapismo +12 y Nadar +13 (puede elegir 10)
Dotes: Alerta, Dureza Mejorada y Soltura con una Habilidad (Escondarse)
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, Nube de Tinta y Propulsión
Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado y Constreñir (2D8+6)

ELEMENTAL DE TIERRA ENORME

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 16D8+80 (193 PG)
Iniciativa: -1
Velocidad: 30 Pies
CA: 18 (-2 Tamaño / -1 Des / +11 Natural)
Toque / Desprevenido: 7 / 18
TS: Fort +15 / Ref +4 / Vol +7
Ataque Base: +12
Ataque: Golpetazo +19 +1*/-4* (2D10+9 +1*/-4*)
Ataque Completo: Golpetazos +19/+19 +1*/-4* (2D10+9 +1*/-4*)
Presa: +29
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 29 / Des 8 / Con 21 / Int 6 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +9 y Escuchar +10
Dotes: Ataque Poderoso, Embestida Mejorada, Golpe Demoledor, Hendedura, Gran Hendedura y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 5/-
Aptitudes Especiales: Atravesar Tierra, Maestría de la Tierra y Empujón

ELEMENTAL DE FUEGO ENORME

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 16D8+64 (177 PG)
Iniciativa: +11
Velocidad: 50 Pies
CA: 19+1* (-2 Tamaño / +7+1* Des / +4 Natural)
Toque / Desprevenido: 15+1* / 12
TS: Fort +9 / Ref +17 / Vol +7
Ataque Base: +12
Ataque: Golpetazo +17 (2D8+4+2D8 fuego)
Ataque Completo: Golpetazos +17/+17 (2D8+4+2D8 fuego)
Presa: +24
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 18 / Des 25 / Con 18 / Int 6 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +12 y Escuchar +11
Dotes: Alerta, Ataque Elástico, Iniciativa Mejorada, Esquiva, Movilidad, Reflejos de Combate, Sutileza con las Armas y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 5/-
Aptitudes Especiales: Quemadura (2D8 fuego; TS de Ref CD 22; 1D4 asaltos)

ELEMENTAL DE AIRE ENORME

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 16D8+64 (177 PG)
Iniciativa: +13
Velocidad: Volar 100 Pies (Perfecta)
CA: 21+1*+1* (-2 Tamaño / +9+1* Des / +4 Natural / +1* M. del Aire)
Toque / Desprevenido: 17+1*+1* / 12+1*
TS: Fort +9 / Ref +19 / Vol +5
Ataque Base: +12
Ataque: Golpetazo +19 (2D8+4)
Ataque Completo: Golpetazos +19/+19 (2D8+4)
Presa: +24
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 18 / Des 29 / Con 18 / Int 6 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +12 y Escuchar +11
Dotes: Ataque Elástico, Ataque en Vuelo, Iniciativa Mejorada, Esquiva, Movilidad, Reflejos de Combate y Sutileza con las Armas
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 5/-
Aptitudes Especiales: Maestría del Aire y Torbellino (2D8; TS de Ref CD 22)

ELEMENTAL DE AGUA ENORME

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 16D8+80 (193 PG)
Iniciativa: +4
Velocidad: 30 Pies / Nadar 120 Pies
CA: 21 (-2 Tamaño / +4 Des / +9 Natural)
Toque / Desprevenido: 12 / 17
TS: Fort +15 / Ref +9 / Vol +7
Ataque Base: +12
Ataque: Golpetazo +17 +1*/-4* (2D10+7 +1*/-4*)
Ataque Completo: Golpetazos +17/+17 +1*/-4* (2D10+7 +1*/-4*)
Presa: +27
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 24 / Des 18 / Con 21 / Int 6 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +12, Escuchar +11 y Nadar +8 (puede elegir 10)
Dotes: Alerta, Ataque Poderoso, Embestida Mejorada, Hendedura, Gran Hendedura y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 5/-
Aptitudes Especiales: Empapar (16º nivel de lanzador), Maestría del Agua y Vorágine (2D8; TS de Ref CD 25)

CONVOCACIONES DE 7º NIVEL (1D4+1 / 1)

TIGRE TERRIBLE

Tipo: Animal Grande
Dados de Golpe: 16D8+48 (161 PG)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40 Pies
CA: 17 (-1 Tamaño / +2 Des / +6 Natural)
Toque / Desprevenido: 11 / 15
TS: Fort +13 / Ref +12 / Vol +11
Ataque Base: +12
Ataque: Garra +20 (2D4+8)
Ataque Completo: Garras +20/+20 (2D4+8) y Mordisco +16 (2D6+12)
Presa: +24
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 27 / Des 15 / Con 17 / Int 2 / Sab 12 / Car 10
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +6, Escondarse +7 (+11 maleza alta), Moverse Sigilosamente +11, Saltar +14 y Nadar +10
Dotes: Alerta, Ataque Natural Mejorado (Garra), Ataque Natural Mejorado (Mordisco), Soltura con un Arma (Mordisco), Correr y Sigiloso
Cualidades Especiales: Olfato y Visión en la Penumbra
Aptitudes Especiales: Abalanzarse, Agarrón Mejorado y Desgarramiento [Garra +20 (2D4+4)]

CALAMAR GIGANTE

Tipo: Animal Enorme
Dados de Golpe: 12D8+27 (112 PG)
Iniciativa: +3
Velocidad: Nadar 80 Pies
CA: 17 (-2 Tamaño / +3 Des / +6 Natural)
Toque / Desprevenido: 11 / 14
TS: Fort +9 / Ref +11 / Vol +5
Ataque Base: +9
Ataque: Tentáculo +15 (1D6+8)
Ataque Completo: Tentáculos x10 +15 (1D6+8) y Mordisco +10 (2D8+12)
Presa: +29
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies (30 Pies con Tentáculo)
Características: Fue 26 / Des 17 / Con 13 / Int 1 / Sab 12 / Car 2
Habilidades: Avistar +11, Escuchar +10 y Nadar +16 (puede elegir 10)
Dotes: Alerta, Aguante, Dureza Mejorada, Dureza y Duro de Pelar
Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra, Nube de Tinta y Propulsión
Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado y Constreñir (2D8+8)

ELEMENTAL DE FUEGO MAYOR

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 21D8+84 (232 PG)
Iniciativa: +12
Velocidad: 50 Pies
CA: 24+1* (-2 Tamaño / +8+1* Des / +8 Natural)
Toque / Desprevenido: 16+1* / 16
TS: Fort +11 / Ref +20 / Vol +9
Ataque Base: +15
Ataque: Golpetazo +22 (2D8+5+2D8 fuego)
Ataque Completo: Golpetazos +22/+22 (2D8+5+2D8 fuego)
Presa: +28
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 20 / Des 27 / Con 18 / Int 8 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +14 y Escuchar +14
Dotes: Alerta, Ataque Elástico, Iniciativa Mejorada, Esquiva, Movilidad, Reflejos de Combate, Lucha a Ciegas, Soltura con un Arma (Golpetazo), Sutileza con las Armas y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 10/-
Aptitudes Especiales: Quemadura (2D8 fuego; TS de Ref CD 24; 1D4 asaltos)

TIRANOSAURIO

Tipo: Animal Enorme
Dados de Golpe: 18D8+114 (241 PG)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40 Pies
CA: 14 (-2 Tamaño / +1 Des / +5 Natural)
Toque / Desprevenido: 9 / 13
TS: Fort +16 / Ref +12 / Vol +8
Ataque Base: +13
Ataque: Mordisco +20 (3D6+13)
Ataque Completo: Mordisco +20 (3D6+13)
Presa: +30
Espacio / Alcance: 15 Pies / 10 Pies
Características: Fue 28 / Des 12 / Con 21 / Int 2 / Sab 15 / Car 10
Habilidades: Avistar +14, Escuchar +14 y Escondarse -2
Dotes: Alerta, Ataque Natural Mejorado (Mordisco), Dureza Mejorada, Dureza (2), Correr y Rastrear
Cualidades Especiales: Olfato y Visión en la Penumbra
Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado y Engullir (2D8+8+8 ácido; CA 12; 25 PG)

ELEMENTAL DE TIERRA MAYOR

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 21D8+105 (253 PG)
Iniciativa: -1
Velocidad: 30 Pies
CA: 20 (-2 Tamaño / -1 Des / +13 Natural)
Toque / Desprevenido: 7 / 20
TS: Fort +17 / Ref +6 / Vol +9
Ataque Base: +15
Ataque: Golpetazo +23 +1*/-4* (2D10+10 +1*/-4*)
Ataque Completo: Golpetazos +23/+23 +1*/-4* (2D10+10 +1*/-4*)
Presa: +33
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 31 / Des 8 / Con 21 / Int 8 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +14 y Escuchar +14
Dotes: Alerta, Ataque Poderoso, Embestida Mejorada, Golpe Demoledor, Hendedura, Gran Hendedura, Romper Arma Mejorado y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 10/-
Aptitudes Especiales: Atravesar Tierra, Maestría de la Tierra y Empujón

ELEMENTAL DE AIRE MAYOR

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 21D8+84 (232 PG)
Iniciativa: +14
Velocidad: Volar 100 Pies (Perfecta)
CA: 26+1*+1* (-2 Tamaño / +10+1* Des / +8 Natural / +1* M. del Aire)
Toque / Desprevenido: 18+1*+1* / 16+1*
TS: Fort +11 / Ref +22 / Vol +9
Ataque Base: +15
Ataque: Golpetazo +23 (2D8+5)
Ataque Completo: Golpetazos +23/+23 (2D8+5)
Presa: +28
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 20 / Des 31 / Con 18 / Int 8 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +14 y Escuchar +14
Dotes: Ataque Elástico, Ataque en Vuelo, Iniciativa Mejorada, Esquiva, Movilidad, Reflejos de Combate, Lucha a Ciegas, Sutileza con las Armas y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 10/-
Aptitudes Especiales: Maestría del Aire y Torbellino (2D8; TS de Ref CD 25)

ELEMENTAL DE AGUA MAYOR

Tipo: Elemental Enorme

Dados de Golpe: 21D8+105 (253 PG)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30 Pies / Nadar 120 Pies

CA: 22 (-2 Tamaño / +5 Des / +9 Natural)

Toque / Desprevenido: 13 / 17

TS: Fort +17 / Ref +14 / Vol +9

Ataque Base: +15

Ataque: Golpetazo +21 +1*/-4* (2D10+8 +1*/-4*)

Ataque Completo: Golpetazos +21/+21 +1*/-4* (2D10+8 +1*/-4*)

Presa: +31

Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies

Características: Fue 26 / Des 20 / Con 21 / Int 8 / Sab 11 / Car 11

Habilidades: Avistar +14, Escuchar +14 y Nadar +8 (puede elegir 10)

Dotes: Alerta, Ataque Poderoso, Embestida Mejorada, Hendedura, Gran Hendedura, Reflejos Rápidos, Romper Arma Mejorado y Voluntad de Hierro

Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 10/-

Aptitudes Especiales: Empapar (21^{er} nivel de lanzador), Maestría del Agua y Vorágine (2D8; TS de Ref CD 28)

CONVOCACIONES DE 8º NIVEL (1D3)

SALAMANDRA NOBLE

Tipo: Ajeno Grande

Dados de Golpe: 15D8+45 (151 PG)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20 Pies

CA: 18 (-1 Tamaño / +1 Des / +8 Natural)

Toque / Desprevenido: 10 / 17

TS: Fort +12 / Ref +10 / Vol +11

Ataque Base: +15

Ataque: Lanza Larga +3 +23 (1D8+9/x3 +1D8 fuego)

Ataque Completo: Lanza Larga +3 +23/+18/+13 (1D8+9/x3 +1D8 fuego) y Coletazo +18 (2D8+3+1D8 fuego)

Presa: +25

Espacio / Alcance: 10 Pies / 10 Pies (20 Pies con Lanza o Coletazo)

Características: Fue 22 / Des 13 / Con 16 / Int 16 / Sab 15 / Car 15

Habilidades: Avistar +13, Escuchar +13, Escondarse +15, Moverse Sigilosamente +17, Diplomacia +4, Intimidar +4 y Artesanía (Herrería) +25

Dotes: Alerta, Ataque Múltiple, Ataque Poderoso, Hendedura, Gran Hendedura y Soltura con una Habilidad [Artesanía (Herrería)]

Cualidades Especiales: Inmunidad al Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 15/Magia

Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado, Constreñir (1D4+1D8 fuego), Calor y Aptitudes Sortílegas [3/Día: Bola de Fuego (10D6 fuego; CD 15), Esfera Flamígera (2D6 fuego; CD 14), Manos Ardientes (5D4 fuego; CD 13) y Muro de Fuego (2D6+15 fuego; 2D4 fuego; 1D4 fuego); 1/Día: Disipar Magia; 15º nivel de lanzador]

ROC

Tipo: Animal Gargantuesco

Dados de Golpe: 18D8+126 (253 PG)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20 Pies / Volar 80 Pies (Regular)

CA: 17 (-4 Tamaño / +2 Des / +9 Natural)

Toque / Desprevenido: 8 / 15

TS: Fort +18 / Ref +13 / Vol +9

Ataque Base: +13

Ataque: Garra +21 (2D6+12)

Ataque Completo: Garras +21/+21 (2D6+12) y Mordisco +19 (2D8+18)

Presa: +37

Espacio / Alcance: 20 Pies / 15 Pies

Características: Fue 34 / Des 15 / Con 24 / Int 2 / Sab 13 / Car 11

Habilidades: Avistar +14, Escuchar +10 y Escondarse -3

Dotes: Alerta, Ataque en Vuelo, Ataque Múltiple, Ataque Poderoso, Engarro, Viraje Brusco y Voluntad de Hierro

Cualidades Especiales: Visión en la Penumbra

Aptitudes Especiales: -

TOJANIDA ANCIANA

Tipo: Ajeno Grande

Dados de Golpe: 15D8+60 (166 PG)

Iniciativa: +1

Velocidad: 10 Pies / Nadar 90 Pies

CA: 24+1* (-1 Tamaño / +1+1* Des / +14 Natural)

Toque / Desprevenido: 10+1* / 23

TS: Fort +13 / Ref +10 / Vol +10

Ataque Base: +15

Ataque: Mordisco +20 (4D6+9)

Ataque Completo: Mordisco +20 (4D6+9) y Garras +15/+15 (1D8+6)

Presa: +25

Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies

Características: Fue 22 / Des 13 / Con 19 / Int 10 / Sab 12 / Car 9

Habilidades: Avistar +25, Buscar +22, Escuchar +21, Escondarse +15, Escapismo +19, Uso de Cuerdas +1 (+3 ataduras), Averiguar Intenciones +17, Intimidar +17, Nadar +14 (puede elegir 10), Supervivencia +1 (+3 rastros; +3 otros planos) y Saber (Los Planos) +18

Dotes: Alerta, Ataque Poderoso, Esquiva, Hendedura, Lucha a Ciegas y Romper Arma Mejorado

Cualidades Especiales: Inmunidad al Ácido y al Frío, RE 10 (Fuego y Electricidad), Visión en la Oscuridad (60 Pies) y Visión Periférica

Aptitudes Especiales: Agarrón Mejorado y Nube de Tinta (TS de Ref CD 19; 15º nivel de lanzador)

CONVOCACIONES DE 9º NIVEL (1)

UNICORNIO CORCEL CELESTIAL CLÉRIGO DE 7º NIVEL

Tipo: Bestia Mágica Grande
Dados de Golpe: 8D10+7D8+75 (191 PG)
Iniciativa: +4
Velocidad: 60 Pies
CA: 24 (-1 Tamaño / +4 Des / +6 Natural / +5 *Brazaletes de Armadura*)
Toque / Desprevenido: 13 / 20
TS: Fort +16 / Ref +12 / Vol +15
Ataque Base: +13
Ataque: *Cuerno* +3 +22 (1D8+10+15*)
Ataque Completo: *Cuerno* +3 +22 (1D8+10+15*) y *Pezuñas* +14 (1D4+7)
Presa: +24
Espacio / Alcance: 10 Pies / 5 Pies
Características: Fue 24 / Des 18 / Con 20 / Int 13 / Sab 27 / Car 24
Habilidades: Avistar +15, Escuchar +15, Moverse Sigilosamente +12, Concentración +11+4*, Conocimiento de Conjuros +5, Supervivencia +15, Saber (Naturaleza) +9 y Saber (Religión) +8
Dotes: Alerta, Correr, Conjuración en Combate, Expulsión Incrementada, Expulsión Mejorada y Soltura con una Habilidad (Supervivencia)
Cualidades Especiales: Inmunidad al Veneno, el Hechizo y la Compulsión, RE 10 (Ácido, Frío y Electricidad), RD 10/Magia, RC 20, Olfato, Visión en la Penumbra y Visión en la Oscuridad (60 Pies)
Aptitudes Especiales: Empatía Salvaje, Círculo Mágico contra el Mal, Castigar el Mal (+15; 1/Día), Expulsar Muertos Vivientes (13/Día), Aptitudes Sortílegas [A Voluntad: *Detectar el Mal* (Acción Gratuita); 3/Día: *Curar Heridas Leves* (1D8+5); 1/Día: *Curar Heridas Moderadas* (2D8+5); 5º nivel de lanzador; 1/Día: Neutralizar Veneno (CD 21); 8º nivel de lanzador; 1/Día: *Hablar con los Animales*; 7º nivel de lanzador] y Conjuros [8, 6, 5, 4, 3, +1*; 0: *Crear Agua*, *Detectar Magia*, *Detectar Veneno*, *Luz*, *Orientación Divina*, *Purificar Comida y Bebida*, *Resistencia y Virtud*; 1: *Bendecir*, *Calmar Animales** (2D4+7), *Escudo de la Fe* (+3), *Niebla de Obscurecimiento*, *Orden Imperiosa*, *Protección contra el Mal**, *Quitar Miedo y Santuario*; 2: *Animal Mensajero*, *Arma Espiritual* (1D8+2), *Auxilio Divino** (1D8+7), *Escudar a Otro*, *Inmovilizar Animal**, *Quitar Parálisis y Restablecimiento Menor*; 3: *Círculo Mágico contra el Mal**, *Dominar Animal**, *Luz Abrasadora* (3D8/7D8/3D6), *Plegaria*, *Protección contra la Energía* (84) y *Quitar Maldición*; 4: *Caminar por el Aire*, *Castigo Divino** (4D8/8D6), *Poder Divino* y *Restablecimiento*; CD 18+nivel de conjuro; +1 nivel de lanzador para conjuros buenos]

ELEMENTAL DE AIRE ANCIANO

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 24D8+96 (265 PG)
Iniciativa: +15
Velocidad: Volar 100 Pies (Perfecta)
CA: 27+1*+1* (-2 Tamaño / +11+1* Des / +8 Natural / +1* M. del Aire)
Toque / Desprevenido: 19+1*+1* / 16+1*
TS: Fort +12 / Ref +25 / Vol +10
Ataque Base: +18
Ataque: Golpetazo +27 (2D8+6)
Ataque Completo: Golpetazos +27/+27 (2D8+6)
Presa: +32
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 22 / Des 33 / Con 18 / Int 10 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +29 y Escuchar +29
Dotes: Ataque Elástico, Ataque en Vuelo, Hendedura, Iniciativa Mejorada, Esquiva, Movilidad, Reflejos de Combate, Lucha a Ciegas, Sutileza con las Armas y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 10/-
Aptitudes Especiales: Maestría del Aire y Torbellino (2D8; TS de Ref CD 28)

ELEMENTAL DE TIERRA ANCIANO

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 24D8+120 (289 PG)
Iniciativa: -1
Velocidad: 30 Pies
CA: 22 (-2 Tamaño / -1 Des / +15 Natural)
Toque / Desprevenido: 7 / 22
TS: Fort +19 / Ref +7 / Vol +10
Ataque Base: +18
Ataque: Golpetazo +27 +1*/-4* (2D10+11/19-20 +1*/-4*)
Ataque Completo: Golpetazos +27/+27 +1*/-4* (2D10+11/19-20 +1*/-4*)
Presa: +37
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 33 / Des 8 / Con 21 / Int 10 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +29 y Escuchar +29
Dotes: Alerta, Ataque Poderoso, Crítico Mejorado (Golpetazo), Embestida Mejorada, Golpe Demoledor, Hendedura, Gran Hendedura, Romper Arma Mejorada y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 10/-
Aptitudes Especiales: Atravesar Tierra, Maestría de la Tierra y Empujón

ELEMENTAL DE FUEGO ANCIANO

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 24D8+96 (265 PG)
Iniciativa: +13
Velocidad: 50 Pies
CA: 25+1* (-2 Tamaño / +9+1* Des / +8 Natural)
Toque / Desprevenido: 17+1* / 16
TS: Fort +14 / Ref +23 / Vol +10
Ataque Base: +18
Ataque: Golpetazo +26 (2D8+6+2D8 fuego)
Ataque Completo: Golpetazos +26/+26 (2D8+6+2D8 fuego)
Presa: +32
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 22 / Des 29 / Con 18 / Int 10 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +29 y Escuchar +29
Dotes: Alerta, Ataque Elástico, Iniciativa Mejorada, Esquiva, Movilidad, Gran Fortaleza, Reflejos de Combate, Lucha a Ciegas, Soltura con un Arma (Golpetazo), Sutileza con las Armas y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo, Veneno y Fuego, Vulnerabilidad al Frío, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 10/-
Aptitudes Especiales: Quemadura (2D8 fuego; TS de Ref CD 26; 1D4 asaltos)

ELEMENTAL DE AGUA ANCIANO

Tipo: Elemental Enorme
Dados de Golpe: 24D8+120 (289 PG)
Iniciativa: +6
Velocidad: 30 Pies / Nadar 120 Pies
CA: 23 (-2 Tamaño / +6 Des / +9 Natural)
Toque / Desprevenido: 14 / 17
TS: Fort +19 / Ref +16 / Vol +10
Ataque Base: +18
Ataque: Golpetazo +25 +1*/-4* (2D10+9/19-20 +1*/-4*)
Ataque Completo: Golpetazos +25/+25 +1*/-4* (2D10+9/19-20 +1*/-4*)
Presa: +35
Espacio / Alcance: 15 Pies / 15 Pies
Características: Fue 28 / Des 22 / Con 21 / Int 10 / Sab 11 / Car 11
Habilidades: Avistar +29, Escuchar +29 y Nadar +8 (puede elegir 10)
Dotes: Alerta, Ataque Poderoso, Crítico Mejorado (Golpetazo), Embestida Mejorada, Hendedura, Gran Hendedura, Reflejos Rápidos, Romper Arma Mejorada y Voluntad de Hierro
Cualidades Especiales: Inmunidad a efectos de Sueño, Parálisis, Aturdimiento, Golpes Críticos, Flanqueo y Veneno, Visión en la Oscuridad (60 Pies) y RD 10/-
Aptitudes Especiales: Empapar (24º nivel de lanzador), Maestría del Agua y Vorágine (2D8; TS de Ref CD 31)

ELFO SILVANO

Descripción:

Los elfos silvanos son espíritus libres que viven en las profundidades de los bosques primigenios y que sienten la llamada del mundo natural con una intensidad mucho mayor que ninguna otra raza. Son frugales y dados al aislamiento, y se caracterizan sobre todo por vivir en armonía con la naturaleza. Como a todos los elfos, sus largas orejas puntiagudas y su complexión esbelta y grácil, les otorgan un aura de elegancia casi ultraterrena, mientras que los intrincados tatuajes con los que se decoran, les dan una apariencia mística y salvaje. Son misteriosas criaturas que guardan infinidad de secretos y que raramente salen fuera de sus bosques, por lo que apenas entienden lo que sucede en el mundo exterior. Siguen una senda que nadie más sigue y aunque parecen caprichosos y crueles, en verdad todo acto de violencia que ejecutan encuentra su equilibrio en la naturaleza.

Rasgos Raciales:

- Características: Bonificador de +2 a la Destreza y penalizador de -2 a la Constitución y al Carisma.
- Tamaño Mediano: Ausencia de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- Velocidad: La velocidad terrestre base es de 30 pies.
- Trance: Los elfos no duermen como las demás razas. En lugar de eso, meditan sumidos en un profundo trance durante 4 horas al día, obteniendo los mismos beneficios que un humano durmiendo 8 horas.
- Mente Férrea: Inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de dormir, y bonificador +2 racial en las TS contra conjuros y efectos mágicos enajenadores.
- Visión en la Penumbra: Los elfos pueden ver el doble de bien que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha o de cualquier otra situación en la que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentran en tales situaciones, conservan la capacidad de distinguir colores y detalles.
- Sentidos Agudizados: Bonificador +2 racial en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Cuando un elfo pasa a 5 pies o menos de una puerta secreta u oculta, tiene derecho a una prueba de Buscar para advertir su presencia como si la estuviera buscando activamente.
- Afinidad con la Naturaleza: Bonificador +2 racial en las pruebas de Saber (Naturaleza), Supervivencia y Trato con Animales.
- Tatuajes Talismánicos: Bonificador +1 racial a todas las TS.
- Competencia con Armas: Competencia con Arma Marcial en espada larga, espada corta, arco largo y arco corto (incluyendo las versiones de arcos compuestos) como dotes adicionales.
- Idiomas Automáticos: Élfico y silvano.
- Idiomas Adicionales: Común, dracónico, gnomo, gnoll, orco y trasgo.
- Clase Predilecta: Explorador. En un elfo silvano multiclase, la clase de explorador no cuenta a la hora de determinar si se sufre o no una penalización a los PX.

Facultades Especiales:

- Lengua Élfica: El élfico es una lengua que evoca la belleza de la naturaleza en todas sus formas y que está llena de sentidos ocultos, dobles sentidos y sutiles matices. Una vocal mal pronunciada puede cambiar el verdadero significado no solo de una palabra, sino de toda una frase entera. Cuando los no elfos hablan élfico, no solo es probable sino que es seguro que pronunciarán algo mal.

Así, un uso común que hacen los elfos de estas características de su idioma, es transmitirse entre sí segundos significados que solo los oídos élficos pueden percibir. De esta manera, cuando hablan frente a no elfos que pueden comprender el idioma, se pasan mensajes ocultos sin que nadie se dé cuenta. Este uso del idioma es automático, pero solo se puede transmitir una frase oculta de diez palabras por minuto de conversación. Un no elfo que hable élfico y sospeche algo, puede realizar una prueba de Averiguar Intenciones enfrentada para saber que algo está pasando, pero nunca será capaz de entender qué. Los elfos tienen un bonificador +10 de circunstancia a sus pruebas si intentan transmitir una frase por minuto. Es posible transmitir más información de esta manera, pero entonces su bonificador se reduce a +5 si intentan transmitir dos frases por minuto y lo pierden si intentan mantener una conversación diferente a la vez.

- **Afinidad con las Hierbas:** Un elfo con al menos 5 rangos en las habilidades de Oficio (Herbalismo), Saber (Naturaleza) y/o Supervivencia, obtiene un bonificador +2 de sinergia en estas mismas habilidades para cualquier tarea relacionada con hierbas. En ningún caso una habilidad puede bonificarse a sí misma.
- **Alquimia Élfica:** Los elfos llevan el arte de la alquimia a un nivel inimaginable para el resto de razas, por lo que muchos de los artículos que fabrican se consideran extraordinarios y exóticos más allá de sus tierras. En la elaboración de estas maravillas, se utilizan procesos secretos conocidos únicamente por los alquimistas elfos, por lo que la fabricación de tales productos es exclusiva de su raza. A continuación se describen algunos de los artículos que un alquimista elfo puede elaborar.
 - **Fuego Frío:** Esta sustancia produce una llama que no prende ni quema cuando se toca. Se utiliza en antorchas o frascos de aceite para lámparas y produce luz normal.
1 Lb. / CD 16 / 5 p.p.
 - **Varita Brillante:** Esta varita alquímicamente recubierta, va dentro de un delgado tubo metálico y cuando se saca da una suave luz azulada que ilumina hasta 10 pies para la visión normal y hasta 30 pies para la visión en la penumbra. La varita brillante pierde su luz después de una hora.
1 Lb. / CD 22 / 1 p.o.
 - **Luz Líquida:** La luz líquida es una variante del fuego de alquimista. Es una sustancia cristalina que se guarda en un recipiente transparente. Cuando el líquido entra en contacto con el aire, brilla con fuerza durante seis horas si se guarda en el recipiente y da luz hasta una distancia de 30 pies. La sustancia sigue brillando si se salpica una superficie con ella, lo que la hace muy útil para dejar señales temporales. Cada hora consume una de las seis dosis que contiene el vial. Si se vierte una dosis fuera del vial, esta brilla durante una hora y alumbra hasta 15 pies de distancia. La luz líquida también puede emplearse como un arma deflagradora, en cuyo caso las criaturas alcanzadas por ella se considera como si estuviesen afectadas por un conjuro de *fuego feérico*. Si se usa de este modo, la luz líquida brilla durante 1D6+1 asaltos.
Peso Despreciable / CD 25 / 4 p.o.
 - **Nafta:** Esta sustancia altamente inflamable es similar al fuego de alquimista, aunque a diferencia de este, no deja de arder hasta que se agota o es apagado por medios mágicos. Funciona exactamente igual que el fuego de alquimista, salvo que las criaturas afectadas continúan sufriendo daño durante 1D6 asaltos. Al igual que con el fuego de alquimista, es posible fabricar versiones más refinadas aumentando la CD de creación y multiplicando los costes de fabricación.
1 Lb. / CD 28 / 40 p.o.
 - **Polvo de Hadas:** Este fino polvo se guarda en una pequeña bolsa. Cuando se usa como arma deflagradora, la bolsa se rompe y al entrar en contacto con el aire, el polvo genera una nube de diminutas explosiones ruidosas y brillantes en un radio de 5 pies. Cualquiera en el área de efecto debe superar una TS de Voluntad con CD 15, o sufrir un penalizador -2 de moral a sus tiradas de ataque y daño durante 1D4 asaltos. Las explosiones duran un asalto y luego se extinguen.
1 Lb. / CD 22 / 15 p.o.
 - **Niebla Embotellada:** Cuando se expone al aire, este líquido blanco lechoso se evapora en una nube de niebla desde el punto de origen y genera un efecto como el del conjuro *nube brumosa*. La niebla se disipa en 2D8 asaltos, o en un asalto si el viento sopla a más de 11 millas por hora.
1 Lb. / CD 23 / 15 p.o.
 - **Niebla de Adormecimiento:** Esta sustancia funciona del mismo modo que la niebla embotellada, solo que además se le ha añadido un narcótico. Todas aquellas criaturas que se encuentren dentro de la niebla, deben superar una TS de Fortaleza con CD 15, o sufrir un penalizador -1 alquímico a todas las tiradas durante 1D4 horas. Los elfos son inmunes al narcótico.
1 Lb. / CD 28 / 30 p.o.
 - **Pintura de Camaleón:** Este tinte especial va mucho más allá que la simple pintura de camuflaje. Se aplica a franjas sobre la piel y va cambiando de color para reflejar el entorno, lo que confiere un bonificador +3 alquímico a las pruebas de Escondarse. Esta pintura pierde sus propiedades tras 8 horas después de aplicarse.
Peso Despreciable / CD 20 / 4 p.o.

- **Seda de Araña:** La seda de araña se conserva en una bolsa y se usa presionándola, de esta manera una hebra blanca de la sustancia sale por una pequeña abertura especialmente diseñada. La hebra se adhiere con rapidez a cualquier superficie, aunque cualquier arma de filo puede cortarla fácilmente. La hebra es fuerte y elástica, y se requiere una prueba de Fuerza con CD 24 para romperla. Puede resistir hasta 800 libras de peso sin romperse o soltarse de donde estuviera adherida. Se puede disolver con alcohol en 3 asaltos. Una sola bolsa puede producir hasta 120 pies de hebra.

5 Lbs. / CD 25 / 25 p.o.

- **Hilo de Telaraña:** Este hilo está hecho con tela de araña y rayos de luna, y se utiliza para elaborar muchas prendas élficas. Este material ligero, elástico y cómodo proporciona un bonificador +2 alquímico a las pruebas de Oficio (Tejido) y Artesanía (Sastrería) cuando se trabaja con él. Las prendas resultantes triplican su precio de mercado habitual y encantarlas es mucho más fácil, requiriendo únicamente 1/50 de su precio base en PX, en lugar del 1/25 habitual.

1 Lb. / CD 25 / 1 p.o.

- **Vino Élfico:** Para los elfos, el raro sabor de este vino es una exquisitez, pero los no elfos que lo prueban deben superar una TS de Fortaleza con CD 18, o estar totalmente borrachos después de la primera copa. De esta forma sufren un penalizador -2 alquímico a todas las tiradas hasta que puedan dormir 8 horas. Tras despertar debe efectuarse otra TS de Fortaleza con CD 16 o sufrir una resaca durante 1D6 horas, que impone un penalizador -1 de moral a todas las tiradas basadas en el Carisma en las interacciones sociales. Esta es una sustancia que requiere ser envejecida para su elaboración, aunque no obtiene ninguna mejora más allá de su sabor.

2 Lbs. / CD 18 / 30 p.o. (en tierras extranjeras el precio alcanza las 300 p.o.)

- **Licor de Fatas:** Los elfos pueden emborracharse con esta bebida como los humanos pueden hacerlo con el whisky fuerte. Sin embargo, para los no elfos es un potente alucinógeno que obliga a quien lo toma a efectuar una TS de Fortaleza con CD 20, o quedar atontado e incapaz de acción alguna durante 8 horas. Tras despertar debe efectuarse otra TS de Fortaleza con CD 15, o sufrir una resaca que impone un penalizador -2 de moral a todas las tiradas durante 1D8 horas. Esta es una sustancia que requiere ser envejecida para su elaboración, aunque no obtiene ninguna mejora más allá de su sabor.

2 Lbs. / CD 20 / 30 p.o. (en tierras extranjeras el precio alcanza las 450 p.o.)

- **Sustancias Envejecidas:** Un elfo que utilice las habilidades de Oficio (Herbalismo), Artesanía (Alquimia) o Artesanía (Venenos), puede elaborar artículos “envejecidos”. Utilizando las reglas habituales de Artesanía, debe declararse que se va a preparar una sustancia envejecida. Cada prueba requiere un año de trabajo durante el cual el elfo tan solo debe dedicar al proceso una semana al mes. Esta prueba solo aumenta la potencia de la sustancia en una unidad, ya sea un bonificador, penalizador, unidad de tiempo para la duración, dado de daño o incremento de la CD. Si se desea seguir mejorando la sustancia, debe emplearse otro año adicional por unidad mejorada. Al hacer la prueba de habilidad se utiliza el coste normal en piezas de oro, pero el valor de mercado real aumenta en 100 piezas por cada unidad de mejora. Una misma sustancia no puede tener más de 5 unidades de mejora en total y solo se puede elegir un tipo de mejora por cada 10 años de envejecimiento, lo que significa que crear una sustancia con mejoras de distinta categoría lleva mucho más tiempo.

Los siguientes efectos son los que se pueden lograr de una sustancia envejecida:

- Las sustancias con límite de uso pueden tener 1D4 dosis adicionales.
- Las sustancias que conceden bonificadores o penalizadores a las tiradas pueden conceder un +1/-1 adicional.
- Las sustancias que infligen daño pueden infligir un dado adicional o usar uno mayor (por ejemplo, D4 se convierte en D6).
- Las sustancias con una duración limitada pueden durar una unidad de tiempo adicional (una hora, día o semana adicional, ó +4 asaltos, ó +10 minutos).
- Las sustancias que afectan a criaturas pueden tener un +1 a la CD para resistirlas.

- Elaboración Natural: Un elfo que pueda trabajar en un laboratorio natural creado con árboles vivos y rocas mediante el arte del modelado, obtiene un bonificador +4 de circunstancia a todas las pruebas de Oficio (Herbalismo), Artesanía (Alquimia) y Artesanía (Venenos) para cualquier sustancia elaborada en él. Crear un laboratorio así cuesta 1.500 piezas de oro y solo un maestro modelador puede hacerlo. El mantenimiento del laboratorio requiere una prueba de Saber (Naturaleza) u Oficio (Granjero) al mes con CD 15, además de un gasto mensual de 100 piezas de oro. Se permiten un máximo de tres intentos al mes en esta prueba. Si no se proporciona el mantenimiento adecuado, el bonificador del laboratorio viviente se reduce en uno por cada mes que se pase sin cuidar de él. Cuando el bonificador desciende a 0, el laboratorio muere.
- Artesanía Élfica: Cualquier creación de un elfo siempre es de calidad élfica. Un objeto de calidad élfica sigue las reglas habituales de las pruebas de Artesanía, salvo que cada tirada representa dos semanas de trabajo en lugar de una. Los costes de creación son los mismos que los habituales, sin embargo el precio final de mercado es el doble del normal. Además, un objeto de calidad élfica pesa 3/4 partes de lo normal (cuando el peso sea aplicable), aunque su resistencia y durabilidad son las mismas.
 - o *Artesanía Élfica de Gran Calidad*: Las creaciones élficas de gran calidad siguen tanto las reglas de artesanía élfica anteriormente expuestas, como las reglas habituales de objetos de gran calidad. Los componentes para una creación élfica de gran calidad son mucho más difíciles de trabajar, por lo que cuestan 500 piezas de oro y la CD de la prueba de Artesanía aumenta a 25. Así, un arma élfica de gran calidad proporciona un bonificador +2 de mejora y los penalizadores de las armaduras se reducen en 2. Cualquier otra creación otorga un bonificador +2 de mejora a las tareas realizadas con ella.
- Tácticas de Combate Élficas: Aquellos grupos de elfos que combaten juntos pueden utilizar cualquiera de las tácticas de combate aquí descritas. Cualquier no elfo adiestrado por un elfo en estas tácticas, también puede utilizarlas. El adiestramiento requiere al menos una hora diaria durante un mes. Un entrenamiento intensivo de un día entero reduce el tiempo en una semana, con un mínimo de una semana de entrenamiento diario.
 - o *Hostigar*: Esta táctica funciona mejor contra un solo oponente grande. Los miembros del grupo rodean al objetivo justo fuera de su alcance, retrasando sus acciones para que el personaje con la mayor probabilidad de sobrevivir (CA alta, muchos PG, magia protectora, etc.) actúe primero. Una vez que el objetivo ataca en su turno, el resto del grupo se acerca a luchar normalmente, comenzando por el personaje de enfrente (que obtiene un bonificador de flanco en el proceso) y siguiendo los demás.

Tras dos asaltos como este, el objetivo debe realizar una TS de Voluntad, con una CD igual a 10 más el daño más alto de un solo ataque sufrido durante los asaltos previos. Si falla, sufrirá un penalizador -2 de moral a todas las tiradas de ataque y daño. Si un solo miembro del grupo se sale voluntariamente de la secuencia de ataque, el efecto termina.

Aptitudes particularmente útiles son las dotes de Esquiva, Movilidad, Ataque Elástico y Pericia en Combate.

 - o *Perseguir*: Más que un estilo de lucha, la persecución en grupo es una forma de coordinar los esfuerzos de los elfos para seguir a una o varias criaturas. El grupo se separa individualmente o por parejas, dejando a un personaje desparejado para perseguir a la presa. El personaje se mantiene a una distancia cautelosa de no menos de 60 pies con el objetivo, efectuando pruebas enfrentadas de Esconderse y posiblemente de Moverse Sigilosamente para no ser detectado, mientras que el resto del grupo se adelanta y se esconde cerca de puntos por los que la presa pueda pasar. De esta manera, siguen adelante a toda velocidad manteniendo una distancia de al menos 120 pies en bosque o ciudad y hasta de una milla en colinas o llanuras, para pasar inadvertidos. Esta táctica es difícil de coordinar, ya que requiere que todos los participantes excepto el perseguidor, realicen una prueba de Supervivencia cada vez que adelantan. La CD de esta prueba es de 10, más 1 por cada 60 pies recorridos. Una pareja de relevos puede usar la acción de ayudar a otro, así, uno tira con CD 10 para proporcionar al otro un bonificador +2 de circunstancia en su propia prueba. Esto asegura que los relevos perseguidores mantienen el ritmo de la presa, aunque si tienen métodos mágicos para permanecer en contacto y sobre la pista, no necesitan prueba alguna.

Por cada hora en la que el grupo se turne en seguir a la presa directamente, el individuo al que le toque seguir de cerca al objetivo obtiene un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Escondarse y Moverse Sigilosamente durante la persecución. Además, todos los miembros del grupo obtienen un bonificador +4 de circunstancia a la Iniciativa, para atacar por sorpresa cuando preparen una emboscada para un objetivo perseguido.

Aptitudes particularmente útiles son los conjuros de *invisibilidad*, *viento susurrante* y de adivinación, así como familiares o compañeros animales señalando.

- *Tácticas de Manada*: Un grupo que combate bien junto, tiene mayor probabilidad de derrotar a sus enemigos. Así, una compañía de elfos puede combinar efectivamente los talentos de sus miembros, asegurando la supervivencia de todos. Cuando atacan a un grupo de enemigos, los elfos concentran los ataques a distancia en el oponente que parezca más débil, tratando de eliminar tantas fuentes de daño como sea posible en el menor tiempo posible. Durante el primer asalto de combate, o antes si el grupo ha emboscado a sus oponentes, los elfos pueden realizar una prueba de habilidad apropiada para averiguar qué oponente caerá antes. Esta prueba puede ser desde Saber (Naturaleza), Sanar, Supervivencia, Saber (Arcano) o incluso Conocimiento de Conjuros. El DM es quién decide qué pruebas son las más apropiadas así como la CD de las mismas, para que los elfos analicen adecuadamente a sus enemigos. Si reconocen entre sus enemigos a un oponente con una aptitud peligrosa o a un lanzador de conjuros, se convierte en el primer enemigo a abatir o inmovilizar. Tras el primer asalto de combate, uno o dos de los personajes distraen al resto de los oponentes, mientras los demás concentran sus ataques en un solo objetivo, cambiando a otro una vez que esté muerto o incapacitado.

Cuando cae el segundo objetivo, el resto de los oponentes deben efectuar una TS de Voluntad con CD 10 + el nivel medio del grupo, o sufrir un penalizador -1 de moral a las tiradas de ataque y daño. Deben hacer una TS adicional cada vez que uno de ellos caiga bajo la arremetida de los elfos. Los penalizadores se apilan con cada salvación fallida.

Aptitudes particularmente útiles son los conjuros de *detectar magia* y *bendecir*, la música de bardo, las dotes de Ataque Poderoso y Hendedura, así como la habilidad de Intimidar.

- *Aterrorizar*: En una combinación de persecución y hostigamiento, los elfos atacan desde las sombras, usando ataques a distancia, magia y ruido en general para expulsar a sus enemigos o debilitarlos de cara al enfrentamiento final. Esta táctica confía en los ataques a distancia y las aptitudes del grupo para permanecer oculto, por lo que se suele emplear en zonas que estén muy densamente arboladas. Los arqueros y lanzadores de conjuros atacan o conjuran su magia desde la cobertura de los árboles, usando sus acciones equivalentes a moverse para hacer pruebas de Escondarse. Hacen esto uno detrás de otro, moviéndose escondidos alrededor de los objetivos, mientras que el resto del grupo lanza sus propios ataques, creando confusión. Para que la táctica surta efecto, los ataques deben provenir de posiciones que estén al menos a 30 pies de distancia.

Hasta que los elfos luchen en un espacio abierto o los oponentes tengan un modo de detectarlos, obtienen ocultación total con cada prueba de Escondarse con éxito y ocultación parcial cuando fallan. Cuando uno de los oponentes cae, el resto deben superar una TS de Voluntad con CD 10 + el nivel medio del grupo, o sufrir un penalizador -1 de moral a las tiradas de ataque y daño. Los penalizadores se apilan con cada salvación fallida.

Aptitudes particularmente útiles son la magia de ilusión, las dotes de Disparo Preciso Mejorado, Disparo a la Carrera y Apresurar Conjuro.

Magia Élfica:

- Hechicería Élfica: Hechizar es la capacidad de crear objetos mágicos de un solo uso, o imbuir animales con el poder de un conjuro durante más tiempo. El elfo debe tener la capacidad de lanzar conjuros y al menos 8 rangos en Conocimiento de Conjuros. En el caso de los animales, también necesita al menos 8 rangos en la habilidad de Trato con Animales, o bien el rasgo clásico de empatía salvaje.
 - *Hechizar un Objeto*: Un lanzador de conjuros puede imbuir cualquier objeto mundano con un solo uso de un conjuro que tenga en su repertorio, ya lo tenga preparado o pueda lanzarlo espontáneamente. Puede hechizar un objeto con un conjuro de hasta nivel igual a la mitad del nivel de conjuro máximo que sea capaz de lanzar, con un nivel de lanzador efectivo no superior a la mitad de su nivel de lanzador real. Así por ejemplo, un mago de 7º nivel podría hechizar una flecha con *telaraña* y 3 niveles de lanzador, pero no podría hechizar una capa con *volar*. Gasta un

número de PX por nivel del conjuro de acuerdo con la tabla que aparece a continuación y lanza el conjuro al objeto de forma normal, almacenando su efecto dentro. No hay coste monetario ni limitaciones de tiempo, excepto las del tiempo de lanzamiento del conjuro. El objeto hechizado se puede detectar con *detectar magia* hasta que se libere del conjuro. El hechizo se disipa al pasar cierto tiempo, según su modo de activación.

Cualquiera puede usar los hechizos si puede usar el objeto mágico equivalente, mientras que los desencadenantes y finalizadores de conjuro solo están disponibles para los lanzadores de conjuros. El DM puede decidir que ciertos conjuros no pueden ser almacenados en un objeto, o que requieren un modo de activación específico según el conjuro y el objeto hechizado.

Modo de Activación	Coste en PX por nivel de conjuro	Duración
Finalizador de conjuro	1 x nivel de lanzador	Un mes
Desencadenante de conjuro	2 x nivel de lanzador	Dos semanas
Palabra de mando	3 x nivel de lanzador	Una semana
Activación por uso	4 x nivel de lanzador	Dos días

- *Hechizar un Animal*: Para hechizar a un animal el personaje le lanza el conjuro y gasta 2 PX por nivel del conjuro. Se aplican las mismas limitaciones que para hechizar objetos, salvo que el animal puede usar los efectos del conjuro como aptitud sortilega. Esto no funciona con conjuros instantáneos como *proyectil mágico*, pero sí con conjuros que normalmente solo afectarían al lanzador, como *retirada expeditiva*. El animal disfruta de los beneficios del conjuro hasta el siguiente amanecer, sobrepasando la duración normal del conjuro debido a la fuerza vital que el lanzador ha gastado en el efecto.

- El Arte del Modelado: El modelado permite a los elfos tallar construcciones y todo tipo de objetos en los propios bosques y la roca vivos, en una sola pieza o como si hubieran crecido de la propia tierra. Quienes practican este arte reciben el nombre de maestros modeladores y pueden reemplazar a un equipo de artesanos aún teniendo un conocimiento rudimentario de su arte, deseando que los materiales adopten la forma y textura elegidas en vez de trabajándolos con las manos.

El elfo debe tener Soltura con una Escuela de Magia (Transmutación), o ser especialista en transmutación, o ser druida de al menos 7º nivel. Además debe poseer un mínimo de 10 rangos en Conocimiento de Conjuros y al menos 1 rango en la habilidad de Artesanía apropiada que desea imitar con su arte. También debe tener disponibles los materiales en bruto, lo que incluye árboles vivos, minerales acantilados, arrecifes de coral o incluso menas de mithril. En vez de realizar pruebas de Artesanía para crear un objeto o edificio, efectúa pruebas de Conocimiento de Conjuros, pero siguiendo las reglas habituales de la habilidad de Artesanía. El modelador gasta 1 PX por cada semana de trabajo, además del precio normal de los materiales en bruto y el objeto terminado se considera de gran calidad élfica sin necesidad de pagar nada por el componente de gran calidad.

Varios maestros modeladores pueden trabajar en el mismo proyecto, repartiéndose los costes de PX y reduciendo el tiempo de creación. Un grupo de modeladores decide cuál de ellos enfoca la voluntad de todos y es este personaje el que realiza la prueba de Conocimiento de Conjuros. Por cada modelador adicional, el lanzador principal suma +2 a la prueba para modelar el material. Debe sumarse el número total de PX gastados al acabar el trabajo y dividirse a partes iguales entre todos los modeladores. Una vez el proceso ha comenzado, ningún modelador puede dejar o unirse al grupo.

Gastando 3 PX por cada semana de trabajo, un modelador puede hacer dos pruebas de Conocimiento de Conjuros a la semana, sumando ambos resultados para la cuenta del progreso total, según las reglas normales. Si gasta 6 PX por semana, el modelador puede hacer tres pruebas, y si gasta 9, cuatro pruebas en una sola semana. Cuando un grupo de modeladores apresura un proyecto de esta forma, se usan las reglas normales de trabajo en equipo descritas anteriormente. El modelador o el grupo de modeladores sufren un punto de daño temporal a la Constitución por cada prueba semanal adicional y no empiezan a recuperarse hasta que acaban el trabajo.

El modelado es un arte mágico, y se beneficia de los conjuros y de la magia que afectan al material con el que trabaja. Cada conjuro puede usarse una sola vez al final de cada semana de trabajo, mientras que los efectos de varios conjuros se apilan si se aplican.

- *Elaborar*: Lanzar este conjuro al final de cada semana de trabajo, suma 10 x nivel de lanzador al total de las pruebas de Conocimiento de Conjuros de esa semana.

- *Creación Mayor y Creación Menor*: El material creado por estos conjuros no es permanente y desaparece al terminar su duración, así que es inútil para el modelado.
- *Conjuros de Transmutación*: Algunos conjuros de la escuela de transmutación también pueden ayudar con el arte del modelado, aunque su alcance está limitado al material al que pueden afectar. Estos conjuros suman 5 x nivel de lanzador a las pruebas de Conocimiento de Conjuros de esa semana. Entre los conjuros más útiles se encuentran *remover tierra*, *transformar piedra*, *transmutar barro en roca* o *transformar madera*.
- *Conjuros de Conjuración*: Los conjuros que crean materiales permanentes también pueden prestar ayuda, pero más limitada. El DM puede decidir si un conjuro de conjuración se aplica al intento de modelado. Los conjuros de muro son particularmente útiles como fuente de materiales y el hecho de que se les pueda dar forma durante la conjuración solo implica más beneficios. Los conjuros de conjuración, si se aplican, suman el nivel de lanzador a todas las pruebas de Conocimiento de Conjuros de esa semana.

El Alma Élfica:

Como todo lo élfico, la naturaleza del alma de los elfos es objeto de debate entre eruditos, filósofos y sacerdotes, e incluso entre los propios elfos. Algunos dicen que los elfos no tienen alma, mientras que otros afirman lo contrario, que el alma élfica es la más pura forma de espíritu que un mortal puede poseer. A pesar de su amor por la individualidad y la libertad personal, la verdad es que los elfos comparten una sola alma colectiva. Esta gran alma no es una mente colectiva, ni una amalgama de todos los elfos que han muerto y de los que están por nacer. Esta alma es una consciencia, una fuerza que envuelve todo el mundo que habitan los elfos. Los une y los conecta, poniéndolos en sintonía de forma que cada individuo puede seguir siendo él mismo, al tiempo que pueden percibir al resto de su raza y el mundo a su alrededor de formas impensables.

Esta alma explica muchas de las paradojas de los elfos, como la dicotomía entre su individualidad y su fuerte sentido de la comunidad, o el fiero heroísmo de unos en contraposición a la depravación en la que caen otros. Los pocos que han atisbado esta verdad no la revelan, pues saben que es un conocimiento que cada elfo debe descubrir por sí mismo. Este vínculo que poseen los elfos se renueva cada vez que “duermen”, cayendo en un trance meditativo en el que recuerdan y repasan momentos de su vida, reafirmando su identidad pero dejando también su marca en el poderoso inconsciente colectivo élfico. Esta unidad a tan alto nivel es la que nutre de poder a algunas de sus dotes raciales únicas y potencia su afinidad mágica natural, además de ser la responsable de muchas de sus aptitudes más extraordinarias.

- Armonía con la Naturaleza: Los elfos que tengan al menos 10 rangos en Supervivencia y Saber (Arcano), 5 rangos en Averiguar Intenciones y la dote Alerta, están en sintonía con la naturaleza de formas en que ni siquiera los demás elfos sospechan que se pueda estar. Estos elfos tan en sintonía pueden sentir cuando algo va mal en su entorno. Siempre que una amenaza esté a menos de 20 pies por nivel de personaje, del propio personaje o de algo que él aprecie, el DM puede pedirle que realice una prueba de Sabiduría con una CD determinada por él, en función de la gravedad de la amenaza. Un éxito significa que el elfo nota que algo va mal. Dado que se trata de una sensación, no debería revelarse más información que la presencia del peligro y con un 20 natural, la dirección de la que proviene. Los elfos que posean la dote Vínculo también pueden sentir una amenaza cerca de la criatura con la que están vinculados, con el mismo alcance con el que pueden sentir el peligro para sí mismos.
- Trance: Un elfo con al menos 10 rangos en Saber (Arcano) y Averiguar Intenciones, 5 rangos en Concentración y la dote Voluntad de Hierro, puede conseguir mucho más durante el trance que cualquier otro. Con un esfuerzo consciente, puede acceder no solo a sus recuerdos, sino al conocimiento ancestral de su raza y al antiguo poder que fluye por sus venas. Un elfo en pleno trance puede hacer una prueba de Concentración para lograr uno de los siguientes efectos:
 - *Contactar con los Antepasados*: El elfo puede tratar de contactar con sus antepasados para pedirles ayuda y consejo sobre un problema presente. Tras despertar del trance y superar una prueba de Concentración con CD 18, el elfo sufre 1D8 puntos de daño no letal y obtiene la dote Soltura con una Habilidad para cualquier habilidad que elija. Este bonificador se desvanece cuando el personaje vuelve a entrar en trance.
 - *Enviar Sueños*: El personaje puede utilizar esta facultad para enviar un mensaje a otro elfo vía “sueño”. La siguiente vez que el objetivo entre en trance recibirá una visión o mensaje. La CD de la prueba de Concentración es 5 para un sujeto familiar, 10 si lo conoce personalmente, 15 si lo conoce por terceros y 20 si los dos elfos no se conocen. El daño no letal sufrido es 1D4 para

alguien familiar, 1D6 si lo conoce personalmente, 2D4 si lo conoce por terceros y 2D6 si el receptor es un extraño. El mensaje no puede ser más largo que una sola frase o una visión que dure unos pocos segundos.

- *Extraer Saber Antiguo*: El elfo puede tratar de ahondar en el conocimiento acumulado de su raza mediante una prueba de Concentración con CD 20 (la CD puede ser mayor a discreción del DM). Esta aptitud permite conocer leyendas (si es que las hay) acerca de un lugar, criatura u objeto. Si la criatura, lugar o cosa no tuviera importancia legendaria no se obtendría información alguna. Como norma general, se considera legendarios a los personajes de 11º nivel o superior, las criaturas a las que se enfrentaron, los objetos más importantes que poseyeron y los lugares en que llevaron a cabo sus principales hazañas. Las leyendas recibidas por medio de esta facultad pueden revelar pequeños pero útiles datos. Por ejemplo, no revelará ninguna pista sobre la palabra de mando de la varita de un mago, pero sí que no debe usarse en distancias cortas (es una varita de bolas de fuego). Cada tirada revela un nuevo dato determinado por el DM y el elfo sufre 1D6 puntos de daño no letal por cada dato útil que descubra. Durante un mismo trance se pueden averiguar tantos datos como pruebas se logren superar, o hasta que el DM determine que ya no puede descubrirse nada más. Solo se puede hacer esto una vez por semana.
- *Extraer Magia*: La magia fluye naturalmente dentro de todos los elfos y como no todos son lanzadores de conjuros, hay grandes cantidades de energía mágica en el interior del alma colectiva. Así, durante el trance, un elfo lanzador de conjuros puede preparar un conjuro adicional del nivel que desee para el día siguiente, o lanzarlo en el caso de que no necesite preparar su magia como ocurre con hechiceros, bardos, etc. Solo puede extraer uno de estos espacios de conjuro adicionales una vez al día y automáticamente sufre 2 puntos de daño no letal por cada nivel del conjuro obtenido. Si no lanza el conjuro adicional o no usa el espacio, se disipa la próxima vez que el elfo entre en trance. Usar esta facultad requiere una prueba de Concentración con CD 20 + el nivel del conjuro.

HEREDERO DE UNA LEYENDA

Descripción:

Debido a sus largas vidas, los elfos tienen la oportunidad de convertirse en leyendas para su pueblo y seguir todavía ahí para recibir honores y adiestrar a las generaciones más jóvenes. El personaje es el aprendiz de una de estas leyendas. Puede que sea su hijo o que simplemente estudie con él. Lo cierto es que carga con un gran peso sobre sus hombros, siempre tratando de cumplir las expectativas de su familia, su comunidad y su maestro. Ha soportado largos años de duro entrenamiento con el mejor mentor posible, esforzándose por absorber tantos conocimientos como pudiera y ahora es su turno de hacerse un nombre y aplicar todo lo aprendido. Pero antes deberá aprender a depender de sus propias habilidades y labrarse su propia reputación, lejos de la sombra de su maestro.

Bonificaciones:

El heredero de una leyenda comienza su carrera con ventaja, adiestrado por uno de los mejores en su campo. Comienza con una dote adicional durante la creación del personaje y con un objeto de manufactura élfica de gran calidad, relacionado con su clase. Sin tener en cuenta el valor añadido de ser una creación élfica de gran calidad, el precio de este objeto no puede ser superior a 40 piezas de oro.

Penalizaciones:

El heredero de una leyenda tiene puestas grandes esperanzas en sí mismo y se frustra cada vez que no consigue alcanzar el nivel de su maestro. Si el personaje falla un ataque o una prueba de habilidad por más de 5, sufre un penalizador -2 de moral a todas las tiradas de ataque y pruebas de habilidad hasta que pueda descansar. Si el resultado fallido era un 1 natural, el penalizador sube hasta -4. Esta desventaja permanece hasta que el personaje alcanza el 5º nivel en la clase en la que se entrenó junto a su maestro.

DRUIDA

Descripción:

La furia de la tormenta, la suave fuerza del sol matinal, la astucia del zorro o el poderío del oso. Todo esto y más es lo que el druida puede controlar. No obstante, los seguidores de esta clase no afirman ser dueños de la naturaleza, según ellos, tal afirmación no es más que una fanfarronería vana de los habitantes de las ciudades. El druida no gana su poder controlando la naturaleza, sino fundiéndose con ella. Para los que profanan las arboledas sagradas de los druidas o sienten la ira de estos, tal distinción suele ser muy sutil.

Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros Diarios									
						0°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Sentido de la Naturaleza, Empatía Salvaje, Compañero Animal	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+3	+0	+3	Zancada Forestal	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	+3	+1	+3	Pisada sin Rastro	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4°	+3	+4	+1	+4	Resistir la Atracción de la Naturaleza	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	+4	+1	+4	Forma Salvaje (1/Día)	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6°	+4	+5	+2	+5	Forma Salvaje (2/Día), Forma Salvaje (Combinada, Parcial)	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7°	+5	+5	+2	+5	Forma Salvaje (3/Día)	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Forma Salvaje (Grande)	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Inmunidad al Veneno	6	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10°	+7/+2	+7	+3	+7	Forma Salvaje (4/Día)	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11°	+8/+3	+7	+3	+7	Forma Salvaje (Menuda)	6	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Forma Salvaje (5/día)	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Forma Salvaje (6/día), Las Mil Caras	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-
14°	+10/+5	+9	+4	+9	Forma Salvaje (7/Día)	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Forma Salvaje (Enorme), Cuerpo Eterno	6	5	5	4	4	4	3	2	1	-
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma Salvaje (Elemental 1/Día)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma Salvaje (8/Día, Elemental 2/Día)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma Salvaje (Elemental 3/Día, Elemental Enorme)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Rasgos Clásicos:

- **Características:** Para poder lanzar un conjuro, un druida ha de tener una Sabiduría igual a 10 + el nivel del conjuro a ejecutar. Además, esta característica también determina la cantidad de conjuros adicionales que posee. La CD de las TS contra los conjuros de druida equivale a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del druida.
- **Alineamiento:** Neutral bueno, legal neutral, neutral auténtico, caótico neutral o neutral maligno.
- **Dados de Golpe:** D8.
- **Habilidades Clásicas:** Artesanía (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de Conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (Naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con Animales (Car).
- **Puntos de Habilidad en el 1^{er} Nivel:** (4 + modificador de Int) x 4.
- **Progresión de Puntos de Habilidad:** 4 + modificador de Int.
- **Competencia con Armas:** Bastón, cimitarra, clava, daga, dardo, guantelete armado, honda, hoz, lanza corta y lanza. También son competentes con todos los ataques naturales de cualquier forma salvaje que asuman.
- **Competencia con Armaduras:** Armaduras ligeras e intermedias, pero tienen prohibido vestir las hechas de metal. También son competentes con escudos (salvo escudos paveses), pero tampoco pueden usar los de metal. Un druida que lleve una armadura o escudo prohibido, no puede lanzar conjuros ni utilizar ninguna de sus aptitudes de clase sobrenaturales o sortílegas mientras lo haga y hasta haber transcurrido 24 horas desde que deje de hacerlo.

- **Idiomas Adicionales:** Silvano y ent. Además, todos los druidas conocen de forma gratuita el ogham, la lengua secreta de la Orden Druídica. El ogham tiene su propio alfabeto y además de un idioma secreto, es una forma de escritura mágica. Los druidas lo utilizan en sus registros, en la inscripción de rollos de pergamino o en las directrices desencadenantes de objetos mágicos. De esta forma, solo aquellos conocedores del ogham pueden acceder a este saber oculto y hacer uso de tales artículos mágicos. Todos los druidas tienen el deber no solo de aprender el ogham, sino también de asegurarse que nadie ajeno a la Orden lo aprenda nunca. Si tal cosa sucediera, el Círculo Interior no dudaría en matar inmediatamente tanto a los transgresores como a aquellos que hayan descifrado su lengua secreta.
- **Lanzamiento de Conjuros:** Los seguidores de esta clase lanzan conjuros divinos, elegidos de la lista de conjuros de druida. No obstante, no pueden lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo. Un druida solo puede lanzar la cantidad de conjuros de cada nivel por día que viene indicada en la tabla de clase. Además, dichos conjuros deben ser elegidos y preparados con antelación durante la meditación de ese día. El foco divino utilizado por los druidas para su magia, es un poco de muérdago o acebo frescos.
- **Rejuvenecimiento Espontáneo:** Un druida puede vigorizarse a sí mismo y a sus aliados en un radio de 30 pies, concediendo curación rápida durante 3 asaltos. Esto requiere una acción estándar y consumir uno de sus espacios de conjuro disponibles. El grado de curación rápida otorgado es equivalente al nivel del espacio de conjuro consumido. Así por ejemplo, consumiendo un espacio de conjuro de 3^{er} nivel se concede curación rápida 3.
- **Sentido de la Naturaleza (Ex):** Un druida obtiene un bonificador de +2 en las pruebas de Oficio (Herbalismo), Saber (Naturaleza) y Supervivencia.
- **Empatía Salvaje (Ex):** Un druida puede utilizar el lenguaje corporal, la vocalización y el comportamiento para mejorar la actitud de un animal. Esta aptitud funciona tal y como una prueba de Diplomacia realizada para mejorar la actitud de una persona. El druida tira 1D20 y suma su nivel de druida y su modificador de Carisma para determinar el resultado de la prueba. Para utilizar la empatía salvaje, el druida y el animal deben estar a un máximo de 30 pies el uno del otro en condiciones normales. Influnciar a un animal de este modo requiere un minuto, pero podría requerirse más o menos tiempo. Un animal doméstico típico tiene una actitud inicial indiferente, mientras que los animales salvajes normalmente son malintencionados. El druida también puede utilizar esta aptitud para influenciar a bestias mágicas con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2, pero recibe un penalizador de -4 a la prueba.
- **Compañero Animal (Ex):** Un druida puede empezar su carrera con un compañero animal, elegido de la siguiente lista: águila, búho, caballo (ligero o pesado), camello, halcón, lobo, perro, perro de monta, poni, rata terrible, serpiente (víbora pequeña o mediana) o tejón. Este animal es un camarada leal que acompaña al druida en sus aventuras y que va aumentando su poder conforme el druida va subiendo de nivel. Si un druida libera a su compañero de su servicio o este muere, puede obtener uno nuevo realizando una ceremonia que requiere 24 horas ininterrumpidas de meditación.

Un druida de 4º nivel o superior, puede elegir de una lista alternativa de animales. Si lo hace, la criatura obtiene aptitudes como si el nivel del druida fuese menor a su valor real. Debe restarse el valor indicado en el encabezamiento de la lista al nivel del druida para determinar las capacidades del compañero animal. Si este ajuste reduce a 0 ó menos el nivel efectivo del druida, no puede tener ese compañero animal.

4º Nivel o superior (Nivel -3)		10º Nivel o superior (Nivel -9)	
Bisonte	Lagarto Gigante	León Terrible	Oso Polar
Cocodrilo	Murciélago Terrible	Megarraptor	Serpiente Constrictor Gigante
Comadreja Terrible	Oso Negro		
Glotón	Serpiente Constrictor	13º Nivel o superior (Nivel -12)	
Leopardo	Serpiente Víbora Grande	Elefante	Oso Terrible
Guepardo	Simio		
Jabalí	Tejón Terrible	16º Nivel o superior (Nivel -15)	
		Tigre Terrible	Tricerátopo
		Tiranosaurio	
7º Nivel o superior (Nivel -6)			
Cocodrilo Gigante	Leopardo Terrible		
Deinónico	Oso Pardo		
Glotón Terrible	Rinoceronte		
Jabalí Terrible	Serpiente Víbora Enorme		
León	Simio Terrible		
Lobo Terrible	Tigre		

El tipo de criatura del compañero animal pasa a ser bestia mágica, aunque aquellos conjuros de druida lanzados por el druida y que tengan como objetivo a criaturas de tipo animal, pueden seguir afectándole. A continuación se detallan las capacidades especiales que posee un compañero animal, en función del nivel de clase del druida. Se utilizan las estadísticas básicas para una criatura de la especie del compañero, tal y como se dan en los *Manuales de Monstruos*, pero deben realizarse los siguientes cambios:

Nivel de Clase Druida	DG Adicionales	Ajuste a la Armadura Natural	Ajuste a Fue/Des	Trucos Adicionales	Especial
1° - 2°	+0	+0	+0	1	Compartir Conjuros, Vínculo
3° - 5°	+2	+2	+1	2	Evasión
6° - 8°	+4	+4	+2	3	Devoción
9° - 11°	+6	+6	+3	4	Ataque Múltiple
12° - 14°	+8	+8	+4	5	
15° - 17°	+10	+10	+5	6	Evasión Mejorada
18° - 20°	+12	+12	+6	7	

- *Nivel de Clase*: El nivel de druida del personaje. Los niveles de todas las clases que tengan derecho a un compañero animal, se apilan al determinar las aptitudes y la lista de compañeros alternativa.
- *DG Adicionales*: Dados de Golpe de 8 caras (D8) adicionales, los cuales reciben el modificador de Constitución de la manera habitual. Los DG adicionales mejoran el ataque base y las salvaciones base del compañero animal. El ataque base es el mismo que el de un druida de nivel igual a los DG del animal. Las salvaciones de categoría buena son Fortaleza y Reflejos (se trata como un personaje igual a los DG del animal). Un compañero animal obtiene puntos de habilidad y dotes adicionales por los DG así ganados, como sucede normalmente al avanzar los DG de un monstruo.
- *Ajuste de Armadura Natural*: El valor que se señala aquí es una mejora al bonificador de armadura natural del compañero animal.
- *Ajuste a Fue/Des*: Se suma este valor a la Fuerza y a la Destreza del compañero animal.
- *Trucos Adicionales*: El valor dado en esta columna es el número total de trucos “adicionales” que el animal sabe, además de los que el druida haya podido enseñarle. Estos trucos adicionales no requieren ningún tiempo de entrenamiento ni una prueba de Trato con Animales y no cuentan en lo que respecta al límite normal de trucos que puede conocer el animal.
- *Vínculo (Ex)*: Un druida puede controlar a su compañero animal como acción gratuita, o presionarle como una acción de movimiento, incluso aunque no tenga ningún rango en la habilidad de Trato con Animales. El druida obtiene además un bonificador +4 de circunstancia en todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con Animales relacionadas con su compañero animal.
- *Compartir Conjuros (Ex)*: Si el druida así lo decide, puede hacer que cualquier conjuro de druida (pero no cualquier aptitud sortilega) que lance sobre sí mismo, afecte también a su compañero animal. Para recibir el beneficio, el compañero animal no puede estar a más de 5 pies del druida en el momento de lanzar el conjuro y si este tiene una duración distinta a instantáneo, deja de afectarle si se separa a más de esta distancia. Además, el druida puede lanzar un conjuro con un objetivo de “tú” sobre su compañero animal (como si fuese un conjuro con alcance de toque) en lugar de sobre sí mismo. Un druida y su compañero animal pueden compartir conjuros incluso si estos no afectarían normalmente a criaturas del tipo del compañero animal.
- *Evasión (Ex)*: Si un compañero animal sufre un ataque que normalmente permite una TS de Reflejos para medio daño, no recibe ningún daño si la realiza con éxito.
- *Devoción (Ex)*: La devoción de un compañero animal por su amo es tan completa que obtiene un bonificador +4 de moral en las TS de Voluntad contra conjuros y efectos mágicos enajenadores.
- *Ataque Múltiple*: Un compañero animal obtiene Ataque Múltiple como dote adicional, si tiene tres o más ataques naturales y todavía no la poseía. Si no tiene el requisito de poseer tres o más ataques naturales, obtiene en su lugar un ataque adicional con su arma natural principal, aunque con un penalizador de -5.
- *Evasión Mejorada (Ex)*: Cuando sufre un ataque que normalmente permite una TS de Reflejos para medio daño, un compañero animal no recibe ningún daño si la supera y solo recibe la mitad del daño si la falla.

- Zancada Forestal (Ex): A partir del 2º nivel, un druida puede atravesar diversos terrenos naturales como arbustos espinosos, brezos, maleza o similares, a velocidad normal y sin sufrir ningún daño o verse perjudicado de otro modo. Sin embargo, los terrenos que estén encantados o hayan sido afectados mágicamente, siguen obstaculizando normalmente el avance del druida.
- Pisada sin Rastro (Ex): A partir del 3º nivel, un druida no deja huellas cuando se mueve por entornos naturales y por tanto no puede ser rastreado. Si lo desea, puede decidir dejar un rastro.
- Resistir la Atracción de la Naturaleza (Ex): Al alcanzar el 4º nivel, un druida obtiene un bonificador de +4 en las TS contra las aptitudes sortílegas de las fatas (como dríadas, duendes o ninfas).
- Forma Salvaje (Sb): A 5º nivel, un druida adquiere la aptitud de transformarse en un animal pequeño o mediano y volver después a su forma humanoide una vez al día. El efecto dura 1 hora por nivel de druida o hasta que vuelva a su forma original. Cambiar de forma es una acción estándar y no provoca ataques de oportunidad. Si el druida muere mientras está transformado, retorna inmediatamente a su forma humanoide. De igual manera, cualquier parte de su cuerpo o de su equipo que se vea separada durante la transformación, vuelve a su forma auténtica. La forma elegida debe ser una con la que esté familiarizado. El druida pierde su capacidad de hablar mientras esté en forma animal, debido a que queda limitado a los sonidos que podría realizar un animal normal y no entrenado, aunque puede comunicarse normalmente con otros animales del grupo general al que pertenezca su nueva forma.

Las posibles nuevas formas incluyen a todas las criaturas de tipo “animal” de los *Manuales de Monstruos*. Los usos diarios de este poder se incrementan en los niveles 6º, 7º, 10º, 12º, 13º, 14º y 18º tal y como se indica en la tabla de clase. Además, a 8º nivel el druida gana la capacidad de adoptar la forma de un animal grande, a 11º la de uno menudo y a 15º la de uno enorme. Los DG de la nueva forma nunca pueden exceder el nivel de druida del personaje. A 16º nivel el druida también puede utilizar esta aptitud para adoptar una vez al día la forma de un elemental de tierra, fuego, aire o agua de tamaño pequeño, mediano o grande. Estas formas elementales son un añadido a los usos normales de la forma salvaje. A 18º nivel, un druida es capaz de asumir formas elementales 2 veces al día y a 20º nivel, 3 veces al día. Además, a 20º nivel puede transformarse en un elemental enorme. Las formas elementales tienen la misma restricción de DG que para las formas animales.

El druida puede decidir libremente las cualidades físicas menores tales como el color del pelaje, los ojos y cosas parecidas, así como la estatura, el peso y el género, siempre que se mantenga dentro de los parámetros normales para la especie elegida. Si alguien pudiera reconocer al druida como lo que realmente es cuando está transformado, tendría que resolverse una prueba enfrentada de Disfrazarse según las reglas habituales. En tal caso, el druida obtiene un bonificador +10 de circunstancia en su prueba.

Cuando el druida adquiere una nueva forma usando este poder, recupera PG como si hubiera descansado un día entero, aunque esta curación no restablece daño de característica temporal ni proporciona ningún otro beneficio de un día entero de descanso. La curación no se produce cuando revierte a su forma auténtica. Durante la transformación, todos los objetos y cualquier elemento de equipo que posea el druida se funden en su nueva forma. De este modo, todos ellos dejan de ser funcionales, por lo que no puede utilizar sus armas, desatar el poder de objetos mágicos, beber pociones, etc. Cuando el druida revierte a su forma auténtica, cualquier objeto que previamente se hubiera fundido reaparece en la misma localización en que estuviese anteriormente y es de nuevo funcional. Cualquier nuevo objeto que llevase mientras estaba transformado (como una silla o un ronzal) se suelta y cae a sus pies, salvo que estuviese en una parte del cuerpo común a ambas formas (boca, manos o similar), en cuyo caso en el momento de la reversión permanece sujeto del mismo modo.

El druida conserva su Inteligencia, Sabiduría, Carisma, niveles, clases, puntos de golpe, alineamiento, ataque base, salvaciones base, habilidades y dotes, además de su tipo y subtipo de criatura. También retiene sus conjuros, así como sus aptitudes especiales incluyendo las extraordinarias, sobrenaturales y sortílegas, salvo aquellas que requieran una parte del cuerpo que la nueva forma no tenga, ni aquellas que provengan de cualidades raciales que sean inherentemente físicas. Así mismo adquiere de la nueva forma su Fuerza, Destreza y Constitución, además de todas sus aptitudes y cualidades tanto físicas como especiales, incluyendo las extraordinarias, sobrenaturales y sortílegas. Las cualidades físicas incluyen tamaño natural, capacidad de movimiento mundano (correr, volar, etc.), bonificador a la armadura natural, armas naturales (garras, mordisco, etc.), bonificadores raciales a las habilidades, dotes raciales y características evidentes (alas, cola, etc.).

- *Forma Salvaje Combinada:* A partir del 6º nivel, un druida adquiere la capacidad de transformarse simultáneamente en varias criaturas, fusionando así los mejores aspectos de cada una de ellas. La forma salvaje combinada requiere una acción de asalto completo. Esta facultad no proporciona al druida ningún acceso a aptitudes que por lo demás no sería capaz de usar estando transformado, pero puede fusionar los rasgos que quiera de cualquier número de criaturas cuya forma normalmente pueda adoptar mediante la forma salvaje. Incluso puede escoger rasgos de criaturas de tipo animal y elemental en cualquier combinación, aunque todas las criaturas incluidas en la transformación deben respetar el habitual límite de tamaño y DG de la forma salvaje.

El druida debe sacrificar un uso diario de forma salvaje del tipo apropiado por cada criatura que vaya a incorporar a la transformación. Puede designar libremente qué aptitudes va a escoger de cada criatura, no tiene por qué escogerlas todas. No puede apilar aptitudes y ventajas similares, sino que tiene que decidir cuál va a usar. El druida tiene un control absoluto de las características físicas y menores de la forma que adopta, pero está limitado por las restricciones físicas de las aptitudes que escoge. Así, un aumento de la Fuerza tendrá como resultado un aumento de estatura y complexión, la visión en la penumbra dará al druida los ojos del animal, los tipos de movimiento le darán las patas, alas, etc.

Cuando se hayan establecido los detalles de la transformación, el druida debe hacer una prueba de Concentración con CD 5 + la suma del VD de todas las criaturas elegidas para la nueva forma. Los VD de menos de 1, se consideran 1. Si la prueba tiene éxito, el druida adopta la forma escogida y adquiere todas las aptitudes deseadas hasta que vuelva a cambiar de forma, o revierta a la suya natural (como acción estándar). La forma salvaje combinada no regenera PG de la forma habitual y si la tirada falla, además de no poder adoptar la forma que tenía prevista, pierde todos los usos de forma salvaje que requería la transformación y sufre 1D6 puntos de daño no letal por cada 5 puntos de diferencia por los que haya fallado la prueba de Concentración.

- *Forma Salvaje Parcial:* A 6º nivel, un druida obtiene también la capacidad de transformarse parcialmente, conservando así parte de su auténtica forma. La forma salvaje parcial funciona exactamente igual que la forma salvaje combinada, salvo que el druida puede conservar cualquiera de sus puntuaciones de característica normales, armadura natural, ataques naturales, tipos y velocidades de movimiento, así como completo acceso a todo su equipo. No obstante, todas las criaturas elegidas para la transformación están limitadas a la misma categoría de tamaño que la del druida en su forma auténtica. Por otra parte, el control del druida sobre las características físicas significativas y menores es el mismo que para la forma salvaje combinada, pero está limitado por sus propias cualidades significativas como edad y género. La CD de la prueba de Concentración es 15 + la suma del VD de todas las criaturas elegidas para la nueva forma.
- *Forma Verdadera:* Un druida con al menos Carisma 13, puede adquirir la capacidad de asumir la forma verdadera de una criatura en la que pueda transformarse normalmente, a cambio de renunciar permanentemente a uno de los usos diarios de su aptitud de forma salvaje. Puede adquirir tantas de estas formas verdaderas como su modificador de Carisma. Una forma verdadera es casi una criatura nueva nacida a expensas de la vida del druida, una criatura cuyo espíritu reencarnado en el druida solo puede existir mediante un acto de magia druídica, cuando este se transforma mental, corporal y espiritualmente en la criatura. El proceso de encontrar una forma verdadera es sumamente espiritual. Aunque el druida conserva el control de su forma verdadera, esta es una entidad separada con sus propios deseos y apetencias. Incluso tiene su propio alineamiento y en ocasiones puede entrar en conflicto con el propio druida. A diferencia de la forma salvaje normal, una forma verdadera no es genérica, sino que el druida siempre adopta el mismo sexo, aspecto, rasgos, etc. Estos designios están dictados por fuerzas ajenas a la propia voluntad del druida y por lo tanto este no tiene ningún control sobre ellos.

Cuando se transforma, el alineamiento del druida cambia al adecuado para la especie escogida a discreción del DM, pero nunca puede diferir más de un paso en cada uno de los ejes ley/caos y bien/mal con el alineamiento original del personaje. La especie elegida puede ser cualquiera en la que el druida normalmente pueda transformarse (incluyendo elementales), pero no puede tener un VD superior al nivel de druida del personaje. Cuando se transforma, el druida adquiere el mismo tipo y subtipo de criatura de la forma verdadera, y sigue todas las reglas normales de la forma salvaje, incluyendo el gasto de un uso diario de la forma adecuada.

La forma verdadera obtiene un bonificador de +2 a una de sus características físicas por cada punto por el que el nivel de druida del personaje supere el VD de la criatura base. Para criaturas con un VD de 1/4 ó menos, se puede aplicar un +4 adicional a una característica, o un +2 a dos. Para criaturas con un VD entre 1/4 y 1, se puede aplicar un bonificador de +2 a una característica física. No se puede bonificar una característica por encima de otra en más de +4. Si se desea, se puede bonificar la armadura natural de la forma verdadera en +1 (hasta un máximo de +4), en lugar de bonificar una característica en +2. A medida que el druida avanza y su nivel aumenta puede seguir acumulando bonificadores de esta manera.

- **Inmunidad al Veneno (Ex):** A partir del 9º nivel, un druida se vuelve inmune a todos los venenos.
- **Las Mil Caras (Sb):** Al alcanzar el 13º nivel, un druida obtiene la aptitud de cambiar su aspecto a voluntad como acción estándar siempre que esté en su forma auténtica, durante tanto tiempo como desee y las veces que quiera. El druida asume la forma de una criatura de su mismo tipo (normalmente humanoide). La forma asumida no puede diferir en más de una categoría con el tamaño original del personaje y los DG máximos que puede tener son iguales a su nivel de druida. Puede cambiar su aspecto al de otro miembro de su propia especie, o incluso el suyo propio.

Conserva sus propias puntuaciones de características, así como sus niveles, clases, puntos de golpe, alineamiento, ataque base, salvaciones base, habilidades y dotes. También conserva de su forma original todos los ataques y aptitudes especiales incluyendo las extraordinarias, sobrenaturales y sortílegas, salvo aquellas que requieran una parte del cuerpo que la nueva forma no tenga y aquellas que provengan de cualidades raciales que sean inherentemente físicas (si está cambiando a una raza distinta a la suya). Si la nueva forma es capaz de hablar, puede comunicarse de forma normal. Conserva cualquier aptitud para el lanzamiento de conjuros que tuviera en su forma original, pero la nueva forma debe ser capaz de hablar de forma inteligible (esto es, hablar un lenguaje) para utilizar componentes verbales y tener extremidades capaces de manipulación delicada para utilizar componentes somáticos o materiales.

El druida adquiere las cualidades físicas de la nueva forma, al mismo tiempo que conserva su mente. Las cualidades físicas incluyen tamaño natural, capacidades de movimiento mundano (como andar, excavar, volar, etc., hasta una velocidad máxima de 120 pies para el vuelo y 60 pies para el no vuelo), bonificador a la armadura natural, armas naturales (como garras, mordisco, etc.), bonificadores raciales a las habilidades, dotes raciales y cualquier cualidad física evidente (alas, número de extremidades, etc.). Un cuerpo con extremidades adicionales no le permite hacer más ataques de lo normal. No obtiene ningún ataque ni aptitud especial o extraordinaria que no se indique como una cualidad física de la criatura, tales como visión en la oscuridad, olfato, regeneración, etc. Tampoco obtiene ninguna aptitud sobrenatural ni sortílega de la nueva forma. El tipo y subtipo de criatura del druida no cambia independientemente de su nueva forma. No puede adoptar la forma de ninguna criatura con una plantilla, ni siquiera aunque la plantilla no cambie el tipo o subtipo de criatura.

El druida puede elegir libremente las cualidades físicas menores de la nueva forma como el color del pelo o el tono de la piel, dentro de los parámetros normales para una criatura de ese tipo. Las cualidades físicas relevantes también están bajo su control como el peso, la altura y el género, pero deben estar dentro de los rangos factibles para esa forma. A todos los efectos está disfrazado como un miembro corriente de la raza de su nueva forma y recibe un bonificador +10 de circunstancia a cualquier prueba de Disfrazarse.

Cuando se produce el cambio, el equipo (si lo hay) permanece puesto o sujeto por la nueva forma (si esta es capaz de llevar o sujetar el objeto), o se funde en el interior de la forma y se vuelve no útil. Cuando el druida regresa a su auténtica forma, cualquier objeto que se hubiera fundido reaparece en la misma localización y puede utilizarse de nuevo. Cualquier nuevo objeto que llevase en la forma asumida y que no pueda ser llevado por su forma auténtica cae a sus pies. Cualquier cosa que pueda llevar en ambas formas o transportar en una parte del cuerpo común (boca, manos o similar), sigue estando en el mismo lugar en el momento de la reversión. Cualquier parte del cuerpo o del equipo que sea separada vuelve a su forma normal.

- **Cuerpo Eterno (Ex):** Al alcanzar el 15º nivel, un druida ya no sufre penalizadores a las características por causa de la edad y tampoco se le puede hacer envejecer utilizando medios mágicos, sin embargo no se librará de los penalizadores que ya sufriera. El personaje seguirá acumulando los bonificadores debidos al envejecimiento y morirá de viejo cuando le llegue la hora.
- **Ex Druidas:** Un druida que deje de venerar a la naturaleza, que pase a tener un alineamiento prohibido o que enseñe el ogham (el lenguaje druídico) a alguien que no sea druida, pierde todos sus conjuros y aptitudes druídicas (incluyendo su compañero animal, pero no las competencias en armas, armaduras y escudos) y no puede seguir adquiriendo niveles de esta clase hasta que expie sus faltas.

Facultades Especiales:

- **Forrajeo:** Un druida que únicamente se alimente de bayas, raíces, hojas, insectos, larvas y en general de cualquier cosa que pueda recolectar y no necesite cazar, puede ahorrarse mucho tiempo. Así, si el druida va forrajeando al mismo tiempo que avanza hacia su destino, se mueve a su velocidad completa y se considera que está alimentado durante todo el viaje. La CD de la prueba de Supervivencia es de 15 y solo podrá encontrar comida para una persona adicional por cada 5 puntos por los que el resultado de la prueba supere la CD. Los alimentos que se tomen por el camino de esta manera nunca están cocinados y los personajes que los coman deben estar “rumiando” constantemente para asegurarse de que ingieren suficiente alimento al cabo del día. Esta opción no sirve en terrenos fríos o durante el invierno, ya que en estos casos es necesario cocinar toda la comida para que sea comestible. Aún así, incluso en tales casos se puede seguir ahorrando el tiempo de caza durante el viaje.

Adicionalmente, un druida que forrajea tiene derecho a una prueba al día de Oficio (Herbalismo) con CD 20, para encontrar hierbas o plantas útiles que haya en la región. El DM determina aleatoriamente el tipo de planta encontrado y su utilidad a partir de la tabla de hierbas de la página 49.

- **Trampas:** Un druida que tenga previsto pasar mucho tiempo forrajeando y cazando en una misma zona, puede utilizar trampas y lazos con los que capturar animales del bosque para comer. Así, el druida puede utilizar la habilidad de Supervivencia para tratar de conseguir comida de esta forma siempre que no esté viajando. Puede recorrer distancias cortas, pero no puede alejarse más de diez millas del lugar en el que ha comenzado a colocar las trampas. El primer día que use trampas no obtiene ningún beneficio en particular, ya que pasa el día colocando las trampas, además de cazando y forrajeando. A partir del segundo día, el druida obtiene un bonificador +4 de circunstancia en las pruebas de Supervivencia para apañárselas a la intemperie.
- **Supervivencia a la Intemperie:** Cualquiera que duerma al aire libre se arriesga a levantarse sintiéndose peor que cuando se acostó. Las picaduras de los mosquitos, los pinchazos de los cardos, la humedad del suelo y el frío de la noche pueden impedir descansar a cualquiera. Así, dormir al aire libre en otra cosa que no sea una buena tienda de campaña, un saco de dormir y un grueso montón de mantas, requiere una TS de Fortaleza para evitar estar fatigado por la mañana. Cualquier personaje con 5 rangos o más en Supervivencia obtiene un bonificador +2 de sinergia en esta TS y aquellos con la dote Aguante tienen un bonificador de +4 adicional. La siguiente tabla muestra las CD típicas para esta TS.

Condiciones	CD o Mod. a la CD de la TS de Fortaleza
Noche cálida de verano o de primavera.	5
Noche fría de otoño.	10
Noche fría de invierno o noche fría en el desierto.	15
Noche muy fría de invierno (tanto como para infligir daño no letal).	20**
Día caluroso en el desierto (si se duerme de día y se viaja de noche).	15*
Precipitaciones.	+2 a la CD
Precipitaciones fuertes.	+4 a la CD (+6 si no se tiene lecho)

* Solo un toldo proporciona bonificadores a las TS contra niveles incómodos de calor.

** Las TS por fatiga por pasar la noche a la intemperie se realizan a parte de las requeridas para evitar el daño no letal.

No obstante, los druidas suelen estar bien preparados para afrontar esta clase de contratiempos, ya que ellos más que nadie se sienten como en casa en mitad de la naturaleza. Un druida que posea 5 rangos o más en Supervivencia y esté de viaje, puede construir a diario como parte del proceso de montar el campamento, un refugio básico para que él y sus compañeros pasen la noche. La habilidad de Supervivencia puede cubrir perfectamente esta tarea, aunque un druida que sepa talar y construir tiene una ventaja significativa. Así, por cada 5 rangos que posea en las habilidades de Oficio (Leñador) y Artesanía (Carpintería), obtiene un bonificador +2 de sinergia apilable en sus pruebas de Supervivencia para construir el refugio. De esta forma, el druida puede preparar un lugar en el que cobijarse durante la noche, invirtiendo una hora de trabajo y superando una prueba de Supervivencia con CD 15. Por cada persona adicional que vaya a contener el refugio, es necesario invertir media hora más de trabajo y la CD de la prueba aumenta en 1. Por cada persona con al menos 5 rangos o más en Supervivencia que ayude al druida, se puede reducir el tiempo de trabajo en media hora. Fallar la prueba indica que aunque se construye el refugio, tiene defectos graves como goteras, corrientes de aire, etc. Descansar en un refugio bien construido, otorga a sus ocupantes un bonificador +4 de circunstancia a sus TS de Fortaleza para resistir la fatiga por pasar la noche a la intemperie, mientras que descansar en un refugio con defectos otorga tan solo un bonificador de +2.

Cuevas, salientes, acantilados, hondonadas e incluso árboles caídos, constituyen elementos naturales muy aptos para utilizar como base en la construcción de un refugio. Con una prueba de Supervivencia con CD entre 10 y 30 a discreción del DM y en función del terreno, un druida puede encontrar uno de estos emplazamientos. Un refugio construido en un lugar como estos, otorga un mayor bonificador a la TS de Fortaleza por pasar la noche a la intemperie. Si el refugio está bien construido el bonificador es de +6, mientras que si tiene defectos es de +3.

Además del refugio, en condiciones normales también es necesario preparar un buen lecho para poder dormir. Brezo, pino, abeto, hierbas, helechos e incluso flores, son todos materiales adecuados para preparar un lecho con el que mantenerse seco, caliente y cómodo. Reunir el material suficiente y prepararlo requiere una prueba de Supervivencia con CD 10, debiendo invertirse 70 – el resultado de la prueba en minutos (mínimo 10 minutos) para hacerlo. Descansar en un buen lecho otorga un bonificador adicional +5 de circunstancia a la TS de Fortaleza por pasar la noche a la intemperie.

Por otra parte, quizá el factor más importante por el que un refugio natural cuenta con la simpatía de un druida, es la facilidad con la que puede camuflarse frente a ojos hostiles. Se puede ocultar un refugio mediante una prueba de Supervivencia con CD 10, 15, 20 ó 25 en función de si va a contener 1, de 2 a 3, de 4 a 6 ó de 7 a 10 ocupantes respectivamente y empleando 15, 30, 45 ó 60 minutos también respectivamente. Si el druida posee 5 rangos o más en Escondarse tiene un bonificador +2 de sinergia en esta prueba. En función de los ocupantes del refugio, un éxito otorga un bonificador de circunstancia +20, +15, +10 ó +5 respectivamente en las pruebas enfrentadas para encontrarlo (Supervivencia contra Avistar o Buscar). Además, si el druida está tratando de ocultar un refugio construido en un emplazamiento natural como los mencionados anteriormente, aumenta en +4 su bonificador de circunstancia en la prueba.

- **Manutención:** Un druida que pase una semana de cada cuatro cazando y que esté dispuesto a vivir en una casa construida con sus propias manos, puede reducir mucho sus costes de manutención. Solo podrá tener una manutención de subsistencia, exigua, pobre o corriente, pero reduce el coste mensual de estos tipos en una pieza de oro por cada dos rangos que tenga en la habilidad de Supervivencia.

Además, un druida también puede usar su talento como cazador para ganarse la vida. Hacerlo requiere una semana de trabajo dedicado y una prueba de Supervivencia dividiendo el resultado por dos, para determinar cuántas piezas de plata logra esa semana cazando animales y vendiéndolos en el mercado local. Si el druida está reduciendo sus costes de manutención según se ha expuesto anteriormente, sufre un penalizador -5 de circunstancia en sus pruebas para ganarse la vida.

- **Elaboraciones en la Naturaleza:** Recolectando en los bosques y usando solo materiales naturales en sus creaciones, los druidas pueden usar sus habilidades de Oficio y Artesanía sin coste alguno para ellos. Esto solo es posible cuando los materiales necesarios en bruto se pueden encontrar en el entorno local del druida. Artículos de madera, huesos o pieles, objetos de cerámica, prendas de lana, trampas sencillas y cosas similares se pueden fabricar usando este sistema. Para elaborar algo sin costes, el druida debe usar tanto las habilidades de Oficio y Artesanía apropiadas como la de Supervivencia. Debe calcularse la CD de estas pruebas de la manera habitual. Esta es la CD tanto para las pruebas de Oficio y Artesanía como para la de Supervivencia. Deben realizarse pruebas para todas las habilidades implicadas por cada semana de trabajo. Si las pruebas tienen éxito se multiplica la tirada más baja por la CD base y se divide el resultado entre dos para determinar el progreso. Si el resultado iguala o supera el precio del artículo en piezas de plata, el objeto ha sido terminado. Si no, el resultado representa el progreso hasta la fecha. El druida sigue sumando los resultados de las pruebas de cada semana hasta que el total supera el coste del objeto en piezas de plata. Si alguna de las pruebas falla, el personaje no hace progresos esa semana. Es imposible elaborar objetos de gran calidad usando este sistema sin acceso a ingredientes naturales tales como madera oscura, pieles terribles, etc.
- **Herbalismo Druídico:** Un druida que posea al menos 8 rangos en Oficio (Herbalismo), Saber (Naturaleza) o Supervivencia, es lo bastante competente como para reconocer la forma, el olor y la textura de una hierba en su entorno natural, así como las condiciones que necesita para crecer y la temporada en que puede recogerse. Buscar hierbas específicas requiere una prueba de cualquiera de las habilidades antes mencionadas, con una CD determinada en función del tipo de hierba y modificada según la temporada, el clima, el terreno y las circunstancias. Cada prueba representa 1 hora de búsqueda y divide a la mitad la velocidad del druida. Si tratara de ir más rápido, sufriría un penalizador -8 de circunstancia en su prueba. Un éxito indica que el druida ha encontrado suficientes hierbas para preparar una dosis utilizable. Por cada 5 puntos en que la tirada de la prueba supere la CD modificada, el druida encuentra hierbas suficientes para una dosis extra. Encontrar las hierbas no significa necesariamente saber usarlas, en la siguiente tabla se indica cada tipo de hierba junto a la CD base para encontrarla y la habilidad necesaria para utilizarla.

Tipos de hierbas	CD base de búsqueda	Habilidad requerida para su uso
Bayas Nutritivas I	12	Ninguna
Bayas Nutritivas II	14	Ninguna
Ingrediente Culinario	14	Oficio (Cocina)
Componente Alquímico	16	Artesanía (Alquimia)
Componente de Conjuros	15+nivel del conjuro	Ninguna
Hierba Curativa I	15	Sanar
Hierba Curativa II	17	Sanar
Hierba Curativa III	20	Sanar
Contraveneno	20	Oficio (Herbalismo), Artesanía (Alquimia) o Artesanía (Venenos)
Veneno	15+TS de Fortaleza del veneno	Oficio (Herbalismo), Artesanía (Alquimia) o Artesanía (Venenos)

Terreno	Modificador a la CD
Bosque	-4
Pantano	-2
Civilización	-1
Llanura	+1
Montaña	+1
Colinas	+2
Desierto	+4

Temporada	Modificador a la CD
Primavera	-2
Verano	-1
Otoño	+1
Invierno	+2

Clima	Modificador a la CD
Cálido	-2
Templado	0
Frío	+2

Circunstancia	Modificador a la CD
Temporada de la hierba	-2
Terreno de la hierba	-2

- *Bayas Nutritivas I*: Cuando se acaba la comida y no hay caza a la vista, los personajes que están en la naturaleza tienen que comer lo que haya. Una sola dosis equivale a un día de raciones de viaje para una persona.
- *Bayas Nutritivas II*: Estas frutas y verduras son más ricas y nutritivas, capaces de alimentar a una persona durante periodos más largos. Una sola dosis es el equivalente a dos días de raciones de viaje para una persona, o un día para dos personas o una montura.
- *Ingrediente Culinario*: Para el cocinero experto, las especias y condimentos abundan en la naturaleza. El personaje puede recogerlas para venderlas o para hacer más sabrosas las raciones de viaje y ganarse la gratitud de sus compañeros de grupo. Una sola dosis es suficiente para preparar una comida para 4 personas.
- *Componente Alquímico*: Muchos trabajos de alquimia usan tanto plantas como minerales. Algunos alquimistas pueden reconocer las hierbas que necesitan, pero la mayoría se limitan a comprarlas. Una sola dosis es suficiente para fabricar un artículo alquímico y se puede vender por 1/10 del precio de mercado del artículo.
- *Componente de Conjuros*: Los lanzadores de conjuros necesitan muchos ingredientes extraños para sus hechizos y muchos de ellos son hierbas. Consulta la descripción de un conjuro para saber si necesita un componente material de hierbas. Una dosis es suficiente para un solo conjuro.
- *Contraveneno*: El extracto de algunas hierbas es lo bastante potente como para ser un contraveneno por sí mismo, mientras que el de otras solo es un ingrediente para preparados alquímicos. Una sola dosis puede utilizarse para producir un vial de contraveneno.
- *Hierba Curativa I*: Estas hierbas son útiles para tratar enfermedades normales. Preparadas en infusión, conceden a todo el que las utilice un bonificador +1 alquímico a las TS de Fortaleza para combatir la enfermedad. Una sola dosis es suficiente para una criatura.
- *Hierba Curativa II*: El poder de estas hierbas reside en sus efectos en las heridas e infecciones. A menudo se trituran para hacer bálsamos y cataplasmas que se frotan sobre la herida o la piel infectada. Conceden un bonificador +1 alquímico a las pruebas de Sanar para efectuar primeros auxilios, cuidados a largo plazo o para tratar heridas de abrojos y similares. Una sola dosis es suficiente para una criatura.
- *Hierba Curativa III*: Estas son las hierbas curativas más raras y preciadas. Cuando se utilizan para aplicar cuidados a largo plazo a un herido, este suma su modificador de Constitución (mínimo 1) a los PG que recupera con el descanso. Una sola dosis es suficiente para una criatura.
- *Veneno*: Algunas plantas pueden usarse en la preparación de venenos. Una sola dosis es suficiente para una aplicación en un arma o para llenar un vial. Queda a discreción del DM el tipo o potencia del veneno encontrado, aunque por norma general debería ser un veneno básico.

Además, aquellos druidas que posean al menos 8 rangos en Oficio (Herbalismo), pueden elaborar remedios de hierbas a partir de los ingredientes que encuentren en su entorno siguiendo las reglas de elaboraciones en la naturaleza. A continuación se describen algunos de los preparados herbales que un druida puede elaborar.

- **Bebedizo Medicinal:** Este bebedizo espeso y amargo es extraordinariamente eficaz en el tratamiento de enfermedades. Otorga un bonificador +2 alquímico en las pruebas de Sanar para tratar enfermedades y permite repetir una única prueba fallida en el tiempo que dure la convalecencia.

Peso Despreciable / CD 18 / 25 p.o.

- **Cataplasma Curativo:** Estos cataplasmas de hierbas y aceites son particularmente útiles en los cuidados a largo plazo, en los que el druida está tratando de impedir las infecciones. El bálsamo otorga un bonificador +2 alquímico en las pruebas de Sanar para realizar primeros auxilios, cuidados a largo plazo y tratar heridas de abrojos y similares, permitiendo además que el herido pueda sumar su modificador de Constitución (mínimo 1) a los PG que recupera con el descanso.

Peso Despreciable / CD 23 / 50 p.o.

- **Ungüento Balsámico:** Esta receta hecha con jugos de frutas resulta amarga y tiene un sabor desagradable. Sin embargo cuando se aplica sobre la piel en un pequeño masaje, alivia las articulaciones y los músculos cansados. Una prueba de Sanar con CD 10 permite a un personaje fatigado dejar de estarlo después de 10 minutos. Un personaje que vuelva a un estado fatigado después del uso de este preparado, no encontrará alivio de nuevo hasta que haya tenido un descanso completo.

Peso Despreciable / CD 15 / 1 p.o.

- **Té de Belladona:** Esta receta, un té de hierbas hecho con belladona, proporciona a un personaje afectado de licantrópia una gran oportunidad de evitar su maldición. Si se bebe antes de que transcurra 1 hora desde el ataque del licántropo, el té elimina la maldición de inmediato. Si se bebe antes de un día, el té permite una TS de Fortaleza con CD 20 para eliminar la enfermedad. Un curandero que administre este preparado puede usar su prueba de Sanar en lugar de la TS de Fortaleza del personaje si así lo desea. El té debe usarse en lugar de la belladona sin preparar, no además de ésta. Por otra parte, dado que este remedio está preparado con plantas inherentemente venenosas, un personaje que lo tome resultará envenenado con CD 8 y sufrirá un daño de 1D6 Fue/2D6 Fuerza.

Peso Despreciable / CD 20 / 25 p.o.

- **Elixir de Resistencia:** Esta bebida elaborada con hongos tiene asombrosas propiedades como frenar los efectos de un veneno o retardar la pérdida de sangre de las heridas. Como efecto secundario a veces puede provocar fatiga mental. Un personaje que tome este bebedizo obtiene un bonificador +2 alquímico en sus TS contra venenos, así como la cualidad especial Reducción de Daño 1/- (Ex). También debe superar una TS de Voluntad con CD 15 ó reducir temporalmente en -2 su Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Los efectos de este bebedizo se manifiestan al cabo de 10 minutos y tienen una duración de 1D4 horas.

Peso Despreciable / CD 20 / 5 p.o.

- **Infusión Dorada:** El ingrediente principal de esta bebida, las doradas hojas de una variedad de brezos, le dan nombre a esta receta. Proporciona 1 PG temporal por cada DG del personaje que lo consume, quién debe superar una TS de Fortaleza con CD 15 ó sufrir 1D4 puntos de daño temporales a la Sabiduría. Los efectos de esta infusión se manifiestan al cabo de 10 minutos y tienen una duración de 1D4 horas.

Peso Despreciable / CD 15 / 10 p.o.

- **Breva Relajante:** Esta breva hecha con una mezcla de hierbas secas tiene la curiosa propiedad de relajar y enfocar la mente. Se suele fumar en pipa y quién la consume obtiene al cabo de 10 minutos un bonificador +4 alquímico en sus pruebas de Concentración durante 1D4 horas.

Peso Despreciable / CD 15 / 5 p.p.

- **Breva del Sabueso:** Esta breva hecha con hierbas y hongos tiene un agradable aroma a canela. Quién la fuma experimenta un aumento en su sentido del olfato que en ocasiones puede ser abrumador. Al cabo de 10 minutos de consumir este preparado, el personaje debe superar una TS de Voluntad con CD 20 ó sufrir un penalizador -4 alquímico a todas las tiradas. Si supera esta TS obtiene la cualidad especial Olfato (Ex). Los efectos de esta breva se prolongan durante 8 horas.

Peso Despreciable / CD 16 / 200 p.o.

- **Té del Sueño:** Este té de hierbas proporciona un sueño profundo y reparador. El personaje que lo ingiera debe tener éxito en una TS de Voluntad con CD 15 después de una hora, o quedará dormido (se considera indefenso). Mientras duerme, obtiene un bonificador +4 alquímico contra cualquier efecto que interfiera en el sueño (como un conjuro de *pesadilla* o similares). Un personaje bajo la influencia de este té necesita superar una TS de Voluntad con CD 15 para ser despertado prematuramente y si lo hace se encontrará fatigado hasta que pueda descansar. Después de 24 horas o de haber dormido 8 horas enteras, los efectos del té desaparecen por completo.

Peso Despreciable / CD 19 / 500 p.o.

- **Brebaje Azul:** Pequeños helechos azules confieren a este brebaje su característico color. Quién lo toma ancla su espíritu fuertemente en el plano material, recibiendo así protección frente a las posesiones. Cuando un personaje consume este brebaje obtiene la posibilidad de repetir una TS de Voluntad fallida frente a conjuros de *transmigración*, *dominar persona* o cualquier otro efecto de control mental similar durante 1 hora. Si el personaje ya se encontraba bajo tales efectos, tiene la posibilidad de efectuar nuevamente una TS para liberarse. Por contra, durante el mismo periodo de tiempo el personaje no puede beneficiarse de ningún bonificador sagrado, profano o de moral.

Peso Despreciable / CD 20 / 25 p.o.

- **Licor de Zarza:** Este bebedizo se elabora a partir de una mezcla de bayas nativas de la mayoría de los bosques templados. Se usa como bebida para la noche por su fuerte sabor y es sumamente sensible a la magia druídica. Tras su elaboración, en cualquier momento el druida puede consumir uno de sus espacios de conjuro de 3^{er} nivel para imbuir el licor de energía mágica. Si lo hace, aquel que lo tome puede quedar *hechizado* como con el conjuro. El druida que lo imbuye es inmune a sus efectos y el brebaje puede mantener la magia durante 24 horas.

2 Lbs. / CD 21 / 300 p.o.

- **Breva de Inmersión:** Esta breva proporciona a quien la fuma la capacidad de sumergirse en el mundo espiritual como los druidas, obteniendo además un bonificador +4 alquímico en la prueba de inmersión. Los efectos se manifiestan al cabo de 10 minutos y se prolongan durante 1 hora.

Peso Despreciable / CD 14 / 10 p.o.

- **Elixir de Videncia:** Este potente elixir es un alucinógeno que utilizan los druidas para mejorar la claridad de sus visiones. Tras beberlo el usuario debe superar una TS de Voluntad con CD 15 ó quedar mareado y aunque tenga éxito, sufre un penalizador -4 alquímico a la Destreza y al Carisma. Suponiendo que tenga éxito en la TS, el personaje puede utilizar cualquier conjuro de adivinación doblando su alcance y duración habituales. Alternativamente, el DM puede optar por conceder una visión especial al personaje. Los efectos de este elixir se prolongan durante 1 hora.

Peso Despreciable / CD 22 / 150 p.o.

Para elaborar los venenos descritos a continuación, el druida debe dedicar 2D4 días a buscar los ingredientes que necesita y otro día más a prepararlos adecuadamente. Todo ello requiere una prueba de Supervivencia y otra de Oficio (Herbalismo), ambas con la CD indicada. Si alguna de estas pruebas fracasa, el proceso se habrá arruinado y deberá empezarse nuevamente. Si el fallo de la prueba de Oficio (Herbalismo) se produce con una diferencia de 10 ó más, el druida se habrá envenenado a sí mismo de forma accidental, aunque la mayoría de veces esto no supondrá un problema si el druida ya poseía 9º nivel.

- **Veneno Negro:** Este líquido fétido y espeso está hecho a partir de la esencia de árboles muertos en descomposición. Cualquiera que muera estando envenenado, se descompone en cuestión de segundos convirtiéndose en una masa pútrida de carne negra. De esta forma, únicamente puede volver a la vida a través de un *deseo* o una *resurrección verdadera*. Este veneno se transmite a través de una herida con CD 16 y su daño es de 1D6 Con/2D6 Con.

Peso Despreciable / CD 30 / 5.000 p.o.

- **Hongo Corrosivo:** Esta sustancia se elabora a partir de un extraño hongo de crecimiento rápido. Únicamente es útil cuando se emplea contra constructos, ya que ignora su inmunidad al veneno adhiriéndose a sus articulaciones y partes móviles para impedir su movimiento. Un constructo cuya Destreza quede reducida a 0 es incapaz de cualquier movimiento o acción. Este veneno se transmite por contacto con CD 12 y su daño es de 1D6 Des/1D6 Des.

Peso Despreciable / CD 20 / 2.500 p.o.

- **Aliento de Vida:** Este curioso líquido está hecho con flores de verano y luz solar destilada. Es inofensivo para cualquier criatura viva, pero letal para los muertos vivientes ya que ignora su inmunidad al veneno y destruye su esencia. Si un muerto viviente ve reducido su Carisma a 0 como consecuencia de esta sustancia, resulta destruido. Este veneno se transmite por contacto con CD 17 y su daño es de 1D6 Car/1D6 Car.

Peso Despreciable / CD 20 / 2.000 p.o.

- **Perdición de Dragones:** Esta ponzoña únicamente afecta a criaturas con arma de aliento. Mientras la criatura se encuentre envenenada, cada vez que use su arma de aliento sufrirá nuevamente el daño inicial del veneno (con su correspondiente TS de Fortaleza). Los agudos sentidos de los dragones les permiten olfatear esta sustancia automáticamente y no se detendrán ante nada para destruir al portador. Incluso los dragones buenos se muestran nerviosos y hostiles en presencia de la perdición de dragones. Este veneno se transmite a través de una herida con CD 20 y su daño es de 1D3 Con/1D3 Con.

Peso Despreciable / CD 30 / 6.000 p.o.

- **Juicio de Druidas:** Este singular veneno arruina la capacidad de la víctima para percibir el mundo espiritual. Durante 12 horas el afectado es incapaz de utilizar ninguno de sus conjuros ni aptitudes sobrenaturales o sortilegas provenientes de niveles de las clases de druida, chamán o explorador (o cualquiera de sus clases de prestigio relacionadas). Este veneno se transmite por inhalación con CD 25 e ignora la aptitud de inmunidad al veneno de aquellos druidas que han alcanzado el 9º nivel. Fallar la TS de Fortaleza del daño secundario vuelve permanentes los efectos del juicio de druidas. Un conjuro de *neutralizar veneno* o *restablecimiento* acaba inmediatamente con los efectos de la sustancia, incluso si se habían vuelto permanentes.

Peso Despreciable / CD 40 / 10.000 p.o.

- **La Generosidad de la Naturaleza:** La mayoría de los objetos mágicos requieren de una serie de ingredientes principales para su elaboración, que son muy específicos y no pueden conseguirse mediante la recolección. Sin embargo, además de estos ingredientes principales, los procesos de fabricación de cualquier artículo mágico también requieren de una serie de ingredientes secundarios, que aunque deben poseer ciertas cualidades místicas, tienen un papel accesorio. Estos ingredientes secundarios constituyen un 30+2D20% de la fórmula de cualquier artículo mágico y mediante la recolección, un druida puede conseguirlos fácilmente, ahorrando así muchos recursos en sus propias creaciones mágicas.

Una vez se ha calculado el coste de creación del objeto mágico, el DM tira 2D20+30 para calcular qué porcentaje del coste son ingredientes secundarios. El druida puede entonces realizar pruebas de Supervivencia para comenzar la recolección de estos ingredientes. Cada prueba representa una semana de búsqueda y tiene una CD de 15. Si falla la tirada no encuentra nada esa semana. Si tiene éxito, multiplica el resultado de la prueba por 15 para determinar el valor en piezas de oro de lo que ha encontrado esa semana. El druida hace estas pruebas una vez por semana hasta que haya encontrado ingredientes suficientes, o hasta que decida comprar el resto de manera normal. De cualquier forma, los ingredientes recolectados para una creación no pueden usarse para ningún otro artículo. El druida puede vender los materiales obtenidos de esta manera por el 10% de su valor calculado.

Así por ejemplo, un druida de 12º nivel quiere crear una *gema elemental*. El coste base es de 2.250 piezas de oro. Eso significa que se requieren ingredientes con un valor neto total de 1.125 piezas de oro. El DM tira 2D20 y saca un 25. Sumándole 30, significa que para este objeto el 55% de los ingredientes son secundarios y pueden recolectarse. El coste de estos componentes es de 619 piezas de oro. El druida tiene 15 rangos en Supervivencia, Sabiduría 18, la aptitud de sentido de la naturaleza y sinergia con Saber (Naturaleza). Hace una prueba de D20, sumando +23. La primera semana saca un 36. Multiplicando 36 por 15 se obtiene el valor en piezas de oro de lo que ha recolectado, que en este caso es 540. Dado que no quiere emplear más tiempo en seguir buscando, decide pagar 79 piezas de oro por los ingredientes secundarios que le faltan, 506 por los ingredientes principales y dedica tres días a crear la gema.

- **Despojos de la Caza:** Con su amplio conocimiento de las criaturas vivas y su percepción intuitiva de la magia, los druidas saben qué tomar de un enemigo caído y cómo extraerlo con sus propiedades intactas, para poder incorporar el ingrediente en sus creaciones mágicas. No se pueden despojar ingredientes principales de animales comunes, gigantes, humanoides, cienos, plantas o sabandijas porque carecen de componentes poderosos. Es imposible obtener ingredientes mágicos de los constructos, ya que cuando son destruidos la magia que los anima se disipa. Aberraciones, dragones, elementales, fatas, bestias mágicas, humanoides monstruosos, ajenos, cambiaformas y muertos vivientes sí que pueden ser despojados.

La recolección de componentes solo puede tener lugar tras haber destruido a la criatura. Algunas entidades se desintegran al morir o se desvanecen en la nada, por lo que es imposible obtener ingredientes de ellas. Las que sí dejan restos al morir, pueden ser despojadas. El proceso de obtención de componentes requiere una hora y es bastante desagradable. Debe tenerse un objeto mágico en mente en el momento de extraer los componentes y aunque una criatura puede tener muchos elementos para diferentes creaciones, extraer los ingredientes para un objeto significa que la criatura queda inservible para cualquier otro.

En primer lugar el druida debe lanzar un conjuro de *detectar magia* y hacer una prueba de Saber apropiada con CD 20, para hacerse una idea de qué objetos mágicos se pueden crear a partir de los restos de la criatura. El DM decide qué objetos se pueden fabricar, aunque se aceptan sugerencias del jugador. El druida debe decidir qué objeto mágico de los posibles va a querer crear. Entonces realiza una prueba de Sanar con CD 10 + el VD de la criatura. Si la prueba falla, no es capaz de extraer materiales de calidad suficiente y no obtiene nada. Si la prueba tiene éxito, multiplica el resultado por la CD y por 10 para determinar la calidad en piezas de oro de los materiales extraídos.

Los materiales deben extraerse en las cinco horas posteriores a la muerte de la criatura. Además, la prueba de Sanar sufre un penalizador -2 de circunstancia por cada hora completa transcurrida después de que haya muerto. Si el druida tiene al menos 5 rangos en la habilidad de Saber apropiada, obtiene un bonificador +2 de sinergia en la prueba de Sanar. Los materiales extraídos pierden su poder en 2D4 meses, por lo que si el proceso de creación del objeto no comienza antes de ese periodo, falla automáticamente. Si el druida extrae materiales de varias criaturas iguales para fabricar el mismo objeto mágico, el valor de sus componentes se reduce a la mitad después de la primera, ya que los materiales se solapan. Se pueden vender los materiales obtenidos de esta manera por el 20% de su valor calculado.

Así por ejemplo, un druida quiere crear un *anillo de libertad de movimiento*. Durante una aventura, encuentra un rávido (una criatura extraplanaria) y se ve obligado a destruirlo. Notando la facilidad con la que se movía la criatura, el druida decide estudiarla un tiempo antes de proseguir. Lanza un conjuro de *detectar magia* y realiza una prueba de Saber (Los Planos) con CD 20, para averiguar que el corazón del rávido y algunas otras partes de su cuerpo son apropiadas para crear el anillo. Posteriormente hace una prueba de Sanar con CD 15 y obtiene un 16. Multiplicando su resultado por 15 y luego por 10, obtiene el valor en piezas de oro de los componentes que recoge del rávido, en este caso 2.400. Cuando más tarde el druida vence en combate a un janni, consigue material para su anillo por valor de otras 4.060 piezas de oro. Usando todos los materiales juntos, el druida puede reducir los costes de creación del objeto de 20.000 piezas de oro (la mitad del coste base) en 6.460 (4.060 p.o. + 2.400 p.o.). Si posteriormente vuelve a obtener materiales de un segundo rávido, entonces reduciría los costes de creación en 7.660 (4.060 p.o. + 2.400 p.o. + 1/2 x 2.400 p.o.)

- **Investigación de Rastros:** Un druida con la dote Rastrear y que esté dispuesto a dedicar algo de tiempo a observar cuidadosamente los rastros que sigue, puede obtener mucha información acerca de la criatura rastreada y sus actividades. De esta manera, siempre que el druida haga pruebas de Supervivencia para seguir rastros y el resultado supere en 5 ó más la CD, puede obtener información adicional según la siguiente tabla:

Puntos por los que se supera la CD	Actividad o información descubierta
5-9	Actividades básicas como dormir y comer; tipo general de criatura y categoría de tamaño.
10-14	Velocidad de movimiento por hora de la criatura y naturaleza de su calzado si lo lleva; especie de la criatura.
15-19	Actividades complejas como el combate y el apareamiento.
20-24	Si la criatura está herida o fatigada; tamaño de la carga que lleva.
25-29	Proporción de PG que le quedan a la criatura, redondeados al 10% más próximo; naturaleza y hora de su comida más reciente.
30 ó más	Puntuaciones de características físicas de la criatura con un margen de error de 2 puntos.

- Contrarrastreo: Los druidas tienen un talento innato para evitar dejar rastros cuando viajan, especialmente si transitan por entornos naturales. Sin embargo, la mayoría de las veces esto no es aplicable a sus compañeros de viaje. Debido a ello, los druidas con la dote Rastrear pueden querer tomarse algo de tiempo y utilizar sus conocimientos para ponerle las cosas difíciles a cualquiera que esté persiguiendo a su grupo.

Las técnicas más básicas de contrarrastreo incluyen acciones como ocultar cuidadosamente el rastro dejado, crear rastros falsos o caminar de espaldas. Hacer que los miembros del grupo se separen también puede complicar las cosas a un rastreador, porque le obliga a decidir qué rastro seguir y puede que ni siquiera se dé cuenta de que en el grupo falta alguien. Otro método es viajar a través de las rutas migratorias de los animales, obligando a los perseguidores a escoger el rastro adecuado entre la multitud. Técnicas más avanzadas incluyen dejar rastros falsos en círculos, conducirlos hasta torrentes de agua o suelos duros, e incluso alterar la forma de las huellas de las pisadas. En cualquier caso, los esfuerzos del druida se traducen en que debe invertir una hora de su tiempo de viaje diario y efectuar una prueba de Supervivencia, cuyo resultado es la CD que los rastreadores deben superar en sus propias pruebas. Si estos logran superar la CD impuesta por el druida, se darán cuenta del engaño y podrán efectuar una nueva prueba para encontrar el rastro auténtico como harían normalmente.

- Rastrear a un Druida: Es casi imposible rastrear a cualquier druida que haya alcanzado el 3^{er} nivel y posea la aptitud de pisada sin rastro. Sin embargo, otros druidas pueden tener una oportunidad de conseguirlo, ya que atisbando la frontera entre el mundo real y el espiritual pueden encontrar las ligeras huellas místicas que otro de sus hermanos ha dejado. Para ello, el druida rastreador debe sumergirse en el mundo espiritual siguiendo todas las reglas habituales. También debe poseer la dote Rastrear y hacer pruebas de Supervivencia de la forma habitual para seguir rastros. La CD de estas pruebas tiene un incremento igual al nivel de lanzador del druida que se está persiguiendo.
- Tratamientos de Urgencia: Normalmente los heridos que caen por debajo de los 0 PG quedan inconscientes y al borde de la muerte. La magia drúidica sin duda es muy útil en este sentido y la mayoría de las veces puede incluso hacer que un personaje vuelva a empuñar las armas. Sin embargo, cuando un druida ya ha consumido su magia, es necesario recurrir a la sanación terrena para devolver a un herido a un estado en el que al menos sea capaz de escapar de aquello que le hirió. Con este fin, efectuar un tratamiento de urgencia puede permitir a una víctima recuperar la consciencia de forma temporal. Para ello, el druida debe efectuar una prueba de Sanar con CD 15 + el número de PG por debajo de 0 en que se encuentra el herido. Si tiene éxito, el personaje recupera de forma temporal suficientes PG como para llegar a 0, quedando así incapacitado pero consciente. Estos PG temporales duran 1D4 horas, tiempo tras el cual desaparecen y el personaje vuelve a su anterior estado y además sufre 1D4 puntos de daño adicionales debido al estrés de un tratamiento tan agresivo. Si se falla la prueba de Sanar, la víctima sufre inmediatamente un punto de daño adicional e inmediatamente se desestabiliza y empieza a perder PG a partir del siguiente asalto. No se puede volver a intentar un tratamiento de urgencia y a menos que reciba algún tipo de sanación, morirá con casi toda seguridad.

Magia Viva:

- Focos Armonizados: Los druidas creen que hay magia en todas las criaturas vivas. Recogiendo plantas y partes de animales específicos, y preparándolos con extremo cuidado y precisión, un druida puede atrapar estas energías para utilizarlas en su beneficio. Un foco armonizado siempre está hecho de ingredientes naturales, ya sean hojas, flores, huesos, etc. Los focos tienen una débil aura mágica detectable usando los conjuros apropiados, pero no es necesaria ninguna dote de creación de objetos para hacerlos. Un druida puede crear sus propios focos armonizados usando las reglas de elaboraciones en la naturaleza.

Para aprovechar las propiedades mágicas inherentes del foco, el druida debe llevarlo consigo, lo que la mayoría de las veces significa que ocupa uno de los espacios limitados disponibles para objetos mágicos (capa, amuleto, anillos, etc.). Mientras lo lleva, el foco armonizado ofrece al druida un pequeño beneficio genérico o un bonificador cuando usa una selección específica de conjuros. Solo la magia drúidica puede beneficiarse de los efectos de un foco armonizado. Un druida puede aprender cómo crear un foco específico de alguien que ya lo conozca. Esto requiere una semana completa de instrucción. Un personaje puede conocer como máximo un número de focos armonizados igual a su bonificador de Inteligencia. Un druida también puede intentar aprender a crear focos armonizados por sí mismo. Para ello, cada vez que avance en su nivel de lanzador de druida, puede intentar una prueba de Saber (Naturaleza) para aprender a crearlo. Solo se permite un intento cada vez. La CD de esta prueba es la misma que la de Artesanía y oscila entre 12 y 20 a discreción del DM, en función del poder y utilidad del foco, mientras que el coste de manufacturación está entre las 30 y las 100 piezas de plata, también a discreción del DM.

El DM es quién decide en última instancia que propiedades puede tener un foco armonizado, aunque se aceptan sugerencias del jugador. Como pautas generales, el poder de un foco debería ofrecer beneficios pequeños pero útiles, tales como un bonificador a las TS contra un efecto concreto, potenciar entre uno y tres conjuros específicos relacionados, permitir el lanzamiento espontáneo de alguno de los conjuros del druida, o incluso utilizar algún conjuro fuera de su ámbito. Los conjuros así bonificados no deberían superar los de 3^{er} nivel, mientras que las bonificaciones pueden ser cosas como +1 al nivel de lanzador, +1 a la CD para resistir los efectos, +1 al daño ó +1 a las TS frente a un tipo de daño concreto como el fuego. Más o mejores bonificaciones deberían compensarse reduciendo los conjuros afectados, limitando el ámbito de influencia o con algún tipo de penalizador como un efecto negativo asociado o un resentimiento de la reputación entre otros druidas. En cualquier caso, todos los focos tienen una vida útil de entre 1D6 y 4D6 meses, tiempo tras el cual se marchitan y pierden su poder.

- **Jardines de Pociones:** Los druidas que desean producir pociones mágicas con frecuencia optan por cultivar jardines de pociones. Estos pequeños huertos suelen estar dentro de las arboledas sagradas donde se benefician de su protección, o en la profundidad de los bosques donde fácilmente pasan desapercibidos. Si un extraño identificara uno de ellos como algo diferente de la flora que lo rodea, probablemente no le parecería más que un viejo huerto abandonado. Los druidas imbuyen su magia en estos jardines para producir de forma natural los ingredientes que luego utilizan en sus pociones. De hecho, rebosan tanta magia que los animales que viven cerca y comen de ellos, a veces adquieren temporalmente las propiedades de las pociones que se están cultivando.

Solo aquellos druidas que posean al menos 9 rangos en Saber (Naturaleza) pueden crear un jardín de pociones. Establecerlo requiere una semana de trabajo por cada yarda cuadrada que abarque. Si varios druidas trabajan en el mismo jardín, se divide el tiempo entre el número de individuos que trabajan juntos. Una vez el jardín ha sido plantado, el druida principal debe efectuar una prueba de Saber (Naturaleza) con CD 10 + el número de yardas cuadradas que abarca el jardín. Si tiene éxito puede establecer que las energías mágicas son correctas y las plantas están sanas. Para que el jardín florezca hay que cuidar de él. Al menos un individuo debe atenderlo durante como mínimo una hora cada semana, o el jardín comenzará a perder su poder. Si no se cuida de él durante un mes entero, empieza a perder encantamientos al ritmo de uno por semana hasta que desaparecen todos. Cuando esto ocurre el jardín se vuelve normal y habría que empezar el proceso de creación desde el principio.

Para encantar el jardín, el druida debe poseer al menos 9 rangos en Saber (Naturaleza) y la dote Elaborar Poción. Debe escogerse una poción y calcular su coste base según las reglas descritas en la *Guía del Dungeon Máster*. Encantar un jardín requiere un día completo y 1/10 del coste base de la poción en experiencia, así como ingredientes por valor de 1/4 del coste base de la poción. Todos los materiales se pueden conseguir mediante la recolección según las reglas de la generosidad de la naturaleza. Un jardín solo puede contener encantamientos con un nivel de lanzador igual o menor a su tamaño en yardas cuadradas.

El druida puede intentar cosechar el jardín cuando desee para intentar obtener una poción concreta con la que esté encantado. Para ello se requiere una hora de trabajo y una prueba de Saber (Naturaleza) con CD base 20. Esta CD se ve modificada en función de los cuidados realizados en el jardín, el tiempo transcurrido entre cosechas o desde que el jardín fue encantado, así como por la estación del año y el número de encantamientos que contiene. Si la prueba tiene éxito, el jardín produce una serie de ingredientes para pociones. Un personaje que ingiera estos ingredientes tiene un 25% de posibilidades de verse afectado igual que si tomara la poción del tipo adecuado. Los ingredientes se pueden hervir en agua durante una hora para producir una poción del tipo apropiado.

Circunstancias	Modificador
El jardín no ha sido cuidado recientemente	+ el número de días desde que fue cuidado
Estación Otoñal (o malas condiciones similares)	+5
Estación Invernal	No es posible cosechar
Varios encantamientos en el jardín	+2 por encantamiento adicional
Última vez desde que fue cosechado o inicialmente encantado:	
- Día actual	+50
- Hace 1 día	+45
- Hace menos de 5 días	+40
- Hace menos de 10 días	+30
- Hace menos de 20 días	+20
- Hace menos de 30 días	+10
- Hace menos de 60 días	+5

Cuando el druida ya haya cosechado suficientes ingredientes para pociones a partir del jardín, puede decidir limpiarlo del encantamiento que estaba produciendo. Esto requiere una hora de trabajo y una prueba de Saber (Naturaleza) con $CD\ 5 +$ el tamaño del jardín en yardas cuadradas + el número de encantamientos que contiene. El éxito elimina uno de los encantamientos del jardín, lo que permite al druida volver a cultivarlo con un nuevo encantamiento. Fallar esta prueba arruina todo el jardín haciendo que pierda su magia. En este caso es necesario volver a cultivarlo y encantarlo como si fuera recién creado.

- **Flores de Pergamino:** Las flores de pergamino son utilizadas por los druidas para crear rollos de pergamino mágicos, ahorrándose en el proceso los caros componentes materiales que normalmente requieren estos. Se cuida de cada flor por separado después de imbuirla con la esencia de un conjuro concreto. Una vez ha madurado, la flor produce una espesa savia negra con la que el druida puede inscribir en ogham un rollo de pergamino para ese conjuro, usando a modo de hoja un paño de cuero.

Cuidar de la flor requiere al menos 8 rangos en Saber (Naturaleza) y una hora completa de cuidados semanales durante una estación entera. Al principio del proceso hay que encantar la flor, lo que requiere una cantidad de experiencia igual al nivel de lanzador del rollo de pergamino multiplicado por el nivel del conjuro. Así, un druida de 5º nivel que esté creando un rollo de pergamino para un conjuro de 2º nivel, tiene que invertir 10 PX. La flor tarda 2D3 meses en madurar completamente. Para extraer la tinta de la flor se requiere una prueba de Saber (Naturaleza) con $CD\ 10 +$ el nivel de lanzador del rollo de pergamino. Si la prueba falla, la flor se estropea y no se puede extraer nada de ella.

El proceso de escritura del rollo de pergamino requiere que el druida posea la dote Inscribir Rollo de Pergamino. A parte de eso no se requiere ninguna prueba y el proceso tarda una hora en completarse. Si no se inscribe el rollo de pergamino antes de 6 horas desde la extracción de la tinta de la flor, esta se estropea y no puede utilizarse.

- **Investiduras Sortílegas:** Una investidura sortílega es la capacidad de otorgar a una criatura una aptitud sortílega que replique un conjuro druídico. Los druidas las crearon para proporcionar algunas capacidades mágicas a sus compañeros animales y también para aumentar su arsenal mágico sin tener que depender tanto de rollos de pergamino y botellas de pociones.

Para elaborar una investidura sortílega se requieren las dotes Inscribir Rollo de Pergamino, Elaborar Poción e Investir de Magia, así como al menos 15 rangos en Saber (Naturaleza). Cada investidura se elabora por separado para un receptor específico. Crear la poción requiere pelo, piel u otro material corporal de la criatura que va a ser investida. Por lo demás se siguen los pasos habituales en la creación de pociones mágicas, incluida la posibilidad de utilizar un jardín de pociones. El coste de elaboración de la investidura es el nivel del conjuro \times el nivel de lanzador \times 800 piezas de oro. El druida puede establecer el nivel de lanzador que desee entre el mínimo necesario para lanzar el conjuro y su nivel de lanzador actual.

Una vez elaborada la investidura hay que administrarla al receptor escogido. Esto requiere una hora y se debe hacer en las 24 horas posteriores a su creación o se estropeará. El druida tiene que hacer una prueba de Saber (Naturaleza) con $CD\ 15 +$ el número de investiduras que ya posee la criatura. Si la prueba falla la poción resulta destruida. Si la criatura investida no es un humanoide o un compañero animal, el tipo de criatura determina la prueba de Saber que es más apropiada. Por ejemplo, en el caso de elementales o ajenos la prueba sería de Saber (Los Planos), mientras que en el caso de bestias mágicas sería de Saber (Arcano). Los constructos no pueden ser imbuidos de esta manera. La criatura a la que se administra la poción debe realizar una TS de Fortaleza con $CD\ 15 +$ el nivel de lanzador de la investidura + el número de investiduras que ya posee. Debe hacerse esta tirada incluso si el administrador de la poción falla su prueba. Fallar esta TS hace que la criatura sufra 1D4 puntos de daño a la Constitución. Este daño se cura al ritmo de un punto por día. El último día de curación la criatura debe realizar una segunda TS de Fortaleza con la misma CD. Si falla el daño a la Constitución se vuelve permanente.

Cada investidura permite usar el conjuro asociado una vez al día como aptitud sortílega. La criatura debe tener una puntuación de Sabiduría o Carisma de $10 +$ el nivel del conjuro para ser capaz de utilizarla. Además, aquellas criaturas con Inteligencia inferior a 5 deben ser adiestradas para aprender a usar la aptitud sortílega. Los animales pueden aprender a usarla como un truco normal. Si la criatura es objeto de un *disipar magia* dirigido, su capacidad de usar la investidura queda suprimida durante 1D4 asaltos. Una *disyunción de Mordenkainen* o magia similar, afecta a las investiduras de la criatura como si todas fueran un solo objeto mágico en su poder. El nivel de lanzador de la poción original fija el nivel de lanzador que debe utilizarse en la prueba de disipación. Una criatura puede intentar eliminar una investidura sortílega de su sistema en cualquier momento. Una vez al día, puede intentar eliminar una de ellas realizando una TS de Fortaleza con $CD\ 15 +$ el nivel de lanzador de la investidura. Aquellas entidades sin TS de Fortaleza tienen que hacer una TS de Voluntad en su lugar, tanto para recibir la investidura como para eliminarla.

- Árboles Investidos: Los grandes y antiguos árboles cuyas raíces se arraigan en las profundidades de la tierra, son sin duda un símbolo ancestral que evoca la fuerza de la propia naturaleza. Debido a eso, a los druidas les resulta tremendamente fácil imbuirlos con la poderosa magia del mundo natural. Empapando las raíces con fluidos mágicos y cantando de forma ritual al árbol, pueden despertar su espíritu místico para hilar esas energías y crear algo que imita en casi todas las formas las propiedades de un bastón mágico.

Los árboles investidos siguen todas las reglas habituales de los bastones mágicos. Cada uno de ellos está cubierto de escritura ogham y otros elementos decorativos, que detallan las investiduras que posee y conducen su espíritu interno hacia la naturaleza particular que el druida ha escogido para él. Al igual que ocurre con los bastones mágicos, los árboles investidos contienen siempre varios conjuros relacionados. Imbuir un árbol de esta manera requiere las dotes *Investir de Magia* y *Fabricar Bastón*, y cuesta lo mismo que su bastón equivalente. El ritual requiere que el druida posea todos los materiales, componentes y focos necesarios para fabricar un bastón, tal y como se indica en las reglas de creación de bastones en la *Guía del Dungeon Máster*. Una vez el árbol investido ha sido despertado, contiene 50 cargas y las regenera a un ritmo de 1D10 cada década, lo que hace de estos antiguos y poderosos árboles uno de los recursos más útiles de la Orden Druídica. Un árbol investido usa el método de activación por desencadenante de conjuro y el druida debe estar tocándolo para activarlo.

Aliados del Bosque:

La mayoría de los druidas tienen un carácter solitario y prefieren evitar las ciudades y en general cualquier lugar civilizado. En cambio, como guardianes del equilibrio y protectores de la naturaleza, están siempre dispuestos a trabar amistad con las criaturas del bosque, cosa que no siempre es fácil. Sin embargo, si logran ganarse su confianza, estos habitantes de los bosques pueden ser poderosos aliados.

- Elfos Silvanos: De todos los elfos, los silvanos son sin duda los que sienten la llamada de la naturaleza con mayor intensidad. Establecen sus hogares en las profundidades más recónditas del bosque y tienen una fuerte tendencia a vivir aislados del resto del mundo. Una prueba de Supervivencia con CD 20 puede permitir a un druida localizar alguno de sus asentamientos arbóreos. Aunque los elfos silvanos tienen fuertes conexiones con el druidismo, no les gustan las visitas, por lo que sus patrullas tienen tendencia a disparar primero y preguntar después. Si el druida tiene alguna reputación en la zona, podría ser reconocido. De lo contrario, lo mejor que puede hacer es mostrarse como alguien inofensivo y dejarse capturar sin oponer resistencia. Identificándose como druida y superando una prueba de Diplomacia con CD 15, una patrulla silvana podría presentar al druida ante alguno de sus líderes. Por supuesto, un druida perteneciente a su propia raza podría tener las cosas mucho más fáciles al entablar relación con sus compatriotas.
- Búhos Gigantes: Estas aves de presa nocturnas son inteligentes y desconfiadas por naturaleza. Son relativamente comunes en muchos bosques y su mayor preocupación es la seguridad de sus nidos. No es raro verlos asociados con otras criaturas del bosque con las que pueden tener intereses afines de proteger la región en la que habitan. De hecho, es bastante común ver sus nidos en los hogares arbóreos de los elfos silvanos. Para un druida debería resultar relativamente fácil encontrar sus nidos superando una prueba de Supervivencia con CD 20 y entablar una relación amistosa con una prueba de Diplomacia a CD 15.
- Fatas: Las fatas son seres misteriosos que no suelen conceder su amistad a la ligera. Cuando un druida quiere lograr que estas extrañas criaturas estén de su lado, lo primero que debe hacer es localizar un claro silvano. Estas colonias donde se reúnen las fatas suelen estar en lo más profundo de la naturaleza. Para localizar la ubicación de una de ellas se requiere una prueba de Supervivencia con CD 25, ó una prueba de Saber (Naturaleza) con CD 20. Para llegar hasta allí serán necesarios de 3 a 5 días de viaje con pruebas de Supervivencia diarias con CD 20 para no perderse. Viajar en persona a un claro silvano es esencial para que los líderes de las fatas apoyen por completo el trabajo del druida. Quizá las fatas más ancianas quieran poner a prueba su valía y dedicación imponiéndole algunas tareas. No obstante, incluso después de haber cumplido estos requerimientos y haber sido aceptado, no todas las fatas confiarán necesariamente en él. Pueden ser necesarios varios años o incluso décadas, además de una continua demostración de su valía e intenciones, antes de que la confianza en el druida sea plena. Las fatas que pueden ser encontradas en un claro silvano incluyen dríadas, ninfas, grilios, nixis, pixis y sátiros.

Otra opción es tratar de forjar alianzas con fatas individuales. Para ello debe realizarse una prueba de Supervivencia con CD 22 para hacerse una idea de dónde pueden pasar su tiempo las fatas de la zona. Visitar brevemente ese lugar cada pocos días y dejar pequeños regalos debería bastar para tratar de conseguir un contacto antes o después. La mayoría de las fatas cogerán alegremente comida preparada, hierbas para pipa, leche fresca o buen vino, y desde luego estarán bien dispuestas para quien les deje estos

regalos sistemáticamente. Aún así puede llevarles algún tiempo mostrarse y más aún cruzar alguna palabra con el druida. Una vez al mes, suponiendo que haya dejado buenos y generosos regalos al menos 8 ó 10 veces ese mes, el druida puede realizar una prueba de Carisma con CD 15. Un éxito indica que consigue ver de reojo a una fata de la zona la próxima vez que deje un regalo. La siguiente vez que tenga éxito en la prueba de Carisma, la fata estará dispuesta a negociar sobre posibles alianzas.

- Centauros: Los centauros tienden a tener menos aptitudes mágicas que las fatas y como consecuencia suele ser más fácil encontrar sus poblados. Aún así, están excepcionalmente bien camuflados para los estándares humanos, de modo que un paseante poco atento podría caminar por la calle principal sin notar nada más que los sonidos y vistas habituales del bosque. Una prueba de Supervivencia con CD 20 puede revelar al druida la presencia de uno de estos poblados. Los centauros no tienen mucha tolerancia con las visitas y aunque normalmente no son violentos, tienen poca paciencia con los intrusos. Una vez más los regalos son bienvenidos, particularmente los licores fuertes. El druida debe realizar una prueba de Diplomacia a CD 15, con un bonificador +2 de circunstancia si ha ofrecido buenos licores o vinos a los centauros, o con un penalizador -2 de circunstancia si los vinos que les ofrece son de mala calidad, que los centauros distinguen y les desagradan profundamente. Un éxito indica que los centauros están por lo menos dispuestos a reunirse en términos amistosos.
- Araneas: Estas pacíficas criaturas cambiaformas, gustan de vivir alejadas de la civilización para evitar ser cazadas por aquellos que no comprenden su naturaleza. A pesar de su instinto cauteloso, saben apreciar el valor de una alianza favorable y desde luego no es difícil que un druida pueda encontrar intereses comunes con ellas. Una prueba de Supervivencia con CD 20 puede permitir a un druida localizar una de sus colonias sin muchas dificultades, mientras que una prueba de Diplomacia con CD 15, debería ser suficiente para poder reunirse con su matriarca y explicar los beneficios de una asociación. Tras algún que otro favor a la colonia, la predisposición de las araneas para llegar a acuerdos estables puede ser bastante buena.
- Ents: Los ents son criaturas pacíficas por naturaleza, que se consideran a sí mismos guardianes de los árboles. Es por ello que pueden tener cierta predisposición hacia los druidas, aunque eso no significa que sea fácil ganarse su confianza. En cualquier caso, encontrarlos es lo más complicado ya que son prácticamente indistinguibles de un árbol corriente cuando están inmóviles. Es necesaria una prueba de Supervivencia con CD 25 para encontrar señales de su presencia. Superando una prueba de Diplomacia con CD 15, el druida puede intentar mostrar sus respetos y presentarse. Por lo general los ents se mostrarán indiferentes ante el druida, aunque probablemente tolerarán su presencia. Cuando el druida demuestre con hechos su compromiso de proteger los árboles, el ent podría mostrar su respeto hacia el druida y admitir el valor de su presencia en el bosque. Utilizar sus conocimientos y magia drúidica para prevenir o extinguir incendios forestales, acabar con plagas o enfermedades que azoten los árboles del lugar, o poner fin a la tala indiscriminada de un asentamiento cercano, son el tipo de acciones que un ent verá con buenos ojos.

Haciendo una prueba de Supervivencia con CD 30 ó una prueba de Saber (Naturaleza) con CD 25, el druida puede tratar de localizar una arboleda de ents. Estas arboledas suelen estar en lo más profundo de los bosques y son lugares en que los ents se reúnen ocasionalmente. De forma parecida a como sucede con los claros silvanos, llegar hasta una de estas arboledas requiere un viaje complicado. Para llegar son necesarios de 3 a 5 días de viaje haciendo pruebas diarias de Supervivencia con CD 20. Este es un buen lugar al que ir si el druida desea presentarse ante el consejo de ents como guardián y protector de todo el bosque. Por supuesto, ganarse el favor de toda la arboleda no es tarea sencilla. Pero un druida de cierto poder que haya pasado mucho tiempo en un mismo bosque y se haya preocupado de su bienestar, puede contar con una predisposición favorable, especialmente si antes de presentarse ante el consejo ha entablado relación con algunos ents individuales y se ha forjado una buena reputación ante ellos.

- Unicornios: Estas feroces y nobles bestias evitan el contacto con todas las criaturas excepto las silvanas, mostrándose ante ellas solo para defender sus hogares del bosque. Su tolerancia hacia un druida puede ser buena en principio, debido fundamentalmente a sus intereses comunes de proteger los bosques, pero siempre y cuando el druida no posea un alineamiento maligno, pues estas criaturas odian todo lo malvado y lo destruyen sin contemplaciones. En cualquier caso, estos seres son tan esquivos o más que las fatas y al igual que ellas no conceden su amistad de buenas a primeras.

Tratar de intuir la ubicación del valle o claro donde un unicornio tiene su morada, requiere una prueba de Supervivencia con CD 22. Para presentarse ante el unicornio como un protector de los bosques, se requieren tres pruebas de Carisma a CD 20 con una separación entre ellas de al menos dos semanas. Ante todo se trata de tener paciencia, de mostrarse como alguien de confianza y sobre todo de no atosigarle. Si el druida es una mujer, si pertenece a una raza silvana o si su alineamiento es bueno, se reduce en 2 la CD de estas pruebas por cada condición cumplida. Fallar alguna de estas pruebas significa perder uno de los

éxitos obtenidos anteriormente. Superarlas todas garantiza que el unicornio por lo menos se quedará a escuchar lo que el druida tiene que decir, ganarse su confianza es otra cuestión. Un druida que haya pasado largo tiempo en un mismo bosque y haya trabajado activamente en su cuidado y protección, probablemente lo tendrá más fácil en el momento de que el unicornio atienda sus peticiones.

- Lilendas: Las lilendas son misteriosas visitantes del plano de Ysgard. Estas criaturas son amantes del arte y la naturaleza impoluta. Les fascinan la música, los relatos, las obras de arte y la naturaleza en su estado más puro, y las enfurece profundamente la destrucción o el maltrato de tales tesoros. Las regiones salvajes les recuerdan la belleza natural de su plano, y a veces visitan tales lugares y disfrutan de ellos. No es raro que un sororal de lilendas adopte una región salvaje bajo su protección.

Una prueba de Supervivencia con CD 25 puede permitir el descubrimiento de un lugar de particular belleza en la profundidad de la naturaleza, un lugar que si fuera contemplado por una lilenda, sin lugar a dudas quedaría bajo su protección para siempre. Cuestión distinta es que alguna lilenda haya visitado este emplazamiento alguna vez, ya que al ser criaturas ajenas originarias de un plano exterior, las probabilidades de que alguna haya viajado hasta el plano material donde se encuentra el druida son escasas. En realidad, encontrar a estas criaturas es cuestión de azar más que de ninguna otra cosa. No obstante, un druida que llegue a toparse con lilendas en algún momento, no debería tener demasiados problemas para al menos hablar con ellas. Una prueba de Diplomacia con CD 15 puede permitir al druida conversar con una lilenda en términos amistosos. Esta prueba puede recibir un bonificador +2 de circunstancia si previamente se ha ofrecido como obsequio algún tipo de obra de arte hermosa. Danzas, canciones y similares también son válidas, en cuyo caso es necesaria una prueba de Interpretar con CD 15.

- Gigantes del Bosque: Estos gigantes siempre se establecen en las zonas boscosas y su principal actividad es la caza. Suelen tener relaciones cordiales con las fatas de su entorno y tienen tendencia a cooperar con las criaturas del bosque que tienen el mismo estilo de vida cazador que ellos. Así pues, un druida que desee establecer una alianza con estos gigantes, lo primero que debe hacer es localizar su morada con una prueba de Supervivencia a CD 20. Como muestra de fuerza y buena voluntad, el druida podría llevarles una presa grande y recién cazada como obsequio. Una prueba de Diplomacia a CD 15, con un bonificador +2 de circunstancia si ha ofrecido una presa digna, puede permitir al druida reunirse con los gigantes y discutir sobre posibles pactos.
- Dragones Feéricos: Estos dragones son criaturas traviesas que se alían frecuentemente con seres feéricos. Por ello no es raro encontrarlos cerca del árbol de una dríada, en el lago de una ninfa o en la guarida de una tribu de duendes. De forma similar a como ocurre con las fatas, estos dragones son muy esquivos y no se dejan ver fácilmente. Una de las formas más prácticas para tratar de entablar al menos una conversación con ellos, es ganarse previamente el favor de algunas fatas del lugar, ya que la buena relación que tienen con ellas puede facilitar mucho las cosas. Si el druida es afortunado, podría darse el caso de que una de las fatas con las que ha entablado una confianza mayor, conozca casualmente al dragón feérico que habita el lugar. En tal caso, el druida podría hacer una prueba de Diplomacia con CD 15 para pedir a la fata que le presente. De lo contrario, intuir la localización de su guarida o el lugar donde pasa su tiempo requiere una prueba de Supervivencia con CD 22.

Presentarse ante él con algunos regalos puede mejorar su disposición, ya que a estos, como a todos los dragones, les gustan los tesoros. De modo que unos cuantos centenares o miles de monedas serán bienvenidas por el dragón, especialmente las de oro y platino. Igualmente serán de su agrado gemas bien talladas, joyería y en general cualquier artículo de artesanía bien trabajado y de alto valor monetario. Los artículos mágicos también son codiciados por todos los dragones, así que presentar alguno como regalo puede ayudar mucho. Si el druida cuenta con la ayuda de una fata, puede presentar sus regalos ante el dragón directamente y quizá este escuche lo que tenga que decir. De otro modo, el druida deberá ir más o menos cada dos semanas al lugar donde suele estar el dragón y dejar sus ofrendas. Al cabo de un tiempo su curiosidad le hará mostrarse. Con una prueba de Carisma a CD 15, con un bonificador +2 de circunstancia si el druida tiene la ayuda de una fata, el dragón escuchará al druida.

- Dragones Verdes: Los dragones verdes son criaturas beligerantes y maestros de la intriga, la política y la murmuración. Son tan territoriales y agresivos como todos los dragones cromáticos, aunque sus acciones a menudo adoptan la forma de elaborados planes para ganar poder y riqueza con el mínimo esfuerzo posible. El mejor trato que se puede tener con estos dragones es evitarlos, pues son malignos, mentirosos y manipuladores por naturaleza. Aún así, son criaturas que hacen de los bosques su hogar, de manera que no es raro que en algún momento un druida se vea obligado a tratar con alguno.

Los dragones solo respetan una cosa, el poder. Si un druida es lo bastante poderoso y su reputación está lo suficientemente extendida, puede tratar de entablar una relación con un dragón verde en términos de igualdad. Las posibilidades de que esto sea factible dependen sobre todo de la edad del dragón. En el caso de los dragones más ancianos puede que solo los archidruidas de mayor talento, poder y reputación tengan la capacidad de hacerse respetar ante tan temibles criaturas. Antes de plantearse si quiera tal cosa, un druida haría bien en reunir toda la información posible del dragón. Es fácil que a este respecto los habitantes del bosque y los sirvientes del propio dragón, tengan información útil. Una prueba de Supervivencia con CD 20 puede permitir al druida averiguar cuál es el territorio que suele patrullar el dragón, o puede que incluso la ubicación de su guarida. Una prueba de Carisma con éxito indica que el dragón conoce la reputación del druida y considera que sus capacidades como mínimo rivalizan con las suyas. La CD de esta prueba es la misma que la utilizada por la presencia pavorosa del dragón, con un mínimo de 15 en el caso de que no posea esta aptitud debido a su juventud. Por cada dos DG que posea el druida, la dificultad de la prueba se reduce en 1. Si la prueba fracasa, lo más probable es que el dragón ataque al druida e intente destruirlo.

Una cosa es segura cuando se trata con un dragón verde, y es que intentará engañar y manipular al druida con toda certeza, pues son maestros consumados de la mentira, el doble sentido y la evasión verbal. Por este motivo es muy importante que el druida esté bien preparado, pues solamente hablar con él puede conducirle a una ruina peor que la muerte. A este respecto, tener el máximo de información del dragón es fundamental. Conocer sus capacidades, sus ambiciones, sus enemigos y en general cualquier cosa que pueda influir en la conversación, es la única forma en la que el druida puede esperar salir del encuentro sin recurrir a las armas. Y por supuesto disponer de grandes dosis de ingenio, así como de un buen arsenal de habilidades útiles en una conversación, tales como Averiguar Intenciones, Diplomacia, Engañar, etc.

- Ancestros: Se dice que existe un consejo de ancestros formado por un anciano animal de cada una de las especies que existen y que ese consejo constituye el liderazgo del reino animal a nivel espiritual y práctico. Algunas leyendas hablan de que el poder individual de cada uno de estos ancestros es incluso mayor que el de los dragones más ancianos, mientras que otras les atribuyen capacidades casi divinas. Según se dice, los ancestros se reúnen solo ocasionalmente y en esas reuniones que pueden durar más de un mes, tratan todo lo relacionado con el mundo natural y aquello que le afecta. Cuando no están en una de estas reuniones, los ancestros suelen dedicarse a usar sus poderes como guardianes de su especie y sobre todo a recabar información útil que llevar a la próxima reunión.

Un druida que tenga una afinidad particular por una especie animal y cuyas acciones estén influyendo en el mundo natural, podría llegar a establecer contacto con el ancestro de esa especie, particularmente si posee algunos niveles como señor de las bestias y pasa buena parte de su tiempo en el mundo espiritual. No obstante, no hay muchas cosas que un druida pueda hacer para buscar a un ancestro, más bien es el ancestro quién debe tener interés en conocer al druida.

El Mundo Espiritual:

Brillante e invisible, el mundo espiritual está en todas partes y en ninguna. A través de un velo fino como una telaraña, el poder del mundo espiritual se refleja en el brillo del mundo natural. Este reino mítico y colorido, encarnación de todo el horror y la belleza inherentes a la naturaleza, es el verdadero hogar de las fatas, donde todo tipo de hadas, duendes y espíritus hacen su casa, ocultos y protegidos del reino mortal. Todas las cosas vivas transmiten sus energías al mundo espiritual y estas energías alimentan la existencia de este plano extraño y misterioso. El mundo espiritual trasciende y alcanza todos los lugares en los que la vida prospera, desde el poder profundo y feroz de los planos interiores hasta los reinos infernales arrasados por la guerra. Su misma esencia es rica en exceso de energías vivas. Estas energías se funden en estanques vivientes y fluyen por ríos de exceso de vida en bruto llamados líneas ley. Estas líneas ley redistribuyen el poder del mundo espiritual y lo llevan a todos los rincones de la creación. Tales energías alimentan la magia primordial, por lo que esta es una de las grandes razones por las que los druidas protegen el mundo vivo, para que estas energías sigan fluyendo y manteniendo el mundo espiritual próspero y vivo, de forma que sus poderes siempre estén disponibles al servicio de su incansable vigilancia.

El mundo espiritual es infinito. A través de cada estanque y cada corriente de agua, especialmente en las cañadas místicas, el mundo material y el espiritual se tocan. Los árboles ancestrales, las más viejas ciudades o las ruinas de una civilización perdida; todo ello está reflejado en el mundo espiritual y produce reinos que reflejan el nuestro, en los que una criatura podría caer sin siquiera darse cuenta. Pero el mundo espiritual se extiende mucho más allá de esto. A través de pozos y ríos antiguos, un viajero puede pasar lejos de las tierras cercanas y llegar a lugares de horror y belleza que no tienen parangón con ningún lugar del mundo mortal.

- Rasgos Planarios:

- *Gravedad Variable:* Los diferentes reinos tienen gravedades diferentes. La gravedad en la mayoría de reinos feéricos es normal, mientras que cuando el reino refleja un plano real, ese plano determina su rasgo de gravedad.
- *Tiempo Normal:* Aunque el tiempo en el mundo espiritual es norma, a veces se comporta erráticamente. Cuando un personaje entra en el mundo espiritual o lo abandona, puede experimentar un súbito desplazamiento del tiempo. Estos desplazamientos tienen lugar sin aviso y aunque al principio puedan parecer aleatorios, suele haber algún motivo oculto tras ellos. Estas alteraciones temporales tienen lugar muy raramente.
- *Tamaño Infinito:* El mundo espiritual refleja todos los planos conocidos y sus profundidades llegan mucho más allá de estos reinos cercanos.
- *Mágicamente Mórfico:* El mundo espiritual responde a la magia primigenia y feérica poderosa. Solo ciertos conjuros y aptitudes sortílegas pueden afectarlo y son un secreto bien guardado por los señores de las fatas y el arcanix.
- *Predominio Positivo Menor:* Todas las criaturas en el mundo espiritual obtienen curación rápida 2 como aptitud extraordinaria, siempre que permanezcan en él.
- *Alineamiento Levemente Neutral:* El mundo espiritual no impone penalizadores por alineamiento.
- *Magia Mejorada:* Todos los conjuros y aptitudes sortílegas de druidas, chamanes, exploradores, clérigos de la naturaleza y fatas están ampliados y maximizados como con las dotes, sin embargo no se requieren espacios de conjuro de nivel superior para prepararlos. Además, todos ellos también pueden preparar sus conjuros en la mitad del tiempo normal si están en el mundo espiritual.
- *Magia Obstruida:* Todos los conjuros y aptitudes sortílegas que no sean de druidas, chamanes, exploradores, clérigos de la naturaleza o fatas quedan obstruidos en el mundo espiritual. Para lanzar magia obstruida, un personaje debe tener éxito en una prueba de Conocimiento de Conjuros con CD 20 + el nivel del conjuro. Si la prueba falla, el conjuro o aptitud sortílega no funciona, pero aun así se pierde como si hubiera tenido efecto. Si la prueba tiene éxito, funciona de la forma habitual.
- *Magia Limitada:* Solo la magia de druidas, chamanes, clérigos de la naturaleza y fatas puede permitir el viaje entre el mundo espiritual y cualquier otro plano. Esto funciona tanto para los personajes que viajan al mundo espiritual como para los que intentan abandonarlo.

- Atravesar: El mundo espiritual no es fácil de alcanzar. Sus fronteras solo pueden ser atravesadas por los poderes sortílegos de las fatas y la magia druídica o chamánica, y normalmente esta magia solo funciona en lugares que ya están en armonía con el mundo espiritual. Las cañadas antiguas, las áreas en que habitan las fatas o los lugares sagrados de los druidas y los chamanes, están armonizados de esta forma. Por lo demás, ninguna magia puede atravesar el límite del mundo espiritual.

Los druidas, los chamanes y las fatas pueden ver en el mundo espiritual, sumergiéndose en los flujos naturales de la energía vital que desplazan del plano material al mundo espiritual. Para ello se requiere una prueba de Inteligencia con CD 20. Esto se llama prueba de inmersión y se requiere una acción estándar para realizarla. A continuación se muestran los posibles modificadores aplicables a esta prueba.

Circunstancias	Modificadores
Ciudad	-5.
Instrucción Druídica o Chamánica	+ nivel de lanzador de druida o chamán.
Herencia Feérica	+1 por DG de fata.
Arboleda Sagrada	+ nivel de lanzador de la arboleda.
Meditación	Se puede meditar hasta 10 minutos antes de la prueba. Al terminar se obtiene un bonificador +1 de circunstancia por cada minuto que se haya pasado meditando.

Una vez el personaje está sumergido, puede ver simultáneamente tanto el mundo mortal como el espiritual. Como resultado sufre un penalizador -4 de circunstancia a todas las pruebas de Concentración. Puede romper este estado mental dividido en cualquier momento. Un personaje sumergido en el mundo espiritual aparece ante quienes están en él como una sombra semisólida. No pueden atacarle ni lanzar conjuros que le afecten, como el personaje tampoco puede lanzar conjuros sobre ellos ni afectar físicamente a ninguna cosa del mundo espiritual. Sin embargo, se puede conversar normalmente con las criaturas de ambos mundos.

- **Espíritus Guía:** Cualquier druida o chamán que se sumerja en el mundo espiritual o entre en él, atrae a un espíritu guía. Este aparecerá al cabo de unos minutos, pero normalmente no se hará evidente de inmediato. Puede aparecer como un remolino de nubes o un animal pequeño e inocuo. Otras veces si son evidentes, como un duende cantando y danzando que baja volando del cielo. Estos guías son una manifestación del mundo espiritual y un reflejo del interior del corazón del individuo. Puede ser una fata afectada por la inesperada llegada del personaje, con sus sentimientos, personalidad y preocupaciones, o puede llegar a la existencia en el momento de su llegada, literalmente creado de la nada. Cuando el personaje se marcha, el espíritu guía no vuelve necesariamente a su estado anterior. Su existencia puede continuar o no. Si estaba vivo antes de que llegara el personaje, puede seguir recordándole o puede que le olvide.

Independientemente de su naturaleza, un espíritu guía no atacará al personaje a menos que este le ataque primero. Solo los druidas y los chamanes atraen espíritus guía, ninguna otra criatura los atrae, las fatas tampoco. Cuando un personaje se sumerge en el mundo espiritual, el espíritu guía que atrae puede ver en el mundo mortal mirando a través de los ojos del personaje. Si el personaje entra físicamente en el mundo espiritual, el espíritu guía puede obtener un breve destello del mundo mortal, pero nada más. Cada vez que el personaje entra en el mundo espiritual, tira 1D20 y suma su nivel de lanzador de druida o chamán para determinar que criatura acude en su ayuda como espíritu guía. Sea cual sea el alineamiento normal de la criatura, este siempre está a un paso de distancia del alineamiento del personaje. Todos los espíritus guía poseen siempre la plantilla de “Espíritu de la Naturaleza”.

Tirada de 1D20	Espíritu Guía
Menos de 5	Búho
6-7	Lagarto (Menudo)
8-9	Nixi o Grilio
10-11	Elemental de Aire Pequeño
12-13	Gato Celestial o Infernal
14-15	Doncella Elfa Druida de 3 ^{er} nivel
16-17	Centauro
18-19	Lobo Terrible
20-21	Pixi
22-23	Dragón (Muy Joven)
24-25	Unicornio
26-27	Perro Intermitente o Bestia Desplazadora
28-29	Elemental de Aire o de Agua Mediano
30-31	Ninfa
32-33	Oso Terrible
34-35	Lilenda
36-37	Tigre Terrible
38-39	Ent
40 ó +	Cualquier cosa que quiera el DM

- **Tiempo y Viaje en el Mundo Espiritual:** La mente y el cuerpo son preocupaciones menores cuando una criatura se encuentra en el mundo espiritual. Este místico reino tiene una cualidad atemporal que sosiega el espíritu y obliga a muchas criaturas a perder la noción del tiempo, pasando horas mirando el vacío sin ningún propósito. Alguien que entre en el mundo espiritual podría hacer en minutos un viaje que llevaría horas en el mundo real, o podría tardar varios días en hacer un viaje que debería llevarle unos minutos.

En el mundo espiritual, un personaje suma su modificador de Sabiduría además del de Destreza para determinar la iniciativa y aplica el doble de este modificador a su velocidad, redondeando al incremento de 5 pies más próximo, mínimo 5 pies. Por ejemplo, un humano con Sabiduría 18 tendría en el mundo espiritual una velocidad de 40 pies. Sin embargo, un mediano con Sabiduría 5 tendría una velocidad efectiva de 15 pies. Un personaje que trate de hacer un viaje en el mundo espiritual con un destino específico en mente, debe hacer una TS de Voluntad. El personaje puede determinar lo deprisa que hace el viaje usando la tabla que se muestra más adelante. Si el personaje está viajando en grupo se hace una TS de Voluntad media de todo el grupo con un bonificador +2 de circunstancia por cada miembro adicional.

Un personaje solo puede viajar directamente si ya ha estado en el lugar antes o si le guía alguien que ya haya estado allí. La única alternativa es vagar sin rumbo fijo. Por cada día que el personaje vague por el mundo espiritual, debe realizar una TS de Voluntad con CD 5. La dificultad aumenta en 1 por cada día completo pasado en este plano sin abandonarlo. Si el personaje falla la TS, será víctima del deslumbramiento del mundo espiritual y se habrá perdido para siempre. La única esperanza de un personaje perdido es buscar la ayuda de los moradores del mundo espiritual para que le guíen de vuelta al camino seguro, aunque muchos de estos habitantes le llevarán tranquilamente a su perdición solo por el placer de hacerlo.

Resultado de la TS de Voluntad	Mismo Plano*	Plano Diferente**
5	Veinte veces el tiempo normal	4D12 Días
10	Diez veces el tiempo normal	2D8 Días
15	Cinco veces el tiempo normal	1D4 Días
20	El tiempo de viaje normal	2D6 Horas
25	La mitad del tiempo normal	1D6 Horas
30	Un quinto del tiempo normal	10D10 Minutos
35	Una décima parte del tiempo normal	5D8 Minutos
40	Una centésima parte del tiempo normal	1D6 Minutos
50	El viaje es casi instantáneo	

* Se usa esta columna cuando se viaja entre dos puntos que son coexistentes con el mismo plano.

** Este es el tiempo que se necesita para viajar entre dos puntos que son coexistentes con planos distintos. Esta columna también se usa para viajar entre dos puntos cualesquiera del mundo espiritual.

Arboledas Sagradas:

El mundo espiritual rebosa energía natural en bruto que es transportada por las líneas ley por todo este reino como si fuera agua. Con el tiempo, la energía se reúne en corrientes de pura luz y después en grandes depósitos. Estos nexos de energía fuerzan el propio tejido de la realidad, afectando incluso a los puntos coexistentes de otros planos e infundiendo un nuevo vigor a todas las cosas vivas con las que entran en contacto. A medida que el flujo de energía del mundo espiritual cambia, estos nexos se desplazan lentamente por la tierra, se disipan o vuelven a formarse inesperadamente a millas de su emplazamiento original. A veces un nexo poderoso descansa durante un tiempo en un lugar. En el transcurso de pocos meses se transforma la zona. Los árboles se desarrollan altos y fuertes, las plantas crecen exuberantes, fluyen manantiales de agua cristalina, los animales se bañan a la luz del sol y las estaciones son perfectas. En estos lugares se abren puertas al mundo espiritual.

Los druidas llaman a estas zonas revigorizadas por los nexos, arboledas sagradas. Las arboledas sagradas naturales son difíciles de encontrar, ya que rara vez duran más de unos pocos años debido a que el nexo se desplaza lentamente. Una arboleda natural tiene un tamaño de 3D10 x 10 pies de radio y cada día este radio aumenta o disminuye aleatoriamente en 1D6 x 10 pies. Además, la arboleda puede moverse un pie en una dirección al azar. La arboleda nunca puede crecer más de 300 pies de radio y si este se reduce a 0 pies, el nexo se desvanece inmediatamente. Un druida que tropiece con una arboleda sagrada tiene derecho a una prueba de Saber (Naturaleza) con CD 20. Si la prueba tiene éxito, el druida se da cuenta del aumento repentino de las energías naturales y reconoce los sutiles signos de la mejora de la vida salvaje en la zona. Druidas, chamanes, exploradores, clérigos de la naturaleza y fatas ganan los siguientes beneficios dentro de una arboleda sagrada:

- *Preparación de Conjuros*: Solo se necesita la mitad del tiempo normal para preparar los conjuros diarios cuando se está dentro de los límites de una arboleda sagrada.
- *Magia Mejorada*: Los conjuros y aptitudes sortílegas se consideran ampliados y maximizados como con las dotes cuando se lanzan dentro de una arboleda sagrada, sin embargo no se requieren espacios de conjuro de nivel superior para prepararlos. Aunque el personaje debe estar dentro de los límites de la arboleda, los efectos del conjuro o aptitud sortílega pueden ir más allá de estos.
- Anclar una Arboleda Sagrada: Anclar una arboleda sagrada es uno de los mayores poderes de los que disponen los druidas. Solo aquellos con la mayor comprensión de la naturaleza pueden intentar hacer algo así. Usando sus propias energías vitales como lazo, un druida puede ligar un nexo del mundo espiritual a un lugar, impidiendo que se desplace. Al llevar a cabo esta ceremonia, el druida se convierte en el senescal de la arboleda, su heraldo espiritual.

El ritual de anclaje no requiere que el druida encuentre una arboleda natural, pero el proceso es más rápido si puede encontrar un lugar en el que un nexo natural toque su plano. La ceremonia llama a cualquier nexo en el mismo plano que no esté anclado y lo atrae lo más cerca posible del emplazamiento del druida. Hay que celebrar el ritual en el lugar en que se vaya a situar la arboleda. Una vez terminado, la arboleda no solo está anclada al lugar escogido, sino que también está mágicamente dotada de conciencia, obteniendo varios poderes especiales además de todos los que produce el nexo del mundo espiritual. Cada arboleda, una vez anclada, puede considerarse como un objeto mágico enorme y poderoso. Solo los druidas con la dote Anclar Arboleda Sagrada pueden celebrar el ritual de anclaje.

Una vez que se ancla la arboleda, esta desarrolla un nivel de lanzador que determina muchas de sus propiedades especiales. Un druida solo puede ser el ancla espiritual de una arboleda sagrada al mismo tiempo. El senescal puede determinar el nivel de la arboleda cuando la ancla, pero no puede establecer un nivel de lanzador más alto que su propio nivel de lanzador de druida. No obstante, si el senescal aumenta

su nivel de lanzador de druida después de tener anclada la arboleda, puede actualizar el nivel de esta repitiendo la ceremonia y pagando la diferencia de los costes. El ritual de anclaje requiere una sola piedra o árbol grande que forma la porción física del ancla. Un druida debe usar o bien una roca que pese al menos 1.000 libras, o bien un árbol de al menos 10 pies de altura. Si el druida usa un árbol para anclar la arboleda, la vida de este se ve mágicamente prolongada y no envejece un solo día mientras la arboleda permanezca anclada. Se requieren cierto número de ingredientes especiales principales para activar el ancla, con un valor en piezas de oro de $100 \times$ el nivel de lanzador de la arboleda. Además, el druida debe reunir ingredientes secundarios que eleven el valor final de los componentes materiales incorporados a $1.000 \times$ el nivel de lanzador de la arboleda en piezas de oro. Finalmente, el personaje debe gastar $400 \times$ el nivel de lanzador de la arboleda en PX. Hacen falta dos días por nivel de lanzador de la arboleda para completar la ceremonia. Durante este tiempo, el druida debe pasar ocho horas diarias con el ancla, refinando sus propiedades mágicas. Solo puede trabajar en el ritual de anclaje, no puede involucrarse en la creación de ningún otro objeto mágico ni llevar a cabo ninguna otra tarea física o mentalmente agotadora. Si el ritual de anclaje se lleva a cabo dentro de los límites de una arboleda sagrada natural, la arboleda se vincula de forma inmediata al nuevo senescal. De lo contrario, si se celebra en un lugar adecuado, la magia tardará $1D10+4$ días en encontrar un nuevo nexo y un periodo de tiempo equivalente en traer el nexo hasta el ancla. Solo entonces sentirá el senescal como su arboleda despierta. Una vez que la arboleda sagrada se ancla, su radio queda fijado en $100 + 10 \times$ el nivel de lanzador de la arboleda en pies.

- **Los Estragos de la Civilización:** Aunque hay algunas arboledas sagradas en ciudades o en mitad de la civilización, la mayor parte se hallan en la naturaleza profunda donde muy pocos se atreverían a aventurarse. Las energías del mundo espiritual se ven atraídas hacia lugares de gran belleza natural, y repelidas por la civilización y la destrucción de las cosas vivas. Esto no significa que sea poco probable que los lugares con escasez de vida tengan arboledas sagradas. Los lugares que muchos consideran carentes de vida pueden ser el epítome del poder natural, como los vastos espacios abiertos del desierto o las profundidades venenosas de los lagos salados. Estos y otros muchos lugares aparentemente muertos, representan poderosas fuerzas naturales que atraen energía del mundo espiritual. Sin embargo, las ciudades y las demás creaciones artificiales repelen las fuerzas vitales del mundo espiritual, porque sus habitantes tratan activamente de extinguir cualquier otra vida por su propia prosperidad.

Cada arboleda sagrada aplica un penalizador a su nivel de lanzador efectivo dependiendo de la extensión de civilización, deforestación y construcciones artificiales que haya dentro de sus dominios. Si el penalizador es de 5 ó más, no es posible la existencia de ninguna arboleda sagrada natural en el dominio. Si el penalizador reduce el nivel de lanzador de una arboleda sagrada anclada a 0 ó menos, esta quedará destruida y su nexo en el mundo espiritual se desvanecerá de inmediato. Para anclar con éxito una arboleda sagrada en una zona con este penalizador, el druida debe investirla con suficiente experiencia y materiales como para darle un nivel de lanzador efectivo de 1 ó más después de aplicar el penalizador. La tabla que figura a continuación incluye los penalizadores para diferentes tamaños de asentamientos. Reduce este penalizador en 1 por cada milla entre la arboleda y el asentamiento. Si una arboleda sagrada estuviera bajo la influencia de más de un asentamiento, los penalizadores no se apilan, sencillamente se usa el peor.

Asentamiento	Población	Modificador
Aldehuela	20-80	-1
Aldea	81-400	-2
Pueblo	401-900	-4
Villa Pequeña	901-2.000	-6
Villa Grande	2.001-5000	-8
Ciudad Pequeña	5.001-12.000	-12
Ciudad Grande	12.001-25.000	-16
Metrópolis	25.001-50.000	-20
Asentamientos Mayores	+25.000	-5 adicional

- **Poderes Especiales de una Arboleda Sagrada:** Una vez que se ha anclado una arboleda, cualquier druida con la dote Anclar Arboleda Sagrada puede imbuirle propiedades mágicas adicionales. El proceso usa las reglas habituales de creación de objetos mágicos, pero todos los rituales deben llevarse a cabo dentro de los límites de la arboleda. Es posible aplicar tantos de estos encantamientos como se quiera, siempre que el druida pague el coste de materiales y PX. No obstante, el encantamiento solo funcionará si el nivel efectivo de la arboleda sagrada es igual o superior a su nivel de lanzador. A medida que una arboleda se degrada por la usurpación de la civilización, pierde en primer lugar sus encantamientos de mayor nivel. Estos tan solo quedan suprimidos, por lo que se reactivarán tan pronto como el nivel efectivo de la arboleda sagrada vuelva a aumentar. Si la arboleda fuera destruida, los encantamientos también serían destruidos.

- **Bendición de la Naturaleza:** Al entrar en la arboleda sagrada, un personaje puede realizar una prueba de Saber (Naturaleza) con CD 20. Si la prueba tiene éxito, obtiene un bonificador +2 de resistencia a todas las TS mientras permanezca en la arboleda. Esta bendición no puede suprimirse para un solo individuo, pero el senescal puede hacer que el efecto cese para todos.

NL 9 / Anclar Arboleda Sagrada y *Resistencia* / 1.500 p.o.

- **Sirviente de la Naturaleza:** Un *wose de la madera* actúa como sirviente igual que con el conjuro. Este espíritu de la naturaleza puede moverse con total libertad dentro del perímetro de la arboleda a la que está vinculado, pero no puede abandonarla de ninguna manera. Cualquiera presente en la arboleda puede dar órdenes a este sirviente si el senescal así lo permite, pero si recibe órdenes contradictorias siempre obedecerá al senescal.

NL 9 / Anclar Arboleda Sagrada y *Wose de la Madera* / 1.500 p.o.

- **Zona de Comprensión Animal:** Al entrar en la arboleda sagrada, un personaje puede realizar una prueba de Saber (Naturaleza) con CD 20. Si la prueba tiene éxito, mientras esté en ella obtiene la capacidad de *hablar con los animales* como con el conjuro. Esta aptitud no puede suprimirse para un solo individuo, pero el senescal puede hacer que el efecto cese para todos.

NL 9 / Anclar Arboleda Sagrada y *Hablar con los Animales* / 3.000 p.o.

- **Niebla Eterna:** El senescal puede invocar a voluntad nieblas que protejan su arboleda sagrada. Las nieblas funcionan como el conjuro *nube brumosa*, excepto porque llenan toda la arboleda y 10 pies más allá de sus límites, y permanecen hasta que el senescal decida disiparlas. Estas nieblas pueden dispersarse de la forma habitual para el conjuro, pero vuelven a formarse en 1D4 asaltos.

NL 9 / Anclar Arboleda Sagrada y *Nube Brumosa* / 5.000 p.o.

- **Zona de Comprensión Vegetal:** Al entrar en la arboleda sagrada, un personaje puede realizar una prueba de Saber (Naturaleza) con CD 20. Si la prueba tiene éxito, mientras esté en ella obtiene la capacidad de *hablar con las plantas* como con el conjuro. Esta aptitud no puede suprimirse para un solo individuo, pero el senescal puede hacer que el efecto cese para todos.

NL 9 / Anclar Arboleda Sagrada y *Hablar con las Plantas* / 8.000 p.o.

- **Tierra de Eternidad:** Este encantamiento hace que cualquier criatura cuyos restos hayan sido enterrados dentro de los límites de la arboleda, se *reencarne* como con el conjuro al cabo de 2D10+10 días.

NL 9 / Anclar Arboleda Sagrada y *Reencarnar* / 12.000 p.o.

- **Estanque de Escudriñamiento:** Este encantamiento solo puede imbuirse en una arboleda sagrada con un estanque de agua dulce dentro de sus límites. Cualquier personaje que toque el estanque puede lanzar el conjuro *escudriñamiento* sobre él sin límite de duración. No hay límite a las veces que puede usarse este encantamiento ni a cuantos personajes pueden usar el estanque de forma simultánea, aunque cada usuario requiere un espacio de agua con un radio no inferior a 5 pies.

NL 9 / Anclar Arboleda Sagrada y *Escudriñamiento* / 12.000 p.o.

- **Manantial Curativo:** Este encantamiento solo puede situarse en una arboleda que tenga un manantial natural dentro de sus dominios. Cualquier criatura que beba de este manantial natural recibe los beneficios del conjuro *curar heridas moderadas*. El agua pierde todas sus propiedades si se lleva fuera de la arboleda sagrada.

NL 10 / Anclar Arboleda Sagrada, Elaborar Poción y *Curar Heridas Moderadas* / 15.000 p.o.

- **Zona de Piedras Parlantes:** Al entrar en la arboleda sagrada, un personaje puede realizar una prueba de Saber (Naturaleza) con CD 20. Si la prueba tiene éxito, mientras esté en ella obtiene la capacidad de comunicarse con la piedra y la roca como con el conjuro *piedra parlante*. Esta aptitud no puede suprimirse para un solo individuo, pero el senescal puede hacer que el efecto cese para todos.

NL 11 / Anclar Arboleda Sagrada y *Piedra Parlante* / 30.000 p.o.

- **Guardián Roblizo:** Este encantamiento hace que un gran roble pueda transformarse en un ent como con el conjuro *roble guardián*. El mismo lanzador puede crear tantos de estos guardianes como quiera, pero todos deben estar a no más de 300 pies de aquello que se supone que deben proteger. Una vez el guardián haya cumplido su cometido regresará a su estado arbóreo. Si lo

matan dejará de existir, pero si solamente resulta dañado se curará con normalidad como la haría un ent, incluso en su estado arbóreo. El senescal puede hacer que un guardián cese o vuelva a su vigilancia cuando quiera.

NL 11 / Anclar Arboleda Sagrada y *Roble Guardián* / 30.000 p.o.

- **Zona de Clarividencia:** Una arboleda sagrada con este encantamiento concede a todo el que entra en ella el poder de percibir la verdad en todo momento. Todas las criaturas dentro de la arboleda reciben los beneficios del conjuro *visión verdadera*. Esta aptitud no puede suprimirse para un solo individuo, pero el senescal puede hacer que el efecto cese para todos.

NL 13 / Anclar Arboleda Sagrada y *Visión Verdadera* / 30.000 p.o.

- **Fuente de Magia:** Cualquier árbol investido dentro de los límites de la arboleda sagrada regenera sus cargas a un ritmo enormemente acelerado, recuperando 1D10 cargas al año.

NL 15 / Anclar Arboleda Sagrada, Fabricar Bastón e Invertir de Magia / 30.000 p.o.

- **Portal de la Arboleda:** Este portal permite viajar instantáneamente de una arboleda sagrada a otra, siempre y cuando ambas arboledas posean este poder. Cada encantamiento permite la creación de un portal a una sola arboleda. Es posible encantar varias veces la misma arboleda sagrada para permitir el viaje a diferentes arboledas. Solo puede haber un portal abierto al mismo tiempo y solo el senescal puede cambiar el portal que está operativo. No es necesario que los senescales de ambas arboledas abran sus portales a la vez, con que lo haga uno de ellos es suficiente. No obstante, un senescal puede decidir mantener cerrado el portal para todas las arboledas vinculadas. Un personaje entra en el portal pasando a través de la piedra o árbol ancla del corazón de la arboleda, lo que puede limitar el viaje de algunas criaturas por su tamaño. El personaje sale del portal en el ancla de la arboleda de destino. Cada encantamiento constituye solo la mitad del portal bidireccional, pero no es necesario que el mismo lanzador cree las dos mitades.

NL 15 / Anclar Arboleda Sagrada, *Viajar mediante Plantas y Palabra de Regreso* / 35.000 p.o. por cada arboleda

- **Magia de Círculo:** Un druida de forma individual tiene el poder de los elementos y la naturaleza bajo sus órdenes. Sin embargo, la cantidad de energía que un solo individuo puede extraer del mundo espiritual es limitada. En cambio, un grupo de druidas trabajando juntos dentro de los límites de una arboleda sagrada, no está limitado de esta forma. Un personaje que quiera lanzar un conjuro de magia de círculo tiene que estudiarlo primero. Incluso averiguar los detalles puede ser difícil, pues este tipo de magia no la prepara el arcanix, sino que hay que tejérla directamente de la propia materia del mundo espiritual.

Un druida que quiera aprender un conjuro de magia de círculo tiene que encontrar una copia escrita, buscar a un maestro druida que ya lo conozca o intentar crearlo él mismo. El druida debe pasar un mes entero estudiando el conjuro. Al final de este periodo tiene que hacer una prueba de Conocimiento de Conjuros con CD 30 (CD 40 si está intentando crearlo él mismo) para aprenderlo. Por cada mes adicional que pase estudiando, obtiene un bonificador +1 de circunstancia en esta tirada, hasta un máximo de +10. Mientras estudia el conjuro, el druida debe pasar al menos ocho horas diarias meditando sobre la naturaleza del sortilegio, sumergido en el mundo espiritual y discutiendo la cuestión con su espíritu guía. No puede realizar ninguna otra actividad mágica mientras dure el proceso. No se puede aprender un conjuro de magia de círculo cuyo nivel mínimo sea mayor que la mitad del nivel de lanzador del druida.

Una vez aprendido, el conjuro solo se puede lanzar dentro de los límites de una arboleda sagrada. Normalmente es necesaria la ayuda de otros druidas, aunque solo el druida principal necesita conocer el conjuro y puede dirigir a tantos otros como la mitad de su nivel de lanzador de druida más su modificador de Carisma. Se suman los niveles de lanzador de todos los druidas y se dividen entre 10 para determinar la fuerza del círculo. Esta no puede superar la mitad del nivel de lanzador del druida que lo dirige. Así por ejemplo, un druida de 5º nivel y Carisma 19, desea lanzar su conjuro *maestría del clima*. Puede dirigir a otros seis druidas, de modo que reúne al líder del círculo (un druida de 12º nivel), a un druida de 4º nivel y a 4 acólitos aspirantes de 1º nivel. La fuerza del círculo para este conjuro sería de 2 (5+12+4+1+1+1+1=25. Dividido entre 10=2.5. Redondeando 2). A menos que se indique específicamente lo contrario, lanzar un conjuro de magia de círculo es lo mismo que lanzar un conjuro normal.

- **Nivel de Conjuro:** Todos los conjuros de magia de círculo pueden lanzarse a más de un nivel. El surtido de niveles disponible se indica en la descripción del conjuro. El druida que dirige el lanzamiento puede establecer el nivel, que debe estar dentro del intervalo indicado, pero no puede ser superior a la fuerza del círculo que lo lanza.

- *Nivel de Lanzador*: El nivel de la arboleda sagrada en la que se lanza el conjuro determina el nivel máximo al que este se puede lanzar.
- *Tiempo de Lanzamiento*: El tiempo de lanzamiento para todos los conjuros de magia de círculo está determinado por su nivel. Se requieren 30 minutos + 10 x nivel del conjuro. Durante este periodo de tiempo, todos los druidas implicados en el lanzamiento deben permanecer dentro de la arboleda sagrada y no pueden llevar a cabo ninguna acción que no fueran capaces de realizar mientras se concentran en un conjuro.
- *Componentes*: Todos los conjuros de magia de círculo usan la arboleda como foco de sus energías y tienen como componente verbal el interminable cántico de los druidas. No tienen componentes somáticos ni requieren materiales más allá de los que puedan reunirse dentro de la arboleda.
- *Objetivo de los Conjuros*: Los conjuros de magia de círculo incluyen muchas de las mismas reglas sobre objetivos, efectos y áreas que se utilizan para los conjuros normales. Generalmente, en los conjuros de magia de círculo que tienen un objetivo, no resulta posible ver dicho objetivo. En lugar de esto, el druida principal debe definir exactamente a la persona, objeto o lugar que se va a ver afectado por el sortilegio. Cuando se utilice un conjuro de área, se debe especificar exactamente dónde comienza el área.
- *Resistencia a Conjuros y TS*: Los druidas utilizan el nivel de lanzador del conjuro para superar los efectos de RC de una criatura objetivo. La dificultad de todas las salvaciones contra estos efectos es de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del druida principal.
- Arboledas Verdaderas: En las profundidades del mundo espiritual, los archidruidas y los misteriosos miembros del arcanix se reúnen en sus arboledas verdaderas. Estos lugares de poder están situados en los puntos en los que se cruzan dos o más líneas ley. Las criaturas vivas, las fatas y los druidas se sienten atraídos por estas intensas regiones del mundo espiritual. Como los vórtices que producen las arboledas sagradas en el mundo real, millones de estos puntos de intersección vagan a la deriva por las profundidades del mundo espiritual, ocultos y por descubrir. En el profundo vacío sin fisuras de este místico plano, los puntos de intersección se desplazan dentro y fuera de la miríada de reinos que flotan serenamente por la nada. Al igual que las arboledas sagradas que hay en otros planos, es posible anclar estos lugares de intensa energía vital, pero una arboleda verdadera es muy diferente de una arboleda sagrada normal. En la práctica, un punto en el que se cruzan dos o más líneas ley está en el mundo espiritual. Una criatura puede percibir una profunda sensación de bienestar a pocos pies de la intersección. Las energías que emanan de la confluencia de las líneas ley, otorgan a todo el que se encuentre a menos de 10 pies del nexo un incremento temporal de sus PG de hasta un 20%. Estos PG temporales se obtienen a un ritmo de 2 por hora desde la llegada de la criatura y se desvanecen al mismo ritmo cuando abandona el lugar.

El proceso necesario para anclar una arboleda verdadera sigue las mismas reglas básicas que para una arboleda sagrada, salvo que el druida no puede atraer uno de estos nexos, sino que debe encontrarlo. El personaje no puede ser el senescal de ninguna arboleda sagrada en ese momento. Tan pronto como da comienzo el ritual de anclaje, el druida, el ancla y el nexo son separados del reino en el que habitan en ese momento y llevados a las profundidades del mundo espiritual. Las energías del ritual engendran un nuevo reino alrededor de la piedra o árbol ancla. Inicialmente este reino está desprovisto de seres vivos, pero es colonizado con bastante rapidez por las criaturas y plantas que habitan el mundo espiritual. La ceremonia requiere ciertos ingredientes principales para activar el ancla, con un valor en piezas de oro igual a 500 x el nivel de lanzador de la arboleda. Además, el druida necesita ingredientes secundarios que eleven el valor final de los componentes materiales a 5.000 x el nivel de lanzador de la arboleda en piezas de oro. Finalmente, al terminar el ritual el druida debe gastar 2.000 x el nivel de lanzador de la arboleda en PX.

Se necesitan tantos días para completar la ceremonia como 10 x el nivel de lanzador de la arboleda. Durante este periodo el druida debe pasar ocho horas diarias refinando las propiedades del ancla. El reino creado por el ritual es vagamente circular con un radio igual al nivel de lanzador de la arboleda en millas. Aunque no es conscientemente capaz de modelar su reino, el senescal determina subconscientemente muchas de sus características. Aparecerán formaciones rocosas, valles, ríos y lagos que en muchos aspectos serán representativos de la personalidad del druida. Si el senescal no es neutral auténtico, su reino estará levemente alineado en el mismo sentido que su alineamiento. Por ejemplo, un senescal neutral maligno produciría un reino que aplicaría un penalizador -2 de circunstancia a todas las pruebas de Carisma hechas por personajes buenos.

Las arboledas verdaderas tienen todas las aptitudes especiales de una arboleda sagrada y pueden utilizarse para lanzar magia de círculo. Además, también se pueden utilizar para canalizar energía mágica hacia otras arboledas sagradas. Como las arboledas verdaderas descansan sobre las propias líneas ley, la magia

convocada en ellas puede enviarse hasta cualquier arboleda sagrada de cualquier otro plano. El proceso requiere que se establezca un vínculo mediante una línea ley entre la arboleda verdadera y la arboleda sagrada. Ello requiere la dote Anclar Arboleda Sagrada. El senescal de la arboleda verdadera tiene que estar en la arboleda sagrada, o bien tiene que invitar al senescal de la arboleda sagrada a su arboleda verdadera. Para completar el ritual debe invertirse una hora de tiempo y 100 PX por nivel de lanzador de la arboleda sagrada que se va a vincular.

Una arboleda verdadera puede vincularse a tantas arboledas sagradas en cualquier plano como nivel de lanzador tenga. El senescal de la arboleda verdadera puede cortar el vínculo en cualquier momento como una acción de asalto completo. En cambio, el senescal de la arboleda sagrada tendría que invertir una acción de asalto completo y pasar una TS de Voluntad con $CD\ 10 +$ la mitad del nivel de lanzador de la arboleda verdadera + el modificador de Carisma del senescal de esta. Además, solo puede intentarlo una vez al mes. Una vez que se establece el vínculo, cualquier conjuro de magia de círculo puede enviarse a la arboleda escogida. Cada conjuro únicamente puede tener efecto en una arboleda sagrada. El nivel de lanzador máximo del conjuro es igual al nivel de la arboleda sagrada a la que va a ser enviado, o igual al nivel de lanzador de la arboleda verdadera menos 1, lo que sea inferior.

Las arboledas verdaderas son un reino en sí mismas. Están ligadas a la voluntad del senescal y aunque normalmente se encuentran abiertas a cualquiera que sea capaz de encontrar su localización, un senescal dispone de dos opciones para el caso de que quiera evitar que alguien o algo penetre por las buenas en ella. Inicialmente puede hacer que sea imposible para alguien encontrar su arboleda verdadera. Retorciendo la estructura del mundo espiritual, todos los caminos que podrían llevar hasta ella son sencillamente imposibles de encontrar. El personaje que quiera entrar en la arboleda debe hacer una TS de Voluntad con $CD\ 10 +$ la mitad del nivel de lanzador de la arboleda verdadera + el modificador de Sabiduría del senescal. Si falla no podrá encontrar el camino a la arboleda sin que le guíe alguien. Si el personaje fuera llevado o ya se encontrase en la arboleda, el senescal puede intentar desterrarlo. Esta expulsión física requiere que el senescal efectúe un ataque de toque a distancia. Si tiene éxito, el personaje debe efectuar una TS de Voluntad con la misma CD que la anterior, o se verá físicamente arrastrado por una fuerza irresistible hasta los límites del reino y se le impedirá volver a entrar. El senescal puede mantener esta barrera durante tanto tiempo como desee, aunque debe estar consciente para poder hacerlo.

Ceremonias Druídicas:

Es bastante común que los diferentes círculos druídicos oficien distintas ceremonias para celebrar así su conexión personal con la naturaleza. En casi todos los mundos materiales los equinoccios de otoño y primavera, y los solsticios de invierno y verano, son grandes oportunidades para que los druidas se reúnan en sus lugares de poder y celebren juntos sus ritos ancestrales. Por otra parte, el Samhain es la celebración más importante del calendario druídico, pues es el tiempo en el que los portales al mundo espiritual se abren y vierten sus energías naturales sobre el plano material. El momento del Samhain puede ser diferente de un mundo a otro e incluso de un lugar a otro dentro del mismo mundo, pero en los planos materiales suele tener lugar a medio camino entre el equinoccio de otoño y el solsticio de invierno.

- Equinoccios y Solsticios: Los equinoccios de otoño y primavera son momentos de gran equilibrio y armonía, ya que son los únicos días del año exactamente igual de largos que las noches. Los druidas pueden ver cómo el mundo espiritual se renueva al pasar del invierno a la primavera o del verano al otoño, y aprovechan este tiempo para sentir sobre sí mismos esa consonancia que les rodea y dedicarse a la diplomacia, el debate y la resolución de disputas. El solsticio en cambio es la antítesis del equinoccio. Durante los solsticios de invierno y verano, el día es el más corto o el más largo del año. Este es un momento de gran importancia para los druidas, ya que pueden sentir el poder inherente a esta divergencia del equilibrio. De la misma forma que el equinoccio es un momento de resolución, el solsticio es un tiempo de confrontación y una oportunidad para que los druidas refuercen su vínculo con la naturaleza.

Los rituales druídicos llevados a cabo durante estas noches pueden diferir de un círculo a otro, pero normalmente durante los equinoccios se dedican a la meditación y el debate, mientras que durante los solsticios se entregan al espíritu de la caza y a la comunión con la naturaleza. Los ritos suelen comenzar un día antes del equinoccio o el solsticio, y no terminan hasta un día después. Durante estas ceremonias los druidas están más abiertos a la naturaleza que en cualquier otro momento del año. Tras participar en la celebración de un equinoccio, un druida puede sentir en sí mismo la gran armonía reinante en el mundo natural, mientras que después de celebrar un solsticio, puede notar como la fuerza de la naturaleza llena su espíritu. Así, el druida obtiene un dado de equilibrio (en la celebración de un equinoccio) o de divergencia (en la celebración de un solsticio) y uno más por cada 5 niveles de druida que posea hasta un máximo de 5

en total. Hasta la próxima estación puede hacer uso de uno de estos dados una vez por semana hasta que se agoten todos. Ello le permite añadir 1D6 como bonificador de capacidad al resultado de una prueba de habilidad o característica (si es un dado de equilibrio), o a una tirada de ataque, daño o salvación (si es un dado de divergencia). Aquellos chamanes, exploradores o clérigos de la naturaleza que eventualmente participen en estas celebraciones pueden obtener los mismos beneficios.

- El Samhain: Aparte de druidas, chamanes y fatas que aprenden a cruzar la frontera entre el plano mortal y el espiritual con facilidad, poca gente tiene el poder de sentir el mundo espiritual en absoluto. Solo en el Samhain se abren las puertas a este misterioso reino, permitiendo así a los espíritus y las hadas arrojar al mundo material. El Samhain existe en todos los mundos mortales. En algunos planos donde el mundo natural está lleno de cicatrices, las fronteras son fuertes y hay pocos portales, el Samhain pasa casi desapercibido. En otros en los que el mundo natural sigue siendo fuerte y los portales son comunes, hay que ser cauto con la fecha exacta del Samhain, ya que puede tratarse de un momento de celebración o un momento de terror según el mundo espiritual haga sentir su poder. La noche del Samhain suele tener lugar entre el equinoccio de otoño y el solsticio de invierno, cuando el mundo vivo se está desvaneciendo y el mundo espiritual siente la llamada de lanzarse sobre el reino mortal y reponer sus reservas.

El Samhain es un momento de maravilla y misterio para los druidas, ya que es cuando su poder mágico alcanza toda su plenitud. Durante esta noche se considera que todos los druidas, chamanes, exploradores y clérigos de la naturaleza están realmente en el mundo espiritual en lo que se refiere a su magia, lo que significa que pueden preparar sus conjuros en la mitad del tiempo habitual y que estos se consideran ampliados y maximizados como con las dotes, aunque no se requieren espacios de conjuro de nivel superior para prepararlos. El Samhain dura tan solo unas pocas horas desde la puesta de sol hasta el alba.

Tradiciones Druídicas:

Aunque cada círculo es una arena política única en la que un druida debe entrar con cierta cautela inicial, hay algunas tradiciones a las que todos los círculos se adhieren en mayor o menor grado. Estas tradiciones se enseñan a todos los aspirantes. Incluso un druida que nunca haya puesto un pie sobre la exuberante hierba de una arboleda sagrada las conoce.

- Tradición de la Hospitalidad: Un círculo está obligado a ofrecer hospitalidad a cualquier druida que la pida. No importa cuál sea su relación pasada con el druida, el círculo le dará de comer y le proporcionará un lugar en el que pasar la noche. La hospitalidad incluye la prohibición de pedir información acerca de sus asuntos a menos que sea el propio druida quién la ofrezca. Se considera que alguien que consiga entrar en una arboleda sagrada es un druida si después pide hospitalidad. Para demostrar que es un miembro de la Orden debe inscribir su nombre en ogham en una superficie cercana. Si un líder se niega a dar hospitalidad, casi con toda seguridad será desafiado y retirado del liderazgo.
- Tradición de la Custodia: Se espera que todos los druidas de un círculo protejan y venguen a los otros miembros, así como a todas las criaturas vivas del dominio del círculo. Muchos druidas ven esto como la principal responsabilidad de la Orden y acaban consumidos por una cruzada interminable tratando de mantener a salvo la porción de territorio bajo su protección.
- Tradición de las Pruebas: Los druidas creen que es importante conocer las facultades de sus compañeros. Se espera que los druidas que ostentan posiciones de poder prueben a quienes están bajo ellos y que den a los recién llegados la oportunidad de probarse a sí mismos ante los demás. Estas pruebas son una obligación constante para los archidruidas, los ancianos y los maestros druidas, para que quienes están bajo ellos puedan ampliar sus capacidades y reputación.

ARCHIDRUIDA

Descripción:

Un archidruida es un miembro de la Orden que ha abandonado su círculo original y ha sido iniciado en el Círculo Interior. Por lo general estos individuos se retiran a las sombras y desde allí ejercen su labor en silencio. Aunque a veces se les reconoce como druidas, no son miembros de ningún círculo druídico reconocido y pueden ser confundidos con druidas solitarios. Los archidruidas pasan gran parte de su tiempo viajando por el mundo, recabando información sobre el funcionamiento de los círculos druídicos y aconsejando a los líderes de estos círculos. Normalmente nunca revelan su verdadera naturaleza a menos que sea absolutamente necesario. Entre druidas, estas figuras sabias y misteriosas reciben un respeto inigualado cuando se descubren. Su palabra es ley para todos los druidas.

Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros Diarios
1°	+0	+0	+0	+2	Gran Sello de Autoridad Druídica, Maestro Senescal, Bastón del Archidruida	+1 al nivel de druida
2°	+1	+0	+0	+3	Maestro Cambiaformas	+1 al nivel de druida
3°	+2	+1	+1	+3	Presencia de la Naturaleza	+1 al nivel de druida
4°	+3	+1	+1	+4	Sabiduría de lo Salvaje	+1 al nivel de druida
5°	+3	+1	+1	+4	Uno con la Naturaleza	+1 al nivel de druida

Prerrequisitos:

- **Habilidades:** Al menos 10 rangos en Diplomacia y 18 rangos en Saber (Naturaleza).
- **Dotes:** Anclar Arboleda Sagrada y Fabricar Bastón.
- **Conjuros:** Capacidad para lanzar conjuros de druida de al menos 7° nivel.
- **Arboleda Verdadera:** El personaje debe ser el senescal de una arboleda verdadera.
- **Iniciado del Círculo Interior:** El personaje debe haber sido iniciado en el Círculo Interior por un miembro actual de este.

Rasgos Claseos:

- **Dados de Golpe:** D8.
- **Habilidades Claseas:** Artesanía (Int), Averiguar Intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de Conjuros (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (Naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con Animales (Car).
- **Progresión de Puntos de Habilidad:** 4 + modificador de Int.
- **Competencia con Armas:** El archidruida no gana competencias adicionales con armas.
- **Competencia con Armaduras:** El archidruida no gana competencias adicionales con armaduras ni escudos. Además sigue teniendo que respetar las limitaciones habituales de los druidas en lo que respecta a utilizar armaduras y escudos de metal.
- **Lanzamiento de Conjuros:** Por cada nivel obtenido como archidruida, los conjuros diarios y el nivel de lanzador del personaje se contabilizan como si también hubiera avanzado un nivel en la clase de druida. Esencialmente esto significa que el personaje suma sus niveles de druida y de archidruida antes de calcular los conjuros diarios y el nivel de lanzador.
- **Gran Sello de Autoridad Druídica:** A todos los archidruidas se les entrega uno de estos sellos como parte de su iniciación en el Círculo Interior. A simple vista no es más que un anillo de sello tallado en roble y sin ningún grabado aparente.
 - o **Señor de los Druidas:** Los archidruidas, por el mero hecho de haber aceptado la responsabilidad de su rango, están investidos de una autoridad total sobre todos los druidas. Solo el Gran Druida y sus consejeros tienen una autoridad mayor. Esta completa autoridad está representada en el sello que portan todos los archidruidas y que tiene la cualidad mágica de ser reconocido. Si se le muestra a un druida, inmediatamente aparece en el sello un símbolo trisquel que revela el rango de su portador. Aunque no todos los druidas podrían estar dispuestos a respetar este símbolo, todos lo

reconocen. El sello debe mostrarse activamente, si es visto por casualidad no parecerá más que un anillo corriente. Como parte del grabado trisquel también aparecen inscritos en ogham el nombre del Gran Druida, el de su triunvirato de consejeros y el del propio archidruida. Si la posición del Gran Druida o de uno de sus consejeros cambia, los nombres del sello también cambian informando así del cambio de puesto. Si el archidruida viajara a otro plano en el que el Gran Druida fuera diferente, los nombres cambiarían de forma similar revelando la jerarquía del nuevo plano. No es posible quitarle su sello a un archidruida por la fuerza. Cualquier intento de robo fracasa siempre y si este muere el sello se desintegra inmediatamente. Sin embargo, el archidruida puede darle su sello a otro druida, convirtiéndolo a su vez en archidruida. En tal caso, el nombre inscrito en el trisquel cambia, reconociendo así al nuevo propietario.

- **Señor del Mundo Natural:** Utilizando el sello como canalizador, el archidruida obtiene la capacidad de darle una orden al mundo natural y que este le obedezca. Esta orden puede tomar la forma de un efecto de *deformar madera* (1), *transformar madera* (1), *calmar animales* (1), *dominar animal* (1), *transformar piedra* (1), *apagar* (1), *controlar los vientos* (2), *controlar las aguas* (2), *remover tierra* (3) o *controlar el clima* (3) como los conjuros. El sello posee 3 cargas que se regeneran al amanecer y la orden funciona como si se lanzara el conjuro equivalente a través de un bastón mágico, consumiendo las cargas indicadas.

Transmutación Fuerte / Peso Despreciable / TS +10 / PG 1 / Dureza 5

NL 16 / Forjar Anillo y *Comunión con la Naturaleza*; El creador debe ser un archidruida / 60.000 p.o.

- **Maestro Senescal (Sb):** Un archidruida siempre sabe cuándo alguien ha entrado en su arboleda verdadera en el mundo espiritual. Así por tanto las aptitudes de alarma de la arboleda y escudriñar arboleda de la plantilla de senescal de la arboleda, nunca pueden ser bloqueadas por *mente en blanco* ni magia de abjuración similar que proteja contra las adivinaciones. Además, una vez al día el archidruida puede viajar a su arboleda verdadera y volver después a su ubicación inicial como acción estándar, pudiendo llevarse a su compañero animal si está adyacente a él. Esta teleportación es un viaje instantáneo a través del mundo espiritual. Cualquier cosa que bloquee el viaje a través de este plano podría impedir la teleportación.
- **Bastón del Archidruida (St):** Los bastones de los archidruidas son particularmente famosos dentro de la Orden Druídica, debido a la potente magia que albergan en contraste con su aspecto sencillo. Un archidruida puede imbuir su bastón con energías mágicas para almacenar conjuros en él. Esto funciona a todos los efectos como el conjuro *bastón de conjuro*, excepto porque el bastón puede contener hasta dos conjuros por nivel de clase de archidruida, siempre que el nivel total de todos los conjuros contenidos no supere el doble del nivel de personaje del archidruida.

El bastón del archidruida también puede utilizarse para asestar un golpe de castigo. Para ello el personaje debe romper el bastón a propósito y declarar que lo hace por este motivo. La energía de los conjuros contenidos en el bastón se libera en un globo de 20 pies de radio. Todos los que se encuentren a 10 pies del bastón, incluyendo el propio archidruida, sufren 1D6 puntos de daño por cada nivel de conjuro contenido en el bastón en ese momento. Aquellos que se encuentren a una distancia de entre 11 y 20 pies sufren la mitad de ese daño. Una TS de Reflejos con éxito a CD 10 + la mitad del nivel de lanzador del archidruida + su modificador de Sabiduría, reduce el daño a la mitad. El propio archidruida no tiene derecho a esta TS.

- **Maestro Cambiaformas (Ex):** A 2º nivel el archidruida obtiene las dotes Forma Salvaje Rápida y Cambiaformas Resistente como dotes adicionales.
- **Presencia de la Naturaleza (Ex):** Cuando alcanza el 3º nivel, un archidruida puede invocar su presencia como acción gratuita en cualquier momento. El personaje se mantiene erguido y revela en su mirada las eras de sabiduría que ha adquirido mediante su comunión con la naturaleza. De esta manera, el archidruida obtiene un bonificador +6 sagrado a todas sus pruebas de Diplomacia, Engañar e Intimidar. Un druida que sea testigo del uso de esta aptitud puede hacer una TS de Voluntad con CD 15. Si tiene éxito reconocerá al personaje como archidruida, aunque igualmente seguirá estando afectado por la aptitud.
- **Sabiduría de lo Salvaje (Ex):** Un archidruida de 4º nivel desarrolla una comprensión intuitiva de la naturaleza que le otorga un bonificador +6 introspectivo a todas sus pruebas de Oficio (Herbalismo), Saber (Naturaleza), Supervivencia y empatía salvaje.
- **Uno con la Naturaleza (St):** Un archidruida que alcanza el 5º nivel esencialmente es uno con la naturaleza en todo momento. Como acción estándar, un número de veces al día igual a su modificador de Sabiduría, el archidruida puede utilizar el conjuro *comunión con la naturaleza* como aptitud sortilega, con un nivel de lanzador igual a su nivel de personaje. Este poder funciona igual que el conjuro, salvo por el tiempo de lanzamiento y porque el archidruida puede averiguar hasta seis hechos en lugar de los tres habituales.

ESPÍRITU DE LA NATURALEZA

Descripción:

Los espíritus de la naturaleza son criaturas que normalmente habitan en el mundo espiritual. Muchos habitantes de este plano son criaturas maravillosas y únicas. Muchas otras parecen a primera vista criaturas mundanas del mundo material, pero no lo son. Son espíritus de la naturaleza. Estas criaturas viven en el mundo espiritual y son un reflejo de la criatura a la que se parecen. Pueden haber nacido en el mundo espiritual, o pueden haberse creado a partir de su propia esencia, como una manifestación directa del contacto de la criatura con este misterioso plano.

Rasgos Especiales:

“Espíritu de la Naturaleza” es una plantilla adquirida o heredada que puede aplicarse a cualquier animal, bestia mágica, dragón, elemental, gigante, humanoide, humanoide monstruoso, planta o sabandija. El tipo de criatura no cambia, salvo para los animales que pasan a ser bestias mágicas. Por lo demás, las capacidades de la criatura siguen siendo las mismas a excepción de lo que aquí se indica:

- Características: Las características permanecen igual, salvo que la Inteligencia es como mínimo de 8.
- Cualidades Especiales: La criatura conserva todas sus cualidades especiales y además obtiene las siguientes:
 - o *Visión en la Penumbra (Ex)*.
 - o *Resistencia a la Energía 5 (Fuego) (Ex)*.
 - o *Reducción de Daño 5/Magia (Ex)*.
 - o *Resistencia a Conjuros igual a sus DG + 5 (máximo 25) (Ex)*.
- Aptitudes Especiales: Las criaturas con una puntuación de Sabiduría o Carisma superior a 10 obtienen una de las siguientes aptitudes sortílegas por cada 4 DG que posean (mínimo 1):
 - o *Confusión (1/Día)*.
 - o *Luces Danzantes (1/Día)*.
 - o *Detectar Bien/Ley/Mal/Caos (debe escogerse uno apropiado para el alineamiento de la criatura) (1/Día)*.
 - o *Puerta Dimensional (1/Día)*.
 - o *Enmarañar (3/Día)*.
 - o *Invisibilidad (solo a uno mismo) (3/Día)*.
 - o *Ventriloquía (3/Día)*.

El nivel de lanzador de estas aptitudes sortílegas es igual a los DG del espíritu de la naturaleza y la CD de las TS es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma de la criatura.

- Ajuste de Nivel: Esta plantilla tiene un ajuste de nivel de +2.

SENESCAL DE LA ARBOLEDA

Descripción:

El senescal ostenta una posición muy especial dentro de la jerarquía druídica. Ello no conlleva ningún poder político real, pero un druida que esté dispuesto y sea capaz de anclar una arboleda sagrada usando su propio espíritu, es enormemente admirado por los demás druidas. Esto no significa que la posición de senescal no tenga un poder real. Muy al contrario, pues el vínculo que uno de estos druidas tiene con su arboleda es inquebrantable. Nada puede quitarle eso, ni la magia, ni la distancia, ni el viaje planario, ni siquiera la propia muerte. El senescal es la fuerza espiritual que mantiene el nexo de la arboleda en su lugar y solo es posible romper ese vínculo mediante la destrucción de la propia arboleda o la abdicación voluntaria en favor de un nuevo senescal.

Rasgos Especiales:

“Senescal de la Arboleda” es una plantilla adquirida que se aplica automáticamente a cualquier criatura que haya usado el ritual de anclaje para vincularse a una arboleda sagrada. El tipo de criatura no cambia y sus capacidades siguen siendo las mismas salvo por lo que aquí se indica:

- Alarma de la Arboleda (Sb): El senescal está mentalmente informado si cualquier criatura de Inteligencia 6 ó más entra en su arboleda. Esto funciona independientemente de dónde se encuentre el senescal. Si este ya conoce a la criatura, estará informado de quién es. Esta aptitud puede ser bloqueada por *mente en blanco* o magia de abjuración similar que proteja contra las adivinaciones.
- Escudriñar Arboleda (St): Como acción de asalto completo, el senescal puede *escudriñar* a cualquiera dentro de su arboleda. Esta aptitud funciona como el conjuro, excepto porque no tiene límite de duración ni se requieren componentes verbales, somáticos o materiales, y solo se necesita un estanque de agua a través del que mirar. Esta aptitud funciona independientemente de donde se encuentre el senescal y puede usarse para *escudriñar* a cualquiera que haya entrado en la arboleda, incluso si nunca le ha visto antes. Esta aptitud puede ser bloqueada por *mente en blanco* o magia de abjuración similar que proteja contra las adivinaciones.
- Controlar Arboleda (St): Como acción estándar, el senescal puede controlar cualquiera de los poderes especiales de la arboleda, activándolos o desactivándolos a voluntad. Además, puede hacer que cualquiera de estos poderes solo funcione para él. Esta aptitud solo funciona mientras el senescal esté dentro de los límites de la arboleda sagrada.
- Resistencia a Conjuros (Sb): Mientras esté dentro de los límites de la arboleda, el senescal obtiene RC 5 + el nivel de lanzador de la arboleda sagrada.
- Continuación Espiritual (Ex): El senescal no pasa al mundo espiritual ni a los planos exteriores cuando muere. En lugar de eso su alma vuelve de inmediato a la arboleda sagrada, donde se convierte en un espíritu senescal.
- Dependencia Espiritual (Ex): Una vez que el personaje se convierte en senescal de la arboleda, desarrolla una fuerte dependencia espiritual con ella. Su alma debe volver a la arboleda si ha estado apartado de ella durante más de un año y un día, incluso aunque eso signifique dejar el cuerpo del senescal. Así por tanto, si el senescal se aleja de la arboleda durante más de ese tiempo, muere instantáneamente y su alma se convierte en un espíritu senescal.

Cualquier daño infligido a la piedra o árbol ancla se transfiere inmediatamente al senescal (tras las deducciones por dureza). Una vez que el senescal muere, se convierte en un espíritu senescal y el daño sigue transfiriéndose a su PG recién regenerados. Una vez el espíritu es destruido, la arboleda sagrada también queda destruida y el ancla vuelve a la normalidad. Si la arboleda es destruida por cualquier método, el senescal debe hacer una TS de Fortaleza con CD 5 + el nivel de lanzador de la arboleda sagrada. Si la TS falla, el personaje muere instantáneamente. Si tiene éxito, pierde 1D4 niveles como si hubiera fallado la TS para eliminar un nivel de energía negativa. En cualquier caso, a partir del momento en que la arboleda resulta destruida, el personaje pierde los beneficios de esta plantilla.

- Abdicación: A lo largo de los siglos, algunos senescales han vivido muchos cientos de vidas dedicados a la misma arboleda sagrada. Han existido como humanos, elfos, gnomos o incluso fatas, siempre vigilando su pacífica cañada. Estas almas antiguas son muy respetadas por otros druidas que ven su dedicación como la cúspide de la abnegación.

Por supuesto, todo el mundo acaba por cansarse en algún momento. El conjuro *reencarnar* no proporciona la misma limpieza de cuerpo y alma que la verdadera muerte, y al final todos los senescales sienten la necesidad de traspasar su poder a otro. La elección de este otro es un cometido difícil. Cuanto más poderosa sea la arboleda que va a entregarse, más poderoso deberá ser el druida a quien va a traspasarse. A lo largo de los milenios, algunas arboledas se han vuelto tan poderosas que solo los druidas más experimentados pueden siquiera ser tenidos en cuenta para la tarea.

Un personaje no necesita la dote Anclar Arboleda Sagrada para aceptar la carga de un senescal, pero se prefiere a quienes tienen ese conocimiento antes que a otros, ya que solo ellos pueden mejorar la arboleda que se les confía. El druida que espere recibir la responsabilidad de una arboleda establecida, tendrá que demostrar que es digno. Esto puede requerir cualquier cantidad de pruebas o búsquedas decididas por el senescal, ya que solo él es capaz de saber verdaderamente quién es digno de ocupar su lugar. Tiene toda la eternidad como espíritu senescal para decidirse, si el destino así lo exige.

Un senescal nada más puede abdicar si el druida que va a reemplazarle o él poseen la dote Anclar Arboleda Sagrada. El proceso requiere un ritual de ocho horas durante el cual ni el senescal ni el aspirante pueden ser molestados. Al final del ritual, el aspirante gasta una cantidad de experiencia equivalente a $200 \times$ el nivel de lanzador de la arboleda sagrada (antes de verse modificado por la cercanía de la civilización, la deforestación, etc.). Una vez que se ha entregado la arboleda, el viejo senescal es liberado de su carga y pierde esta plantilla. Si el senescal ya se había convertido en un espíritu senescal en el momento en que celebra el ritual, su alma parte hacia la próxima vida.

El nuevo senescal obtiene la plantilla de senescal de la arboleda y debe intentar conservar todos los poderes especiales de esta. Por cada encantamiento que tenga la arboleda, el nuevo senescal debe realizar una TS de Voluntad con $CD\ 5 +$ el nivel de lanzador del encantamiento. Si la prueba tiene éxito, el poder especial queda intacto. De lo contrario, resulta destruido.

ESPÍRITU SENESCAL

Descripción:

Cuando el senescal de una arboleda sagrada muere, su alma no pasa al mundo espiritual o a los planos exteriores como ocurre normalmente. En lugar de ello, el poderoso vínculo que tiene con su arboleda hace que su alma regrese a la piedra o árbol ancla donde se convierte en un espíritu senescal. A partir de entonces será un muerto viviente incorporeal, una manifestación espiritual de la naturaleza que velará por su arboleda y actuará como su guardián con tanta pasión como lo hizo en vida.

Rasgos Especiales:

“Espíritu Senescal” es una plantilla adquirida que se aplica automáticamente a cualquier senescal de la arboleda que muera mientras conserva la conexión con su arboleda sagrada. El tipo de criatura cambia a muerto viviente (incorporeal) aunque el personaje conserva todas sus capacidades, incluyendo los rasgos especiales de la plantilla “Senescal de la Arboleda”, salvo por lo que aquí se indica:

- Dados de Golpe: Los DG del personaje cambian a D12.
- Velocidad: A partir de ahora el personaje tiene una velocidad de vuelo de 30 pies con maniobrabilidad perfecta.
- Clase de Armadura: Como todas las criaturas incorporeales, el espíritu senescal obtiene un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma con un mínimo de 1.
- Ataques: El espíritu senescal no puede efectuar ataques físicos normales. Simplemente atraviesa todo lo que toca, excepto la piedra o árbol ancla de su arboleda sagrada.
- Muerto Viviente Incorporeal: El personaje obtiene todos los rasgos de una criatura del tipo y subtipo muerto viviente (incorporeal), salvo que no obtiene ninguna competencia adicional con armas ni armaduras.
- Conexión con el Mundo Espiritual (Ex): El espíritu senescal existe a la vez en el mundo espiritual y en el plano de su arboleda sagrada, aunque sigue siendo incorporeal en ambos planos. No atrae a un espíritu guía.
- Manifestación de la Naturaleza (Ex): Un espíritu senescal no puede ser expulsado, controlado, dañado ni sanado mediante energía positiva o negativa. De igual manera, el aceite y el agua benditos no tienen ningún efecto sobre él e ignora los efectos especiales que algunos conjuros de luz tienen sobre los muertos vivientes. Es una manifestación de la naturaleza y está más allá de esas fuerzas.
- Invisibilidad (Ex): El espíritu senescal puede hacerse completamente invisible si lo desea, pero siempre es visible en el mundo espiritual.
- Manipulación Corporal (Sb): Un espíritu senescal puede manipular objetos físicos como una acción estándar. Su capacidad para hacerlo está limitada a lo que puede conseguirse usando el conjuro *mano del mago*. Esto le permite usar componentes materiales para conjuros y activar encantamientos dentro de la arboleda que requieran contacto. Es necesario establecer contacto con el objeto para usar esta aptitud, así que tiene que estar tocando los componentes que quiera usar para poder lanzar conjuros que los requieran. Esto también le permite utilizar objetos mágicos que no sea necesario llevar puestos para que funcionen.
- Dependencia de la Arboleda (Ex): El espíritu senescal no puede abandonar los confines físicos de su arboleda sagrada o su espacio equivalente en el mundo espiritual y si la arboleda fuera destruida, él sería destruido automáticamente. Cualquier daño infligido a la piedra o árbol ancla se transfiere inmediatamente al espíritu senescal (tras las deducciones por dureza). Si resulta destruido de esta manera, la arboleda sagrada también quedaría destruida y el ancla volvería a la normalidad.
- Reencarnación: Algunos espíritus senescales tienen el poder de devolverse a sí mismos a la vida. Si el cuerpo original es enterrado dentro de los límites de su arboleda sagrada y el espíritu senescal es capaz de lanzar el conjuro *reencarnar*, este puede lanzarlo para reencarnarse a sí mismo con su conexión con la arboleda intacta. Como excepción al funcionamiento habitual de este conjuro, puede reencarnarse incluso si la causa de su muerte fue la edad. Si el cuerpo del personaje no vuelve a la arboleda, el espíritu senescal tan solo puede volver a la vida mediante el conjuro *resurrección verdadera*.

SEÑOR DE LAS PANTERAS

Descripción:

Los elfos-pantera son elfos que pueden transformarse en panteras. Aquellos que son más fuertes, más feroces y más mortíferos son conocidos como señores de las panteras, bestias salvajes de extraordinario poder. En su forma natural se parecen a sus semejantes, aunque tienden a ser lustrosos y musculados, más altos de lo normal y muy ágiles. En forma animal estos licántropos parecen versiones primigenias de las panteras terribles, sin embargo al ser examinados de cerca sus ojos muestran un débil destello de inteligencia antinatural y a menudo brillan con luz rojiza en la oscuridad. La licantropía puede extenderse como enfermedad después de ser mordido por un licántropo. A estas criaturas se las conoce como licántropos infectados. A los que nacieron así se les conoce como licántropos verdaderos. Los señores de las panteras siempre poseen su don de nacimiento.

Rasgos Especiales:

“Señor de las Panteras” es una plantilla heredada que puede aplicarse a cualquier individuo de raza élfica. El tipo de criatura no cambia, pero se añade el subtipo cambiaformas. Por lo demás, el personaje conserva todas sus capacidades salvo por lo que aquí se indica:

- Alineamiento: El alineamiento del personaje siempre es neutral auténtico.
- DG Aumentados: El personaje adquiere 6 DG como D8 adicionales que añade a sus DG base por raza, clase y nivel. Además de los PG extra, esto conlleva los siguientes cambios: Fue, Des o Con +1, ataque base +4, TS de Fort +5, TS de Ref +5 y TS de Vol +2. Adicionalmente, el personaje gana tantos puntos de habilidad como (2 + modificador de Inteligencia, mínimo 1) x6 y las siguientes habilidades pasan a ser cláseas: Avistar (Sab), Equilibrio (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Moverse Sigilosamente (Des), Saltar (Fue) y Tregar (Fue). Además, adquiere las dotes Alerta, Ataque Natural Mejorado (Garra), Ataque Natural Mejorado (Mordisco) y Voluntad de Hierro como dotes adicionales.
- Sabiduría Aumentada: La característica de Sabiduría del personaje aumenta en +2.
- CA Aumentada: La armadura natural del personaje aumenta en +2.
- Cualidades Especiales: El personaje conserva todas sus cualidades especiales y además obtiene Olfato (Ex).
- Empatía Licantrópica (Ex): El personaje puede comunicar conceptos simples del tipo “amigo”, “enemigo”, “peligro”, etc. a cualquier criatura perteneciente al grupo general de los felinos. Además, obtiene un bonificador +4 racial a cualquier prueba basada en el Carisma frente a estas mismas criaturas.
- Forma Alternativa (Sb): El personaje posee la aptitud de transformarse en una pantera terrible o en una bestia híbrida de rasgos felinos y volver después a su forma natural. El control de esta aptitud es absoluto y puede ser utilizada a voluntad. Cambiar de forma es una acción estándar y no provoca ataques de oportunidad. Si el personaje muere mientras está transformado, retorna a su forma original, en cambio los fragmentos corporales separados permanecen en la forma animal o híbrida. La capacidad de hablar del personaje se vuelve tosca y muy gutural en forma híbrida, mientras que en forma animal la pierde por completo, aunque en ambas formas puede comunicarse de manera normal con cualquier criatura perteneciente al grupo general de los felinos. Durante la transformación la ropa y la armadura del personaje quedan arruinados, incluyendo cualquier objeto que lleve puesto. Los objetos portados simplemente se dejan caer. Cualquier objeto mágico que pueda resultar destruido de esta forma, puede efectuar una TS con CD 15 para evitarlo.

Cuando el personaje se transforma, sufre las siguientes alteraciones:

- o Su categoría de tamaño aumenta a grande y se producen los siguientes cambios: Fue +12, Des +4, Con +6, CA -1 y ataque -1. Su bonificador de armadura natural cambia a +5. Si la forma original del personaje ya poseía un bonificador de armadura natural mejor, puede aplicarlo en forma híbrida en su lugar.
- o En forma de pantera su velocidad cambia a 40 pies y la de tregar a 20. En forma híbrida su velocidad de tregar también es de 20 pies.

- Obtiene 2 ataques de garra como armas principales y un ataque de mordisco como arma secundaria, todos considerados armas naturales. El daño es de 1D8 para las garras y 2D6 para el mordisco (ya están incluidas las mejoras de las dotes Ataque Natural Mejorado). En forma híbrida las garras son prensiles, por lo que se pueden empuñar armas y manipular objetos con ellas.
 - Obtiene las cualidades especiales Reducción de Daño 10/Plata (Ex) y Curación Rápida 5 (Ex). La Curación Rápida no puede recuperar PG perdidos a causa de la plata.
 - En forma de pantera obtiene las aptitudes especiales Abalanzarse (Ex), Agarrón Mejorado (Ex) y Desgarramiento (Ex), así como un bonificador racial de +8 a las pruebas de Equilibrio, Saltar y Trepár, y uno de +4 a las de Escondarse y Moverse Sigilosamente. En zonas de maleza o hierba alta el bonificador a las pruebas de Escondarse aumenta a +8. Además, siempre puede elegir 10 en las pruebas de Trepár, incluso si está apresurado o amenazado. Hay que recordar que la categoría de tamaño grande impone un penalizador de -4 a las pruebas de Escondarse.
 - Obtiene la capacidad de transmitir la maldición de la licantrópía como aptitud sobrenatural. Cualquier humanoide alcanzado por un ataque de mordisco que logre infligir daño, debe tener éxito en una TS de Fortaleza con CD 15 ó resultar infectado.
- Licantrópía y Druidismo: Un señor de las panteras que posea al menos 9 niveles de druida y que haya escogido la pantera terrible como una de sus formas verdaderas, puede llevar a cabo un ritual de comunión para fundir sus conocimientos drúidicos con su naturaleza licantrópica. Este ritual requiere 3 meses de meditación y aislamiento ininterrumpido mientras está sumergido en el mundo espiritual. Durante ese tiempo el personaje debe pasar ocho horas diarias en comunión con su espíritu guía y durante los periodos de descanso no puede realizar ninguna actividad física o mentalmente agotadora. Si se ve obligado a detenerse tendrá que empezar desde el principio. Una vez haya pasado ese tiempo, debe hacer una prueba de Saber (Naturaleza) con CD 30. Si la supera habrá completado el ritual, de lo contrario tendrá que esperar al menos un mes para volver a intentarlo de nuevo.

Un personaje que haya completado con éxito el ritual de comunión, habrá alcanzado una conciencia total de su naturaleza licantrópica y ya no transmitirá la maldición de la licantrópía con su mordisco. A partir de ahora la aptitud de forma alternativa queda vinculada a la de forma salvaje y por lo tanto el personaje debe consumir uno de los usos diarios de la misma para transformarse. De esta manera, cuando adopta la forma de pantera o la híbrida, recupera PG de la forma habitual, los objetos y elementos de equipo que posea se funden en la nueva forma y puede beneficiarse de todas aquellas dotes o aptitudes especiales drúidicas que afecten a la forma salvaje, tales como Conjuros Naturales, Maestro del Equipo, etc. A diferencia del funcionamiento habitual de la forma salvaje, la duración de la transformación no está limitada y tampoco tiene la capacidad de decidir las cualidades físicas menores. Además, la forma verdadera permite al personaje obtener de la manera habitual los bonificadores de característica tanto para la forma de pantera como para la forma híbrida, considerando que tiene VD 10. Por lo demás, se siguen las reglas habituales de la aptitud forma alternativa de esta plantilla.

Adicionalmente, el personaje adquiere el aumento de +2 a la armadura natural y las cualidades especiales Reducción de Daño 10/Plata (Ex) y Curación Rápida 5 (Ex) para cualquier forma salvaje que adopte. La Curación Rápida sigue sin poder recuperar PG perdidos a causa de la plata y no puede incorporar su forma alternativa de licántropo a formas salvajes combinadas. Puede utilizar su forma de pantera o híbrida como base para utilizar una forma salvaje parcial con las limitaciones habituales, aunque en este caso la dificultad de la prueba de Concentración es 25 + la suma del VD de todas las criaturas elegidas para la nueva forma.

- Ajuste de Nivel: Esta plantilla tiene un ajuste de nivel de +5.

ELFO-PANTERA

Descripción:

Aquellos afectados por la maldición de la licantropía son cambiaformas capaces de asumir la forma de un animal. Los verdaderos licántropos nacen con este talento, los que no nacen así, son individuos que han contraído la enfermedad después de ser mordidos por una de estas criaturas. Los elfos-pantera son una variedad de licántropos que pueden transformarse en panteras. Conservan su forma humanoide esencial, aunque su personalidad y comportamiento se ven fuertemente influenciados por su naturaleza animal. En su forma natural carecen de rasgos distintivos y pueden pasar totalmente desapercibidos entre sus congéneres. En forma animal, estos licántropos parecen versiones prístinas de las panteras normales, aunque al ser examinados de cerca sus ojos muestran un débil destello de inteligencia antinatural. Los elfos-pantera deben su nombre a que los verdaderos licántropos de esta variedad, los señores de las panteras, pertenecen exclusivamente a la raza élfica. No obstante, aunque originariamente tienen un linaje élfico, cualquiera que sufra el ataque de una de estas bestias puede contraer la enfermedad.

Rasgos Especiales:

“Elfo-Pantera” es una plantilla adquirida que puede aplicarse a cualquier criatura humanoide. El tipo de criatura no cambia, pero se añade el subtipo cambiaformas. Por lo demás, el personaje conserva todas sus capacidades salvo por lo que aquí se indica:

- Alineamiento: El personaje mantiene su alineamiento original, aunque cuando se transforma puede verse obligado a adoptar un alineamiento neutral auténtico de forma temporal o permanente.
- DG Aumentados: El personaje adquiere 3 DG como D8 adicionales que añade a sus DG base por raza, clase y nivel. Además de los PG extra, esto conlleva los siguientes cambios: ataque base +2, TS de Fort +3, TS de Ref +3 y TS de Vol +1. Adicionalmente, el personaje gana tantos puntos de habilidad como (2 + modificador de Inteligencia, mínimo 1) x3 y las siguientes habilidades pasan a ser clásicas: Avistar (Sab), Control de Forma (Sab), Equilibrio (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse Sigilosamente (Des), Saltar (Fue) y Trepar (Fue). Además, adquiere las dotes Alerta, Ataque Natural Mejorado (Mordisco) y Voluntad de Hierro como dotes adicionales.
- Sabiduría Aumentada: La característica de Sabiduría del personaje aumenta en +2.
- CA Aumentada: La armadura natural del personaje aumenta en +2.
- Cualidades Especiales: El personaje conserva todas sus cualidades especiales y además obtiene Olfato (Ex) y Visión en la Penumbra (Ex).
- Empatía Licantrópica (Ex): El personaje puede comunicar conceptos simples del tipo “amigo”, “enemigo”, “peligro”, etc. a cualquier criatura perteneciente al grupo general de los felinos. Además, obtiene un bonificador +4 racial a cualquier prueba basada en el Carisma frente a estas mismas criaturas.
- Forma Alternativa (Sb): El personaje posee la aptitud de transformarse en una pantera o en una bestia híbrida de rasgos felinos y volver después a su forma natural. El control de esta aptitud está gobernado por la habilidad de Control de Forma, tal y como se explica más adelante. Cambiar de forma es una acción estándar y no provoca ataques de oportunidad. Si el personaje muere mientras está transformado, retorna a su forma original, en cambio los fragmentos corporales separados permanecen en la forma animal o híbrida. La capacidad de hablar del personaje se vuelve tosca y muy gutural en forma híbrida, mientras que en forma animal la pierde por completo, aunque en ambas formas puede comunicarse de manera normal con cualquier criatura perteneciente al grupo general de los felinos. Si la forma original del personaje tiene categoría de tamaño pequeño, durante la transformación su ropa y su armadura quedan arruinados, incluyendo cualquier objeto que lleve puesto. Los objetos portados simplemente se dejan caer. Cualquier objeto mágico que pueda resultar destruido de esta forma, puede efectuar una TS con CD 15 para evitarlo.

Cuando el personaje se transforma, sufre las siguientes alteraciones:

- o Su categoría de tamaño aumenta a mediano (si originalmente era más pequeño) y se producen los siguientes cambios: Fue +6, Des +8 y Con +4. Su bonificador de armadura natural cambia a +3. Si la forma original del personaje ya poseía un bonificador de armadura natural mejor, puede aplicarlo en forma híbrida en su lugar.

- En forma de pantera su velocidad cambia a 40 pies y en forma híbrida a 30. En ambas formas su velocidad de trepar es de 20 pies.
 - Obtiene 2 ataques de garra como armas principales y un ataque de mordisco como arma secundaria, todos considerados armas naturales. El daño es de 1D4 para las garras y 1D8 para el mordisco (ya está incluida la mejora de la dote Ataque Natural Mejorado). En forma híbrida las garras son prensiles, por lo que se pueden empuñar armas y manipular objetos con ellas.
 - Obtiene las cualidades especiales Reducción de Daño 5/Plata (Ex) y Curación Rápida 2 (Ex). La Curación Rápida no puede recuperar PG perdidos a causa de la plata.
 - En forma de pantera obtiene las aptitudes especiales Abalanzarse (Ex), Agarrón Mejorado (Ex) y Desgarramiento (Ex), así como un bonificador racial de +8 a las pruebas de Equilibrio, Saltar y Trepar, y uno de +4 a las de Escondarse y Moverse Sigilosamente. En zonas de maleza o hierba alta el bonificador a las pruebas de Escondarse aumenta a +8. Además, siempre puede elegir 10 en las pruebas de Trepar, incluso si está apresurado o amenazado.
- **Instinto Primigenio (Ex):** Cuando un personaje resulta afectado por la maldición de la licantropía, no muestra ningún síntoma hasta la primera noche en que haya luna llena. Llegada esa noche, el personaje adoptará su forma de pantera, olvidando su identidad y convirtiéndose en una bestia voraz sujeta a los siguientes parámetros:
- El jugador pierde el control del personaje y este pasa a manos del DM hasta el siguiente amanecer.
 - El alineamiento del personaje cambia a neutral auténtico durante todo el episodio.
 - El personaje está permanentemente bajo una sensación de abrumadora furia y voracidad en su interior. Tratará de buscar zonas remotas evitando el contacto con la civilización, aunque podría atacar a cualquiera que se cruce en su camino impulsado por su ferocidad natural. Si antes de la transformación había sido herido, los responsables de sus heridas serán los objetivos prioritarios de su furia.
 - Cualquier criatura vinculada al personaje como compañeros animales, monturas especiales o familiares, siguen unidos de la misma forma y actúan con lealtad según los designios de su amo.
 - Mientras permanezca en este estado, el personaje no obtiene ninguna recompensa de PX por las criaturas que destruya o las acciones que realice.

Al siguiente amanecer el personaje se despertará en algún lugar decidido por el DM, pero será incapaz de recordar cómo ha llegado allí o qué ha ocurrido en las últimas horas, salvo que tenga éxito en una prueba de Sabiduría con CD 15, en cuyo caso a partir de ese momento será consciente de su nueva condición de licántropo. Este episodio se repetirá indefectiblemente cada noche de luna llena o cada vez que en combate sus heridas sean iguales a un cuarto de sus PG, hasta que el personaje logre tener éxito en la prueba de Sabiduría antes mencionada. No obstante, después de la primera transformación la plantilla se aplica completamente, por lo que en su forma humanoide se habrán producido todos los cambios que conlleva, aunque el personaje no sea consciente de ellos.

Después de tomar conciencia de su condición de licántropo, el personaje puede seguir experimentando transformaciones involuntarias cuando haya luna llena, o cada vez que en combate sus heridas sean iguales a un cuarto de sus PG y cada cuarto posterior. Sin embargo, a partir de ahora puede tratar de controlarlas efectuando una prueba de Control de Forma con CD 25. Si el personaje no posee rangos en esta habilidad, puede intentar hacer la prueba como habilidad no entrenada. Si falla la prueba, adoptará su forma animal utilizando su siguiente acción al hecho desencadenante. No obstante, una vez que el personaje es consciente de su condición ya no pierde su identidad ni el control de sus actos cuando se transforma, por lo tanto deja de estar sujeto a los parámetros anteriormente expuestos durante sus transformaciones. En lugar de eso, cada vez que cambia a su forma de pantera debe superar una TS de Voluntad con CD 15 + la cantidad de veces que ha estado en forma animal, o su alineamiento cambiará permanentemente a neutral auténtico. Un personaje que se ha entregado de esta forma a su licantropía, sigue siendo en esencia el mismo que era antes. Sin embargo, su influencia animal le hará desarrollar una fuerte tendencia a la soledad y sin duda serán mucho más de su agrado las tierras salvajes que las civilizadas. En modo alguno estará obligado a atacar a nadie que no desee, pero en su interior podrá sentir con fuerza y de forma constante su ferocidad animal, y con toda seguridad buscará oportunidades de satisfacer sus ansias de caza siempre que tenga ocasión.

Si el personaje es consciente de su condición, puede intentar controlar voluntariamente su aptitud de forma alternativa. Para ello, una vez por asalto puede efectuar una prueba de Control de Forma según la siguiente tabla:

Cambio Voluntario	CD de Control de Forma
Asumir su forma híbrida	15
Asumir su forma animal con luna llena	10
Asumir su forma animal sin luna llena	15
Recuperar su forma humanoide con luna llena	25
Recuperar su forma humanoide sin luna llena	20

A efectos de juego se considera que la luna llena dura tres noches cada mes.

Si el personaje se transforma involuntariamente, la CD de cualquier prueba de Control de Forma aumenta en +15. Si el hecho desencadenante ha sido la luna llena, tan solo puede efectuar una prueba de Control de Forma cada hora hasta el siguiente amanecer, momento en el cual revierte a su forma humanoide automáticamente. Si el hecho desencadenante han sido las heridas, tan solo puede efectuar una prueba de Control de Forma cada diez asaltos, hasta que los responsables de sus heridas estén muertos o fuera de su alcance, momento en el cual dichas pruebas recuperan la CD y frecuencia habituales.

- **Licantropía y Druidismo:** Un elfo-pantera que posea como mínimo 12 rangos en Control de Forma, al menos 9 niveles de druida y que haya escogido la pantera como su forma verdadera, puede llevar a cabo un ritual de comunión para fundir sus conocimientos druídicos con su naturaleza licantrópica. Este ritual requiere 3 meses de meditación y aislamiento ininterrumpido mientras está sumergido en el mundo espiritual. Durante ese tiempo el personaje debe pasar ocho horas diarias en comunión con su espíritu guía y durante los periodos de descanso no puede realizar ninguna actividad física o mentalmente agotadora. Si se ve obligado a detenerse tendrá que empezar desde el principio. Una vez haya pasado ese tiempo, debe hacer una prueba de Saber (Naturaleza) con CD 30. Si la supera habrá completado el ritual, de lo contrario tendrá que esperar al menos un mes para volver a intentarlo de nuevo.

Un personaje que haya completado con éxito el ritual de comunión, habrá alcanzado una conciencia total de su naturaleza licantrópica y ya no estará sujeto a las transformaciones involuntarias. A partir de ahora la aptitud de forma alternativa queda vinculada a la de forma salvaje y por lo tanto el personaje debe consumir uno de los usos diarios de la misma para transformarse. De esta manera, cuando adopta la forma de pantera o la híbrida, recupera PG de la forma habitual, los objetos y elementos de equipo que posea se funden en la nueva forma y puede beneficiarse de todas aquellas dotes o aptitudes especiales druídicas que afecten a la forma salvaje, tales como Conjuros Naturales, Maestro del Equipo, etc. A diferencia del funcionamiento habitual de la forma salvaje, la duración de la transformación no está limitada y tampoco tiene la capacidad de decidir las cualidades físicas menores. Además, la forma verdadera permite al personaje obtener de la manera habitual los bonificadores de característica tanto para la forma de pantera como para la forma híbrida, considerando que tiene VD 8. Por lo demás, se siguen las reglas habituales de la aptitud forma alternativa de esta plantilla.

Adicionalmente, el personaje adquiere el aumento de +2 a la armadura natural y las cualidades especiales Reducción de Daño 5/Plata (Ex) y Curación Rápida 2 (Ex) para cualquier forma salvaje que adopte. La Curación Rápida sigue sin poder recuperar PG perdidos a causa de la plata y no puede incorporar su forma alternativa de licántropo a formas salvajes combinadas. Puede utilizar su forma de pantera o híbrida como base para utilizar una forma salvaje parcial con las limitaciones habituales, aunque en este caso la dificultad de la prueba de Concentración es 23 + la suma del VD de todas las criaturas elegidas para la nueva forma.

- **Ajuste de Nivel:** Esta plantilla tiene un ajuste de nivel de +3.

BENDICIÓN DE LOS ANCESTROS

Descripción:

Las leyendas hablan de entidades de extraordinario poder que encarnan la forma de cada una de las especies animales que habitan el reino natural. Estos entes conocidos como ancestros, velan incansablemente por la salvaguarda del mundo natural y la supervivencia de la especie a la que representan. Muchas culturas tribales adoran a los ancestros casi como deidades, efectuando complejos rituales y ofrendas para obtener su favor. Para la mayoría, los ancestros no son más que cuentos para niños. Sin embargo, a veces se oyen historias de animales de singular nobleza que han llevado a cabo hazañas imposibles. Quizá haber salvado una aldea de un gran peligro o haber hecho frente a un gigante que sembraba la destrucción a su paso, o puede que incluso haber ayudado a un héroe legendario en una empresa divina. Tales animales no son sino elegidos de los ancestros que han recibido su bendición. Estos animales bendecidos pueden aparecer sin más e intervenir cuando hay una gran necesidad, o pueden ponerse al servicio de un druida poderoso u otro personaje afín a la naturaleza que necesite su ayuda.

Rasgos Especiales:

“Bendición de los Ancestros” es una plantilla adquirida que puede aplicarse a cualquier animal, incluidos aquellos que sirven como compañeros animales, monturas especiales o familiares. El tipo de criatura cambia a bestia mágica, aunque por lo demás sus capacidades siguen siendo las mismas salvo por lo que aquí se indica:

- Sirviente Elegido (Ex): La esperanza de vida del animal se ve místicamente prolongada sin que la edad o las enfermedades le causen estrago alguno. Esta inmunidad se extiende a cualquier afección de envejecimiento o enfermedad tanto mundana como mágica. De este modo el animal esta bajo los efectos de la bendición por tiempo indefinido, hasta que haya cumplido el cometido que le fue asignado, hasta que su trabajo ya no sea necesario o hasta que el ancestro que le confirió su poder así lo decida. Cuando esto ocurra, el animal podría ser requerido por este mismo ancestro, podría regresar a su condición previa antes de recibir la bendición o simplemente podría dejar de existir si fue creado de la nada.
- Velocidad Fulgurante (Sb): El animal obtiene un bonificador mágico de mejora de 10 pies adicionales a su velocidad terrestre. Si tiene modalidad de movimiento voladora, en lugar de eso el bonificador es de 20 pies adicionales a su velocidad de vuelo. Si solo tiene modalidad de movimiento nadadora, el bonificador es de 40 pies adicionales a su velocidad de nado. Si tiene múltiples modalidades de movimiento (como una serpiente), el bonificador que obtiene es de 10 pies adicionales a todas ellas.
- Vigor Interior (Sb): El animal aumenta en 5D8 sus PG máximos como bonificador mágico de mejora.
- Piel Endurecida (Sb): La armadura natural del animal obtiene un bonificador mágico +3 de mejora.
- Resistencia Sobrenatural (Sb): Todas las TS del animal obtienen un bonificador mágico +1 de mejora.
- Ataques Mágicos (Sb): Todos los ataques naturales del animal obtienen un bonificador mágico +3 de mejora al ataque y al daño.
- Encarnación del Ancestro (St): Una vez al día y como aptitud sortílega, el animal puede utilizar sobre sí mismo el conjuro *avatar de la naturaleza* con nivel de lanzador 20.

OBJETOS MÁGICOS

Aldatur, el Bastón Arbóreo

Aldatur es un bastón grueso y sólido de recio roble, de apariencia engañosamente simple, ideal para usar como cayado de paseo o de combate. Posee una madera rugosa y firme que parece recién tallada de las ramas de un árbol milenario, mientras que su extremo está coronado con una áspera piedra de ámbar viridiano.

Leyenda: Hace mucho tiempo, en una recóndita zona del bosque de Lorien, vivía un ent llamado Tarnla. Como todos los ents, Tarnla tenía una dedicación absoluta a la protección y salvaguarda de los ancestrales árboles bajo su cuidado. Sin embargo, entre todos ellos había uno muy especial. Uno cuyo espíritu estaba ligado al de una dríada, una bella criatura llamada Nidria. Estos hijos de Lorien estaban profundamente enamorados el uno del otro y tanto es así que un vástago fue engendrado fruto de su unión. Por desgracia, Lorien parecía no aprobar esta unión y su retoño enfermó cuando apenas era un joven roble. Todos sus esfuerzos por sanarlo fueron en vano y como consecuencia ambos se sumieron en la pena. Sin embargo, la noticia de la tragedia se extendió rápidamente por el bosque hasta llegar a oídos de un joven druida llamado Neldore. Neldore, procedente de la estirpe de los elfos silvanos, a pesar de su juventud poseía un gran talento y conocimiento en las artes drúidicas. Cuando acudió a la morada de Tarnla y Nidria a prestar su ayuda, Neldore pronto se dio cuenta de que la única forma de sanar al joven roble, era despertar su espíritu y tejer sus energías místicas modelándolo como un bastón mágico. Y así, el vástago de Tarnla y Nidria fue remodelado como bastón y bautizado con el nombre de *Aldatur*.

Aunque no era lo esperado, Tarnla y Nidria estaban aliviados porque su retoño se hubiera convertido en un heraldo de Lorien. Ambos decidieron que Neldore poseía el valor, el poder y los conocimientos necesarios para empuñar a *Aldatur* con sabiduría y el paso del tiempo demostró que no se equivocaban. Cuando Neldore vivía sus años de madurez, llegó a las lindes de Lorien una caravana de enanos procedente del norte. Sus geomantes habían adivinado la presencia de grandes vetas de valioso mineral bajo el bosque y sus mineros entraron en él desgarrando la tierra sin ningún miramiento. Neldore, tras enterarse de semejante tropelía, cogió a *Aldatur* y acudió al campamento enano para persuadirles de que interrumpiesen su excavación, o al menos de que la llevasen a cabo sin destruir el equilibrio del bosque. Los enanos se burlaron del druida rechazando su oferta de armonía e incluso amenazaron su vida si osaba regresar. Neldore trató de contactar con los ancianos del clan algunos días más tarde, pero fue expulsado con violencia. Sin otra alternativa, el druida acudió a Tarnla y a Nidria para preparar la guerra contra los enanos. Tarnla llamó a los ents de Lorien a su lado, Nidria reunió a las fatas de los claros silvanos y Neldore convocó a las feroces bestias del bosque. En una sola batalla intensa y brutal, los enanos fueron expulsados con grandes bajas. Pesaroso por la pérdida de tantas vidas, Neldore talló un gran menhir en el lugar del enfrentamiento, un piadoso monumento a aquella tragedia que aún hoy día sigue en pie.

En el ocaso de su vida, Neldore era un maestro druida respetado y admirado en todo Lorien, donde vivía con sus más íntimos amigos, Tarnla y Nidria. Los druidas más jóvenes acudían a su morada para aprender junto a él e incluso los grandes líderes silvanos le consultaban para obtener su sabiduría. No obstante, a pesar de la fama y admiración de la que gozaba, a lo largo de los años Neldore se había granjeado la enemistad de muchos. Uno de esos enemigos era un caudillo orco llamado Bruug. Bruug era considerado uno de los orcos más crueles y sanguinarios incluso entre los de su raza, y la mitad de su vida se la había pasado obsesionado con la idea de matar a Neldore y exterminar a los de su estirpe. Su odio era tan irracional que incluso ansiaba la destrucción de Lorien y todo lo que habitaba en sus bosques. Bajo tales pensamientos, Bruug tomó la decisión de sellar un pacto con un bálor del abismo. Así, tanto el propio Bruug como las hordas que acaudillaba se entregaron a la corrupción demoníaca y se lanzaron al ataque de Lorien. Por supuesto, inmediatamente Neldore, Tarnla y Nidria marcharon a la guerra junto a las huestes silvanas. Tras cruentas batallas, Neldore no tardó en darse cuenta de que ni siquiera el poder combinado de todas las fuerzas de Lorien sería suficiente para detener a las hordas orcas. Así, Neldore junto con Tarnla y Nidria, se retiraron al corazón del bosque donde reunieron todas sus energías mágicas en un último y desesperado intento de expulsar a los orcos. Empleando el roble sagrado de Nidria como foco del hechizo, Tarnla y Neldore conjuraron una colosal oleada de enredaderas que literalmente se tragaron a las fuerzas de Bruug. Más de tres cuartas partes de las hordas orcas fueron engullidas, lo que dio la oportunidad a los ejércitos silvanos de lanzar un ataque decisivo contra Bruug y los orcos que aún quedaban. Aquel día Lorien obtuvo la victoria sobre los orcos, aunque el precio fue muy alto. La energía del conjuro destruyó el árbol de Nidria y el esfuerzo del lanzamiento se cobró las vidas de Neldore y Tarnla. La dríada consiguió sobrevivir gracias a *Aldatur*, cuya magia conservaba suficientes esencias de su árbol original como para mantenerla con vida. Sumida en la tristeza, Nidria enterró juntos a Neldore y Tarnla bajo un montículo sagrado sobre el cual plantó a *Aldatur* como recuerdo de sus camaradas caídos.

- Apariencia Menor: Bajo cualquier inspección tanto mundana como mágica, *Aldatur* no revela nada más allá que una vaga descripción de los poderes citados a continuación. Una prueba de Saber (Historia) con CD 15 ó de Saber (Naturaleza) con CD 20, revela el auténtico linaje de *Aldatur* y la primera parte de su leyenda:
 - o *Augurio*: El poder de la naturaleza mana de *Aldatur*, haciendo que las plantas a 5 pies florezcan y se inclinen hacia él como si fuese el sol.
 - o *Modelado Mágico*: *Aldatur* fue tallado mediante el arte del modelado por Neldore a partir del mágico vástago de la unión de Tarnla y Nidria. Debido a ello, posee un bonificador de mejora al ataque de +2, al daño de +1 y su peso es de tan solo 1.5 libras. Además, para cualquier otra consideración funciona como un *bastón mágico +1/+1*.
 - o *Forma Persistente*: *Aldatur* está imbuido del poder de Neldore, Tarnla y Nidria, lo que le confiere la resistencia de la *madera férrea* como el conjuro. Además, si resulta dañado se regenera a un ritmo de 3 PG diarios y siempre que vaya a ser destruido por cualquier motivo, en lugar de eso su forma física original persistirá a pesar de todo con 2D4 PG. En tal caso, sus aptitudes legendarias no pueden ser utilizadas hasta que haya recuperado al menos un tercio de sus PG totales. Si durante este periodo vuelve a ser destruido, entonces quedará reducido a astillas.
 - o *Luz*: A una orden, *Aldatur* puede crear una iluminación desde el extremo del bastón equivalente a la del conjuro *luz*. Su duración es indefinida y se puede sofocar a voluntad también con una orden.
 - o *Corazón de Roble*: Cuando el portador lanza el conjuro *piel robliza*, el bonificador de mejora a la armadura natural obtenido es de +4 en lugar de +2. Adicionalmente, el bonificador máximo puede progresar hasta +9 en el 18º nivel de lanzador.
- Bastón Mágico: *Aldatur* funciona de manera similar a un bastón mágico, de forma que siempre utiliza las características, dotes y nivel de lanzador de su portador para determinar cualquier variable de sus poderes tales como alcance, duración, CD de salvación, posibilidades de disipación, etc.
- Arma Legendaria: *Aldatur* es un bastón legendario y debido a ello para despertar sus aptitudes legendarias, el portador debe cumplir los siguientes requisitos:
 - o Aptitud para lanzar *piel robliza* como conjuro divino.
 - o Al menos 8 rangos en Saber (Naturaleza).
 - o Construir y vincular a la tierra un menhir en recuerdo de algún fracaso personal que haya causado daño o sufrimiento a otros. Crear el monumento requiere una prueba de Artesanía (Albañilería) con CD 25 y vincularlo una ceremonia de 24 horas de rezos y meditación. Una prueba de Saber (Historia) con CD 20 ó de Saber (Naturaleza) con CD 25, permite descubrir la segunda parte de la leyenda de *Aldatur* y revela este ritual. Prepararlo tiene un coste de 4.000 piezas de oro y completarlo despierta todas las aptitudes legendarias de 1º grado de *Aldatur*.
 - o Viajar hasta el montículo funerario en el que están enterrados Neldore y Tarnla, y llevar a cabo sobre él un ritual de ayuno, meditación y rezos durante un día. Una prueba de Saber (Historia) con CD 25 ó de Saber (Naturaleza) con CD 30, permite descubrir la tercera parte de la leyenda de *Aldatur* y revela este ritual. Prepararlo tiene un coste de 10.000 piezas de oro y completarlo despierta todas las aptitudes legendarias de 2º grado de *Aldatur*.
 - o Ser el portador de *Aldatur* exige los siguientes sacrificios personales para poder acceder a las aptitudes legendarias de ese nivel y superiores:
 - Penalizador de -1 al ataque base a partir del 5º nivel de personaje.
 - Pérdida acumulativa de 2 PG en los niveles de personaje 7º, 9º, 11º, 13º y 15º.
 - Pérdida acumulativa de un espacio de conjuro en los niveles de personaje 6º, 8º, 10º, 12º, 14º y 16º de 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º nivel respectivamente.
- Aptitudes Legendarias de 1º grado:
 - o *Bastón de Combate*: A partir del 5º nivel de personaje, una vez al día y como acción de movimiento, el portador puede convertir a *Aldatur* en un bastón mágico igual que mediante el conjuro *bastón del hermano*.

- *Engendrar Bellotas*: A partir del 6° nivel de personaje, una vez al día *Aldatur* puede engendrar 8 bellotas encantadas como con el conjuro *buenas bayas*, salvo que cada una de ellas puede curar 8 puntos de daño. Las bellotas mantienen su magia durante 24 horas y después se estropean.
- *Empatía Vegetal*: A partir del 7° nivel de personaje, el portador puede intentar mejorar la actitud de una planta como si estuviera utilizando la aptitud *empatía salvaje*. La prueba se realiza tirando 1D20 y sumando el nivel de personaje y el modificador de Carisma del portador.
- *Luces Feéricas*: A partir del 8° nivel de personaje, hasta tres veces al día el portador puede realizar uno de los siguientes efectos:
 - Siluetear seres y objetos con un pálido brillo como con el conjuro *fuego feérico*.
 - Crear *luces danzantes* como con el conjuro.
 - Crear un destello de luz como el del conjuro *llamarada* intensificado a 2° nivel.
- *Sigilo Forestal*: A partir del 9° nivel de personaje, el portador obtiene un bonificador +5 de capacidad a todas las pruebas de Escondarse y Moverse Sigilosamente que realice en una zona de vegetación. Si está adyacente a un árbol, puede esconderse sin tener cobertura u ocultación. Esta aptitud tiene efecto incluso si *Aldatur* se funde en una forma salvaje adoptada por el portador.
- *Enmarañar*: A partir del 10° nivel de personaje, hasta tres veces al día y tocando el suelo con *Aldatur*, el portador puede emplear *enmarañar* como el conjuro, intensificado a 3° nivel. El área de efecto se centra en el punto tocado del suelo, aunque el portador no resulta afectado. Si tiene un compañero animal, este tampoco resulta afectado mientras permanezca a 5 pies de él.
- *Movimiento Rápido*: A partir del 11° nivel de personaje, el portador obtiene un bonificador de mejora de 10 pies adicionales a su velocidad terrestre. Esta aptitud tiene efecto incluso si *Aldatur* se funde en una forma salvaje adoptada por el portador.
- *Plaga de Insectos*: A partir del 12° nivel de personaje, una vez al día el portador puede despertar en el interior de *Aldatur* una *plaga de insectos* como con el conjuro. El alcance es de solo 30 pies, pero las plagas persiguen a los objetivos que huyen de ellas lo mejor que pueden y no necesitan permanecer cohesionadas después de ser convocadas.

- Aptitudes Legendarias de 2° grado:

- *Influjo Solar*: A partir del 13° nivel de personaje, mientras el portador esté bañado por la luz natural del sol, puede utilizar su energía para alimentar su magia, obteniendo así +2 a su nivel de lanzador. Además, aquellos efectos de conjuro que estén limitados a un nivel de lanzador máximo, pueden así excederse dos niveles (por ejemplo, el conjuro *flamear* podría hacer 1D6+7 de daño).
- *Zancada Arbórea*: A partir del 14° nivel de personaje, una vez al día el portador puede emplear *zancada arbórea* como el conjuro para moverse dentro de los árboles, salvo que el alcance de transporte es de 6.000 pies para todos los árboles y puede hacer el doble de transportes de lo normal.
- *Amparo del Bosque*: A partir del 15° nivel de personaje, una vez al día el portador puede usar la aptitud 'enmarañar' (consumiendo uno de los usos diarios) con un área de efecto de 600 pies de radio. Además, el portador puede elegir quién resulta afectado como aliado y quién como enemigo. Los enemigos resultan *enmarañados* de la forma habitual, mientras que los aliados obtienen ocultación parcial gracias a la protección otorgada por la vegetación animada.
- *Bastón Cambiante*: A partir del 16° nivel de personaje, una vez al día el portador puede convertir a *Aldatur* en un ent como con el conjuro *bastón cambiante*. Bajo forma de ent, *Aldatur* tiene consciencia y las siguientes estadísticas: Planta Enorme, 16 DG, 245 PG, Inic 0, Vel 40, CA 30, Toque 8, Desprevenido 30, TS +16/+5/+10, 2 Golpetazos Mágicos +21/+21 (3D6+11), Presa +29, Fue 30, Des 10, Con 22, Int 12, Sab 16, Car 12, Averiguar Intenciones +8, Avistar +11, Diplomacia +8, Escondarse +10 (en foresta +26), Escuchar +11, Intimidar +6, Saber (Naturaleza) +11, Supervivencia +13, Ataque Natural Mejorado (Golpetazo), Ataque Poderoso, Dureza Mejorada, Engarro, Romper Arma Mejorado, Voluntad de Hierro, RD 15/Adamantita, Rasgos de Planta, Visión en la Penumbra, Doble Daño contra Objetos y Pisotear. Además, puede utilizar las aptitudes 'luz', 'bastón de combate', 'engendrar bellotas', 'empatía vegetal', 'luces feéricas', 'enmarañar', 'plaga de insectos' y 'amparo del bosque' como si las utilizara el portador.

Aura Variable / 1.5 Lbs. / TS +20 / PG 50 / Dureza 24

Objeto Legendario / 235.000 p.o.

Garras Lunares

Esta pareja de garras de fina factura élfica, están fabricadas con madera férrea de abedul y piel de felino. Cada una de ellas posee tres afiladas cuchillas forjadas en plata elemental, que emiten un tenue fulgor plateado cuando se exponen a la luz de la luna llena. Cuando son utilizadas por primera vez, se funden con los brazos y manos de su portador, pasando así a formar parte de él y señalándole como el Maestro de la Caza.

- Garras de Cazador: Cuando las *garras lunares* se funden con el portador, este obtiene dos ataques de garra como armas principales que se consideran armas naturales. Como acción gratuita, el portador puede sacar o retraer las cuchillas a voluntad del dorso de sus manos. En combate, los ataques efectuados con estas garras causan 1D4 puntos de daño perforante y cortante, y aplican un multiplicador x2 a sus impactos críticos. Quitarse las *garras lunares* requiere una TS de Voluntad con CD 17 y solo puede hacerse un intento al día.
- Armas Mágicas Argénteas: Las *garras lunares* son una pareja de guanteletes armados de plata que poseen un bonificador mágico +3 de mejora al ataque y al daño. A diferencia de las armas de plata alquímica, las *garras lunares* no aplican el habitual penalizador de -1 a sus tiradas de daño.
- Tormento de Cambiantes: Las *garras lunares* infligen 2D6 puntos de daño adicionales a cualquier criatura con el subtipo cambiaformas. Además, cualquier criatura herida por las *garras lunares* que haya adoptado una forma distinta a la suya natural, debe superar una TS de Voluntad con CD 15 ó retornar inmediatamente a su forma original.
- Influjo Lunar: Cuando el portador se encuentra bajo la luz natural de la luna llena, las *garras lunares* incrementan su bonificador mágico de mejora al ataque y al daño hasta un total de +5. Además, cuando se obtiene un impacto exitoso, causan 2D6 puntos adicionales de daño. A efectos de juego se considera que la luna llena dura tres noches cada mes.
- Armas Salvajes: Si el portador de las *garras lunares* posee la aptitud de forma salvaje o forma alternativa, mientras esté transformado pierde la capacidad de utilizar estas armas de la forma habitual (incluso si posee la dote Maestro del Equipo). En su lugar, todas las armas naturales de la forma adoptada obtienen las aptitudes ‘armas mágicas argénteas’, ‘tormento de cambiantes’ e ‘influjo lunar’.

Transmutación Fuerte / 1.5 Lbs. / TS +9 / PG 40 / Dureza 16

NL 15 / Fabricar Armas y Armaduras Mágicas, *Colmillo Mágico* y *Polimorfar Funesto*; El proceso de creación se debe realizar bajo la luz de la luna llena / 50.000 p.o.

Hoz Dorada

Esta hermosa hoz de factura élfica, emite un tenue fulgor dorado cuando es empuñada por un auténtico siervo de la naturaleza. Su hoja áurea está pulida y tiene grabado en su base el estilizado emblema de Avelorn, mientras que su empuñadura está hecha con madera de serbal cuidadosamente tallada.

- Modelado Mágico: La *hoz dorada* ha sido forjada mediante el arte del modelado, a partir del oro elemental más puro y capturando en su hoja las místicas energías del mundo espiritual. Debido a ello, posee un bonificador de mejora al ataque de +2, al daño de +1 y su peso es de tan solo 1.5 libras. Además, para cualquier otra consideración funciona como una *hoz mágica* +1.
- Pertrecho Druídico: El portador de la *hoz dorada* obtiene un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Oficio (Herbalismo), Saber (Naturaleza) y Supervivencia, para recolectar hierbas e ingredientes de preparados herbales, así como para cosechar jardines de pociones y flores de pergamino.
- Segadora Mística: Si el portador posee la aptitud de sentido de la naturaleza, las hierbas, preparados herbales y artículos alquímicos cuyos ingredientes sean recolectados con la *hoz dorada*, resultan imbuidos a voluntad con una de las siguientes propiedades:
 - o Las sustancias con límite de uso pueden tener 1D4 dosis adicionales.
 - o Las sustancias que conceden bonificadores o penalizadores a las tiradas pueden conceder un +1/-1 adicional.
 - o Las sustancias que infligen daño pueden infligir un dado adicional o usar uno mayor (por ejemplo, D4 se convierte en D6).
 - o Las sustancias con una duración limitada pueden durar una unidad de tiempo adicional (una hora, día o semana adicional, ó +4 asaltos, ó +10 minutos).
 - o Las sustancias que afectan a criaturas pueden tener un +1 a la CD para resistirlas.

Esta propiedad mágica se puede apilar con la facultad élfica de elaborar sustancias envejecidas, pudiendo así alcanzar hasta 6 unidades de mejora como máximo.

- Herramienta Sagrada: Si el portador posee la aptitud de lanzar conjuros de las listas de druida o explorador, todo muérdago y acebo recolectado con la *hoz dorada*, permite aumentar en +1 la CD de las TS contra los conjuros que utilicen estos componentes como foco divino.

Transmutación Moderada / 1.5 Lbs. / TS +6 / PG 12 / Dureza 12

NL 8 / Fabricar Armas y Armaduras Mágicas, Fabricar Objeto Maravilloso y *Corte Delicado* / 15.000 p.o.

Armadura de las Hojas Eternas

Esta reliquia es una mezcla de prístinas hojas entretejidas para formar un conjunto de vestimenta y armadura. Sus tonos, desde los verdes intensos de la primavera hasta los amarillentos rojizos del otoño, cambian a medida que también lo hacen las estaciones del año. Según cuentan las leyendas, la primera de estas reliquias fue tejida por Ehlonna y ofrecida como regalo a Obad-Hai.

- Artesanía Silvana: La *armadura de las hojas eternas* funciona a todos los efectos como un conjunto de vestimenta y coraza, aunque debido a su excepcional factura, su penalizador de armadura se reduce a 0, su bonificador máximo de Destreza se incrementa a +5 y su probabilidad de fallo de conjuro arcano se reduce a un 15%. Para cualquier consideración en lo relativo a restricciones de uso y velocidad, funciona como una armadura de categoría ligera y su peso es de tan solo 11.25 libras. Además, pese a tener la durabilidad del acero no está forjada en metal, por lo que aquellos druidas que la utilicen no quebrantarán sus juramentos espirituales.
- Reliquia: Esta es una reliquia consagrada a Obad-Hai. Debido a ello, si el portador posee un alineamiento neutral en al menos uno de sus ejes, se puede beneficiar de las siguientes aptitudes especiales:
 - o *Armadura Mágica*: La coraza posee un bonificador mágico +3 de mejora a la CA.
 - o *Armadura Salvaje*: Si el portador posee la aptitud de forma salvaje, obtiene un uso diario adicional. Además, mientras la *armadura de las hojas eternas* esté fundida en una forma salvaje, el portador conserva su bonificador de armadura y de mejora a la CA, aunque no puede utilizar ninguna de las aptitudes especiales que requieren conexión divina.
 - o *Armadura de las Mil Caras*: Como acción de movimiento, el portador puede hacer que el conjunto asuma la apariencia de cualquier indumentaria, vestimenta y/o armadura que desee. Bajo los efectos de esta aptitud, el portador aún puede beneficiarse del bonificador de armadura y de mejora a la CA, pero no puede utilizar ninguna de las aptitudes especiales que requieren conexión divina.
- Conexión Divina: Si el portador tiene a Obad-Hai como su deidad tutelar, entonces puede utilizar el poder de su fe para establecer una conexión divina que le permita utilizar las siguientes aptitudes especiales:
 - o *Velo de Hojas*: Hasta tres veces al día y como acción de movimiento, el portador puede hacer que una densa nube de hojas se expanda desde la coraza y la vestimenta con un efecto igual al del conjuro *nube brumosa*. El velo de hojas se centra en el portador y se mueve con él, aunque no entorpece su visión. Este efecto tiene una duración de 1 minuto o hasta que el portador le pone fin mediante una acción gratuita. La conexión divina de esta aptitud requiere que el portador sacrifique un espacio de conjuro de 3^{er} nivel durante su meditación diaria, o bien que posea la dote Creyente Auténtico y al menos 5 DG.
 - o *Anillo de Hojas*: Hasta dos veces al día y como acción de movimiento, el portador puede hacer que la coraza y la vestimenta formen a su alrededor un anillo de afiladas hojas con un efecto igual al del conjuro *anillo de cuchillas*. Las hojas se consideran de acero y el efecto tiene una duración de 1 minuto o hasta que el portador le pone fin mediante una acción gratuita. La conexión divina de esta aptitud requiere que el portador sacrifique un espacio de conjuro de 4^o nivel durante su meditación diaria, o bien que posea la dote Creyente Auténtico y al menos 7 DG.

Conjuración Fuerte / 11.25 Lbs. / TS +12 / PG 60 / Dureza 16

NL 20 / Fabricar Armas y Armaduras Mágicas, Fabricar Objeto Maravilloso, Santificar Reliquia, Aptitud Forma Salvaje, *Animar las Plantas* y *Polimorfismo Funesto*; El creador debe tener a Obad-Hai como su deidad tutelar / 75.000 p.o.

Corona Salvaje

Esta corona, que está hecha con una cornamenta de ciervo y un jade, está adornada con plumas teñidas y se sujeta con un grueso ceño de cuero. Cuando es llevada por primera vez, se funde con la cabeza de su portador, pasando así a formar parte de él y señalándole como Señor del Bosque.

- Cornamenta Natural: El portador obtiene un ataque natural de cornada que inflige 1D6 puntos de daño en una carga con éxito. Quitarse la *corona salvaje* requiere una TS de Voluntad con CD 17 y solo puede hacerse un intento al día.
- Señor del Bosque: El portador obtiene un bonificador +10 inherente a todas las pruebas de Supervivencia, la dote Rastrear como dote adicional y el beneficio de los conjuros *hablar con los animales* y *hablar con las plantas* de forma continua. Estos efectos permanecen activos incluso si la corona se funde en una forma salvaje adoptada por el portador. Además, la *corona salvaje* otorga las siguientes aptitudes especiales:
 - o *Hechizar animal y comandar plantas* como los conjuros, intensificados a 5º nivel (CD 20) y hasta un máximo de tres veces al día cada uno.
 - o *Convocar horda de la naturaleza V* como el conjuro, una vez al día. Solo se pueden convocar animales y bestias mágicas.

Aura Variable Fuerte / 2 Lbs. / TS +11 / PG 5 / Dureza 5

NL 18 / Fabricar Objeto Maravilloso, Intensificar Conjuro, *Hablar con los Animales*, *Hablar con las Plantas*, *Hechizar Animal*, *Comandar Plantas*, *Polimorfar Funesto* y *Convocar Horda de la Naturaleza V*; El creador debe pertenecer a la raza élfica y tener un alineamiento neutral o bueno / 125.000 p.o.

Capa de Plumas

Esta majestuosa capa de color pardo, está tejida con plumas de los halcones terribles que sobrevuelan el valle Gaen y encantada con la misteriosa magia de Avelorn.

- Sentidos Rapaces: Vestir la *capa de plumas* otorga los beneficios del conjuro *ojo de halcón* de forma continua, incluso si esta se funde en una forma salvaje adoptada por el portador.
- Maestría de las Corrientes: Llevar puesta la *capa de plumas* permite al portador utilizar *ráfaga de viento* (CD 16) y *volar rápido* como los conjuros, hasta un máximo de tres veces al día cada uno.

Transmutación Moderada / 0.75 Lbs. / TS +4 / PG 2 / Dureza 2

NL 9 / Fabricar Objeto Maravilloso, *Ojo de Halcón*, *Ráfaga de Viento*, *Volar Rápido* y *Polimorfar Funesto* / 20.000 p.o.

Anillo Elemental del Fuego

Este poderoso anillo está forjado en hierro meteórico y tiene engarzado un ópalo de fuego perfectamente tallado, que evoca la furia de los volcanes. Aquel que lo porte estará marcado como Señor Elemental del Fuego, y tendrá poder no solo sobre el propio fuego, sino también sobre los elementales de este plano.

- Apariencia Menor: Bajo cualquier inspección tanto mundana como mágica, este anillo no revela un poder mayor que el de otorgar Resistencia a la Energía 30 (Fuego), y tampoco concede ningún otro poder hasta que el portador haya destruido en combate singular a un elemental de fuego. Si el anillo cambia de portador, deberá volver a cumplirse este requisito para revelar todo el poder del anillo.
- Debilidad al Agua: Mientras sea el poseedor de este anillo, el portador sufre una penalización de -2 a todas sus TS contra efectos basados en el agua o el frío, independientemente de si lo lleva puesto o no.
- Señor Elemental del Fuego: Ningún elemental de fuego puede atacar al portador ni aproximarse a menos de 5 pies de él. A voluntad, se puede levantar esta protección para intentar hechizar permanentemente al elemental como con el conjuro *hechizar monstruo* (CD 19). Si el intento de hechizar fracasa, ese elemental en concreto se volverá inmune a la protección antes mencionada y a cualquier otro intento posterior de hechizar. No obstante, cualquier elemental de fuego que trate de atacar al portador sufre un penalizador de -1 a sus tiradas de ataque. Además, contra estos elementales el portador obtiene un bonificador +2 de resistencia a sus TS, un bonificador +4 de moral a sus tiradas de ataque y siempre es capaz de sobrepasar su Reducción de Daño independientemente de las cualidades del arma que utilice.

Adicionalmente, mientras el portador lleve puesto el *anillo elemental del fuego* conoce el ígnaro como idioma gratuito. Así, es capaz de conversar con cualquier criatura nativa del plano elemental del fuego, y estas reconocerán el anillo y mostrarán respeto si su alineamiento es similar. Si poseen alineamientos opuestos, lo temerán si es más poderoso, mientras que lo odiarán y desearán matarlo si es más débil. El *anillo elemental del fuego* también confiere las siguientes aptitudes especiales:

- *Manos ardientes* (CD 16) como el conjuro, a voluntad.
- *Filo flamígero* (como acción de movimiento), *rayo abrasador* y *muro de fuego* como los conjuros, hasta un máximo de tres veces al día cada uno.
- *Convocar aliado natural VI* como el conjuro, una vez al día. Sólo se pueden convocar elementales de fuego.

Si el *anillo elemental del fuego* se funde en una forma salvaje adoptada por el portador, este todavía se beneficiará de la resistencia al fuego, de la protección frente a elementales de fuego (no de la capacidad de hechizarlos) y del conocimiento del ígnaro.

Conjuración Fuerte / Peso Despreciable / TS +9 / PG 1 / Dureza 10
NL 15 / Forjar Anillo y *Convocar Aliado Natural VI* / 300.000 p.o.

Piedra de Amaranto

Esta piedra esférica es en realidad un fragmento de ámbar tallado que ha sido extraído del místico amaranto que mora en el mundo espiritual. Debido a su conexión natural con este misterioso plano, los druidas lo utilizan para crear estas piedras que les ayudan a recuperar su magia consumida.

- Restitución Mágica: Una vez al día, si el portador es un lanzador de conjuros, puede concentrarse en la *piedra de amaranto* durante un asalto completo y recuperar así espacios de conjuro consumidos hasta un total de seis niveles en cualquier combinación, siempre y cuando dichos espacios de conjuro procedan de las listas de druida o explorador. Por ejemplo, podría recuperarse un espacio de conjuro de nivel 6, dos de nivel 3, uno de nivel 4 y dos de nivel 1, etc. Para los propósitos de esta aptitud, las oraciones contabilizan como medio espacio de conjuro de nivel 1.

Abjuración Moderada / Peso Despreciable / TS +7 / PG 1 / Dureza 1
NL 11 / Fabricar Objeto Maravilloso y capacidad para lanzar conjuros de druida / 25.000 p.o.

Collar de Protección

Este ligero collar para animales forjado en mithril, está grabado con místicas runas protectoras y ha sido encantado por los poderosos magos de la Torre de Blanca de Hoeth.

- Protección Mágica: El *collar de protección* genera entorno al animal un campo mágico permanente que otorga un bonificador +6 de armadura a la CA y un bonificador +2 de resistencia a todas las TS.

Abjuración Débil / Peso Depreciable / TS +4 / PG 5 / Dureza 15
NL 5 / Fabricar Objeto Maravilloso, *Armadura de Mago Mejorada* y *Resistencia* / 25.000 p.o.

Incienso de Meditación

Esta pequeña barrita de incienso tiene grabado en un costado el símbolo del dios del sol y cuando se quema despiden un humo de aspecto perlino y una agradable fragancia.

- Comunión Espiritual: El *incienso de meditación* puede quemarse durante 8 horas. Cualquier lanzador de conjuros divinos que pase ese tiempo meditando en las cercanías del incienso, puede preparar todos sus conjuros como si estuvieran maximizados como con la dote, sin embargo no se requieren espacios de conjuro de nivel superior para prepararlos.

Encantamiento Moderado / 1 Lb. / TS +5 / PG 1 / Dureza 0
NL 7 / Fabricar Objeto Maravilloso, Maximizar Conjuro y *Bendecir* / 5.000 p.o.

FOCOS ARMONIZADOS

Botas Felinas

Estas botas de piel de felino son un foco druídico y están hechas para impregnarse de la agilidad de estos hábiles depredadores. Cuando el druida las lleva puestas, puede utilizar los conjuros *salto* y *tregar cual arácnido* como lanzamiento espontáneo.

Transmutación Débil / 0.75 Lbs. / TS +2 / PG 5 / Dureza 2
CD 13 / 4D6 Meses / 3 p.o.

Colgante de Sauco

Este foco hecho a partir de hojas y tallos de sauco, está impregnado de aceites especiales para despertar su magia. Cuando el druida lo lleva puesto, le permite aumentar en un asalto el tiempo que dura la curación rápida concedida al utilizar su aptitud de rejuvenecimiento espontáneo.

Conjuración Débil / Peso Despreciable / TS +2 / PG 1 / Dureza 0
CD 18 / 2D6 Meses / 8 p.o.

Bolsa Druídica

Esta sencilla bolsa hecha de cuero impermeable con un forro interior de brezo, es un foco armonizado que se utiliza para conservar en perfecto estado los componentes materiales de la magia druídica. Cuando se utiliza como bolsa para componentes de conjuro, mantiene tan fresco como recién recolectado cualquier componente o foco guardado en ella, incluyendo el muérdago y el acebo.

Transmutación Débil / 1.5 Lbs. / TS +2 / PG 2 / Dureza 2
CD 18 / 3D6 Meses / 8 p.o.

Saco de Sabandijas

Este pequeño saquito de cuero con un interior forrado de helecho y melisa, es un foco druídico que se utiliza para transportar escorpiones, arañas u otras sabandijas y mantenerlas en un estado somnoliento. Cualquier sabandija que se encuentre en el interior del saco, permanecerá dormida en estado de hibernación mientras el foco conserve su poder o hasta que el druida decida despertarla.

Encantamiento Débil / Peso Despreciable / TS +2 / PG 1 / Dureza 2
CD 13 / 1D6 Meses / 3 p.o.

Saco de Pintura Ritual

Esta pintura hecha con tintes minerales sirve de foco para la magia druídica. Cuando el druida se decora ritualmente la cara con ella, le permite aumentar en +3 la CD de la TS necesaria para resistir los efectos del conjuro *ligadura terrestre*.

Transmutación Débil / Peso Despreciable / TS +2 / PG 1 / Dureza 2
CD 16 / 1D6 Meses / 6 p.o.

ARBOLEDA DRUÍDICA

Descripción:

Esta arboleda verdadera, bautizada con el nombre de Uldaron, está situada en lo más profundo de los inmensos bosques de Lorien, aunque debido a la naturaleza mística de los vórtices sobre los que se asienta, sería más acertado decir que se encuentra en algún lugar del infinito mundo espiritual. La arboleda en sí tiene una forma vagamente circular y su tamaño es de unas 50 millas de extremo a extremo. En ella, robles, sauces, fresnos y otras muchas variedades de árboles, se elevan a gran altura formando un tupido dosel ocasionalmente mecido por el viento. Los rayos del sol se filtran a través del follaje e iluminan con su cálida luz el suelo, que está cubierto por una interminable estera de arbustos, musgos y helechos. De vez en cuando se abren grandes claros en la espesura, donde se extienden prados de hierba y plantas silvestres. En este mágico lugar viven toda clase de criaturas, desde animales salvajes hasta fatas y ents. En el centro de la arboleda, se levanta un colosal roble que sirve de ancla espiritual y que es donde el senescal tiene su morada. Uldaron es un vergel del mundo espiritual que encarna toda la belleza y todo el salvajismo inherentes a la naturaleza.

Información Básica:

Uldaron es la arboleda del poderoso archidruida y senescal Isilion Fëlorien, quién desde su pacífica cañada vela incansablemente por la salvaguarda de Lorien, así como por la preservación del equilibrio en todos los reinos circundantes. Todos los senescales que han gobernado Uldaron a lo largo de los milenios, han sido siempre grandes maestros modeladores. Debido a ello, la mayoría de las construcciones que se han levantado aquí, han sido creadas mediante el mágico arte del modelado, por lo que todas ellas parecen haber crecido de los propios árboles y la tierra, como si la misma naturaleza les hubiera dado su forma caprichosamente.

El gargantuesco roble que se erige en el centro de la arboleda, no solo es el ancla de la misma, sino que también es el hogar del senescal, así como el de varias bestias mágicas que sirven como vigías y protectores. Justo bajo él, se abre una gran caverna subterránea donde las descomunales raíces del árbol hacen las veces de pilares. Este místico lugar está habitado por una tribu de duendes y en él se concentran una gran cantidad de energías procedentes de los vórtices del nexo, por lo que es donde se celebran los rituales de la poderosa magia de círculo del senescal. Muy cerca, una gran extensión de tierra está dedicada al cultivo de toda clase de plantas y hierbas exóticas. El senescal gusta de pasar aquí buena parte de su tiempo, cuidando de estos jardines, así como trabajando en sus talleres y laboratorios aledaños. Junto a estos huertos, el caudaloso río que cruza la arboleda desemboca en un inmenso lago, cuyas profundas y calmadas aguas se filtran en la tierra y se derraman en el interior de la caverna bajo el árbol ancla. En este lago, una gigantesca bestia durmiente y una ninfa de extrema belleza, tienen su morada. Al otro lado, se extiende un gran prado donde multitud de menhires grabados en ogham, se erigen y conforman un impresionante archivo, contenedor de la gran sabiduría acumulada por todos los senescales que han gobernado Uldaron. Al lado de este prado, se levanta un hermoso santuario dedicado al dios de la naturaleza, donde el senescal suele ir a orar, meditar y entrar en comunión con el mundo espiritual. Además, en las inmediaciones del árbol ancla, cuatro robustos robles extraña y bellamente decorados con escritura ogham, son el hogar de cuatro dríadas iniciadas en los senderos del druidismo.

Pero Uldaron no solo alberga a todas estas criaturas que han establecido su morada en las proximidades del ancla. Las tierras circundantes son un auténtico vergel poblado por toda clase de fauna salvaje y seres del bosque. Una gran tribu de centauros está asentada en la región norte cerca del río, donde han establecido su territorio. Estos cuadrúpedos viven pacíficamente aquí, dedicándose fundamentalmente a la caza, la pesca, el forrajeo y la horticultura. La zona suroeste alberga una partida de elfos silvanos, cuyos ancestros fueron exiliados de Lorien por cuestiones políticas y acogidos por el senescal de entonces en Uldaron. Infinitamente agradecidos, sus descendientes viven aquí en armonía con la naturaleza y disfrutando de su libertad e independencia. El área sureste es el territorio de una manada de licántropos, cuyo líder es un férreo devoto de la diosa de los bosques. Temidos y odiados en tierras humanas, esta manada ha encontrado refugio aquí y guía en la sabiduría del senescal. Además, varios ents vinculados a Uldaron a través de juramentos ancestrales, pastorean sus árboles y guardan incansablemente sus tierras desde hace milenios. Todas estas criaturas tienen excelentes relaciones con el senescal y mantienen vigiladas las fronteras de Uldaron para beneficio de todos. Todo el territorio de la arboleda se encuentra normalmente bajo los efectos de los encantamientos *bendición de la naturaleza*, *zona de comprensión animal*, *zona de comprensión vegetal* y *zona de piedras parlantes*. Así, todos aquellos cuyos conocimientos sobre la naturaleza sean lo bastante profundos, pueden beneficiarse de ellos. Uldaron también posee los encantamientos *niebla eterna*, *tierra de eternidad* y *zona de clarividencia*, aunque normalmente estos permanecen suspendidos por voluntad del senescal.

Entrada:

Existen cuatro formas de llegar a Uldaron. La primera es a través de los portales existentes en el árbol ancla y que están bajo control absoluto del senescal. Así, alguien que se encuentre en alguna de las arboledas con las que estos portales están vinculados, podría viajar instantáneamente si los senescales lo permiten. La segunda forma consiste en hacer un *desplazamiento de plano*, abrir un *pasaje al mundo espiritual* o cruzar uno de los rarísimos pasos permanentes a este misterioso plano y viajar a través de sus infinitos senderos hasta dar con la ubicación de la arboleda. Esta es una tarea cuanto menos difícil si no imposible, sin la ayuda de un guía que conozca el emplazamiento de Uldaron. La tercera posibilidad es adentrarse en las profundidades del bosque de Lorien y viajar hasta la región de Aintaur. Aquí las fronteras entre el plano material y el mundo espiritual son difusas, debido a la propia esencia de la urdimbre con la que está tejida la realidad en este lugar. La naturaleza caprichosa y aparentemente caótica de las líneas ley convergentes en Aintaur, hace que viajar a estas tierras careciendo de una instrucción drúidica o chamánica adecuada, o una herencia feérica poderosa, sea toda una suerte de azar. Un caminante que haga su viaje hasta aquí, podría pasar toda una vida tratando de atravesar la frontera hacia el mundo espiritual sin ningún resultado, o podría adentrarse en él sin siquiera percatarse y quedar atrapado allí para siempre incapaz de encontrar una salida. De la misma manera, tal viajero podría experimentar un súbito desplazamiento en el tiempo y el espacio, apareciendo en un punto aleatorio del plano material o incluso de cualquier otro plano de existencia, solo para darse cuenta de que ha pasado años viajando cuando en su propia percepción ha tardado solo unas horas. Suponiendo que dicho viajero tuviera una forma de llegar a Aintaur y adentrarse en el mundo espiritual de forma segura, aún tendría que encontrar el sendero que conduce hasta Uldaron. La última forma de viaje posible tan solo puede ser utilizada por el senescal, quién gracias a sus facultades como archidruida simplemente puede teleportarse a voluntad hasta el árbol ancla.

Defensas:

La principal defensa de Uldaron es su ubicación en el insondable mundo espiritual. Este hecho hace que muy pocos tengan siquiera la oportunidad de intentar encontrar sus confines, ya que la capacidad de viajar al mundo espiritual está limitada prácticamente en exclusiva a druidas, chamanes, clérigos de la naturaleza y fatas. Pero si esto no fuera suficiente, el senescal puede retorcer la realidad con la mera fuerza de su voluntad y hacer que todos los caminos que conducen hasta su arboleda resulten sencillamente imposibles de encontrar.

Además, en todo momento el senescal está mentalmente informado acerca de quién entra en su arboleda y si así lo desea, puede expulsar a cualquier intruso con una oleada de fuerza irresistible. Por otra parte, Uldaron también es el hogar de muchas criaturas como ents o centauros entre otros, quienes estarían dispuestos a defender este lugar con sus vidas si fuera necesario. Las fronteras están continuamente vigiladas por tales seres y el árbol ancla está particularmente bien protegido, ya que tres *guardianes roblicos* mantienen una incansable vigilancia sobre él, además de ser la morada de múltiples fatas y bestias mágicas que sirven como centinelas.

En caso de haber un peligro real, el senescal levantaría de inmediato una densa niebla sobre toda la arboleda, para retrasar a cualquier intruso. En poco tiempo podría evaluar la amenaza y reclamar la ayuda de los habitantes de Uldaron, para reunir así un pequeño ejército con el que montar una sólida defensa. Algunas de estas criaturas poseen instrucción mágica, por lo que además de conformar una considerable fuerza de guerra, también prestarían un valioso apoyo en este sentido. Sin duda la fuerza del senescal y su magia de círculo, así como los poderes del ancla, jugarían un papel clave en la batalla y si fuera necesario podría solicitarse la ayuda de otros círculos drúidicos, cuyos integrantes llegarían rápidamente a través de los portales en el árbol ancla.

Descripción de las Ubicaciones:

- Árbol Ancla: El gigantesco roble que se erige en la zona central de Uldaron, además de servir como ancla espiritual de la arboleda, alberga en su interior las estancias personales del senescal en varios niveles. Con tal propósito, este impresionante árbol ha sido mágicamente modelado para adaptar su arquitectura a las necesidades del senescal. Visualmente su apariencia es imponente y extraordinaria, no solo por sus dimensiones colosales y lo aparentemente caprichoso de sus formas, sino también por la belleza de los grabados decorativos y la escritura ogham en su corteza. De este modo, las estancias que contiene el árbol ancla se distribuyen de la siguiente manera:
 - o *Vestíbulo*: A nivel del suelo, una gran abertura en la base del árbol ancla da acceso al interior del mismo. Aquí es donde convergen las líneas ley que conforman el nexo y donde se generan los vórtices de energía sobre los que se asienta la arboleda. Es aquí por tanto donde se encuentra el corazón de Uldaron y donde el senescal puede abrir los portales que permiten viajar de manera instantánea a cualquiera de las arboledas con las que están vinculados. Protegiendo este sagrado

lugar, una pareja de osos terribles de 16 DG han sido *dotados de consciencia* por el senescal y han establecido su guarida en este mismo espacio. De esta manera, cualquiera que se adentre en la cámara o emerja de sus portales, está irremediabilmente sometido a la atenta observación de estos centinelas. Desde aquí, unas escaleras que suben por el interior de las paredes, recorren todo el árbol ancla y conducen a todos los niveles del mismo.

- *Sala de Trofeos*: Ubicada en el primer nivel, esta gran sala exhibe taxidermizados a algunos de los más peligrosos enemigos a los que el senescal o sus predecesores se han enfrentado. El lugar más destacado lo ocupa la cabeza de un gran dragón verde, aunque una gran variedad de enemigos derrotados decora toda la sala, desde feroces animales terribles o trolls, hasta los restos de un imponente contemplador. Como ocurre con todas las estancias del árbol ancla, la decoración y el mobiliario consiste en vides, enredaderas y la madera viva del propio árbol, mágicamente modeladas adoptando la forma de los distintos elementos requeridos. Por su parte, una serie de lámparas de fuego frío en las paredes y techos proporcionan la iluminación necesaria.
- *Salón Comedor*: Tras pasar por la sala de trofeos se encuentra este salón comedor que puede albergar hasta quince comensales. En él, un suelo de brasas para asados, está rodeado por una gran mesa central en forma de U y una quincena de asientos, mientras que una intrincada campana ubicada en el techo, conduce los humos al exterior por un lateral. Como parte de la decoración, una serie de tallas representan el panteón deífico respetado por el senescal, que incluye al dios de la naturaleza, a la diosa de los bosques, al dios del sol y al dios de los elfos.
- *Cocina*: Esta sencilla cocina está justo al lado del salón comedor. En un lateral hay un fogón, un pequeño horno y junto a ellos una mesa de trabajo. Colgados del techo y en estanterías de la pared se guardan peroles, sartenes y demás utensilios, así como algunos alimentos básicos. En el otro extremo de la zona de trabajo, hay un fregadero y un mueble donde guardar utensilios de limpieza. Anexa a la cocina, una pequeña despensa permite almacenar y conservar algunas reservas de alimentos de forma ordenada. Un *sirviente de la naturaleza* suele estar en las inmediaciones haciendo las tareas más sencillas, tales como buscar alimento, recoger leña o preparar el fuego. En esta cocina se puede preparar comida hasta para quince personas.
- *Dormitorios*: El segundo nivel contiene una serie de dormitorios que pueden acoger hasta quince huéspedes. Los cuartos son individuales y aunque sencillos, ofrecen comodidad e intimidad. Cada uno de ellos posee un mullido lecho de hierbas y cálidas pieles, un pequeño mueble con cajones y un sencillo espejo de obsidiana pulida. Normalmente estos dormitorios hospedan a los aprendices del senescal cuando los tiene, o a cualquier posible invitado que tenga asuntos que tratar con él.
- *Aposentos del Senescal*: Los aposentos privados del senescal ocupan todo el tercer nivel y están completamente restringidos a cualquiera salvo él. Esta cámara con forma de media luna está claramente dividida en tres áreas independientes. El área de descanso se encuentra en un lateral y posee una cama de madera viva formada del propio árbol ancla. Sobre la cama, un lecho de hierbas, flores y pieles aportan comodidad, calidez y un peculiar aroma particularmente agradable. Un par de muebles cajoneros, un armario, algunas estanterías y un espejo de obsidiana completan el mobiliario que el senescal puede necesitar aquí. El área de trabajo situada en el lateral opuesto, cuenta con una mesa escritorio, un asiento, algunos estantes y un pequeño armario donde se guarda el material de escritura. Por último, el área central alberga a Fëaron o el Alma de Uldaron, un peculiar trono hecho de vides que surgen de la propia estructura del árbol ancla y que se levantan sobre una plataforma elevada en el suelo. Aquí el senescal puede literalmente sentir todo lo que ocurre en su arboleda y desatar la poderosa magia del ancla en cualquier rincón de Uldaron. Utilizar este singular artefacto requiere una acción de asalto completo y hace que el senescal se vea sujeto a los siguientes parámetros:
 - Cuando el senescal toma asiento en Fëaron, los zarcillos de las vides lo envuelven por completo y penetran bajo su piel fundiéndose así con su cuerpo. De esta manera, el senescal puede expandir su conciencia por todo el árbol ancla y a través de él, por todo Uldaron. Cuando el senescal se conecta de esta forma con Fëaron, está permanentemente bajo los efectos del conjuro *comunidad con la naturaleza*. El área que abarca el efecto comprende todo el territorio de Uldaron y la información revelada es completa, pudiendo así conocer todos los hechos relacionados con todos los aspectos que proporciona el conjuro normalmente. De esta forma, el senescal es capaz de sentir absolutamente todo cuanto acontece en Uldaron. Mientras se encuentra en este estado, pierde la capacidad de efectuar ninguna otra acción excepto las que se mencionan a continuación.

- En este estado de conciencia expandida, el senescal puede emplear una acción de asalto completo para centrarse específicamente en cualquier ubicación que desee dentro de los límites de la arboleda. Si lo hace, puede percibir esa localización como si estuviera allí personalmente e incluso desplazar dicha percepción a una velocidad de 30 pies como acción de movimiento. También puede manifestarse como una sombra semisólida y comunicarse con los presentes con una voz ultraterrena si lo desea, aunque no puede afectar físicamente el entorno ni tampoco ser afectado de ninguna manera. Si la ubicación elegida es el círculo de piedras de Uldaron, además puede participar en cualquier ritual de magia de círculo que se celebre allí como si estuviera presente de la manera habitual.
- El árbol ancla, además de ser la morada del senescal y el ancla espiritual de Uldaron, es un extremadamente poderoso árbol investido armonizado con los diferentes dominios de la naturaleza. Debido a ello, cuando el senescal se conecta con Fëaron y se manifiesta en cualquier lugar dentro de los límites de Uldaron, es capaz de utilizar los siguientes conjuros al coste de cargas indicado como si estuviera allí personalmente:
 - Dominio de las Plantas: *Muro de espinas* (1), *enredaderas venenosas* (2) y *viajar mediante plantas* (solo se puede viajar desde Fëaron, pero el árbol de destino puede estar en cualquier plano de existencia) (3).
 - Dominio de los Animales: *Crecimiento animal* (1), *marabunta* (2) y *convocar horda de la naturaleza V* (3).
 - Dominio Elemental de la Tierra: *Ablandar tierra y piedra* intensificado a 5º nivel (1), *transmutar metal en madera* (2) y *enjambre elemental (tierra)* (3).
 - Dominio Elemental del Fuego: *Calentar metal* intensificado a 5º nivel (1), *tormenta de fuego* (2) y *enjambre elemental (fuego)* (3).
 - Dominio Elemental del Aire: *Muro de viento* prolongado (1), *controlar los vientos* intensificado a 7º nivel (2) y *enjambre elemental (aire)* (3).
 - Dominio Elemental del Agua: *Bruma asesina* intensificado a 5º nivel (1), *maremoto* intensificado a 7º nivel (2) y *enjambre elemental (agua)* (3).
 - Dominio del Clima: *Llamar a la tormenta de relámpagos* (1), *controlar el clima* (2) y *tormenta de venganza* (3).
 - Dominio del Sol: *Descarga flamígera* intensificado a 5º nivel (1), *rayo solar* (2) y *explosión solar* intensificado a 9º nivel (3).
 - Dominio de la Vida: *Curar heridas críticas* (1), *sanar* (2) y *curar heridas críticas en grupo* (3).
 - Dominio de la Adivinación: *Escudriñamiento* (centrando su percepción en el estanque de escudriñamiento) (sin coste en cargas), *visión verdadera* (a través del encantamiento *zona de clarividencia*) (sin coste en cargas) y *comunidad con la naturaleza* (desde el árbol de destino antes de *viajar mediante plantas*) (3).

Tanto el árbol ancla como todos los árboles investidos de la arboleda tienen nivel de lanzador 25 y una CD para las TS de 20 + el nivel del conjuro. Uldaron también posee el encantamiento *fuentes de magia*, por lo que todos ellos pueden restaurar sus cargas a un ritmo de 1D10 al año, hasta un máximo de 50.

- *Nido de Búhos Gigantes*: El nivel más alto del árbol ancla está en su copa y la única forma de alcanzarlo es trepando. Aquí hay un enorme nido que es el hogar de una pareja de búhos gigantes de 12 DG. Estas inteligentes criaturas están aliadas con el senescal, pacto mediante el cual su nido se beneficia de la protección del árbol ancla a cambio de mantener vigilado todo el territorio de Uldaron.
- Caverna Subterránea: Esta enorme caverna de roca bajo el árbol ancla, se sustenta gracias a las descomunales raíces del mismo que sirven como pilares de toda la estructura subterránea. Así, la gigantesca cámara que se forma y que está enteramente poblada por una densa vegetación, tiene tres niveles circulares situados tangencialmente entre sí a diferentes alturas. Desde el techo y las paredes las aguas del lago que hay en la superficie, se filtran a través de la tierra y forman una hermosa cascada que va regando cada nivel, para acabar formando un acuífero en el último de ellos. La gran belleza evocada en

este lugar, se ve incluso aumentada por la peculiar iluminación de las plantas fluorescentes que habitan el entorno, así como por las vetas minerales que salpican toda la bóveda de la caverna y que tienen la misma propiedad. De este modo, los diferentes niveles que hay aquí se constituyen de la siguiente forma:

- *Círculo de Piedras*: A este espacio situado en lo más alto de la cámara, se puede acceder desde el vestíbulo del árbol ancla, mediante unas escaleras que conducen a todos los niveles de la caverna. Aquí, un complejo megalítico cuidadosamente construido, permite al senescal canalizar su poderosa magia de círculo a través de Uldaron. El conjunto se compone de un círculo interior con cinco grandes bloques de piedra y un círculo exterior con otros diez. Cada uno de estos menhires tiene grabado un único símbolo ogham y todos ellos están orientados hacia el interior de la estructura. Estos monolitos permiten recoger las energías mágicas procedentes del nexo y facilitan los rituales en los que el senescal y sus asistentes utilizan estas energías para tejer su magia de círculo y canalizarla a través de las líneas ley sobre las que se asienta Uldaron. El nivel de la arboleda para cualquier conjuro de magia de círculo efectuado aquí es 25.
- *Mesa del Cónclave*: Las escaleras que bajan desde el círculo de piedras conducen a este nivel, donde la propia roca natural adopta la forma de una gran mesa redonda y quince asientos a su alrededor. La belleza de este modelado mágico copa la atención de la estancia, que por lo demás no posee más decoración que la otorgada por la vegetación natural de la caverna. En este lugar es donde el senescal puede convocar a los miembros del Círculo Interior y donde pueden discutir cualquier asunto que requiera la atención de los archidruidas. Alternativamente, también es donde el senescal reúne a los líderes de Uldaron para tratar cualquier cuestión que afecte a la arboleda.
- *Guarida de Duendes*: En el nivel inferior de la caverna, cerca del acuífero donde hay una salida al exterior, una gran tribu de pixis ha establecido su hogar con el beneplácito del senescal. Estos alegres duendes viven despreocupadamente y aunque es aquí donde tienen su refugio, es fácil encontrarlos en cualquier lugar de Uldaron, normalmente haciendo bromas y travesuras a sus vecinos, que por suerte suelen tomar con buen humor. Esta tribu está liderada por un druida de 5º nivel con un *bastón enjambre de insectos* y entre su gente de confianza se cuentan nueve pixis veteranos que han vivido tiempos menos afortunados. Dos de ellos son exploradores, tres están entrenados como guerreros y cuatro tienen excelentes aptitudes como pícaros. Todos ellos poseen nivel de clase 3. El resto de la comunidad está formada por setenta pixis de 1 a 3 DG.
- Jardines: Junto al árbol ancla y el lago, se extienden estos grandes jardines que a simple vista no aparentan ninguna diferencia con el resto de la vegetación que los rodea. En ellos el senescal cultiva toda clase de plantas únicas y extrañas, e incluso utiliza su magia drúidica para imbuir la flora con todo tipo de propiedades místicas. Además, anexas al árbol ancla unas instalaciones mágicamente modeladas le permiten trabajar con toda comodidad en cualquier proyecto que desee. Por otra parte, en estos jardines tienen sus robles vinculados dos de las cuatro dríadas que viven en Uldaron. Estas dríadas son druidas de 5º nivel y tienen la particularidad de que sus robles vinculados son también árboles investidos, lo que les permite desatar un gran poder mágico sin necesidad siquiera de estar tocándolos. Además, pasando desapercibido entre la flora de los jardines, un *guardián roblozo* de 16 DG mantiene una perpetua vigilancia sobre el árbol ancla, atacando a cualquiera que trate de dañarlo o perturbar el orden natural de sus inmediaciones. Las diferentes áreas que contienen estos jardines son las siguientes:
 - *Jardín Botánico*: Esta parte de los jardines abarca una milla cuadrada y contiene prácticamente todas las especies de plantas y hongos que existen. Incluso aquellas que requieren entornos específicos, tienen aquí su espacio en pequeños domos ambientales que proporcionan las condiciones que necesitan. Cualquiera que busque plantas o ingredientes herbales en este jardín, puede hacer sus pruebas de habilidad con los modificadores más favorables posibles en lo relativo a terreno, temporada, clima y circunstancia. Además, las pruebas de supervivencia necesarias en las reglas de elaboraciones en la naturaleza para hacer preparados herbales, se superan automáticamente. Por su parte, el senescal o cualquiera que conozca minuciosamente el jardín, obtiene críticos automáticos en sus pruebas de habilidad relacionadas con la obtención de ingredientes herbales. Debido a la gran extensión de tierra que abarca este jardín y al delicado cuidado que necesita para su bienestar, a veces el senescal requiere algo de ayuda para atenderlo adecuadamente. Para ello, un *sirviente de la naturaleza* suele estar aquí realizando tareas sencillas. Además, la dríada que vive aquí gusta de ayudar alegremente al senescal a atender este jardín, por lo que es fácil verla trabajando dentro de sus límites. Por otra parte, su roble vinculado, que está ligado con el dominio de las plantas, posee los siguientes conjuros: *enmarañar* (1), *piel robloza* (1), *enredaderas sanguinolentas* (2), *muro de espinas* (2) y *animar las plantas* (3).

- *Jardín de Pociones*: En este huerto encantado que ocupa alrededor de veinte yardas cuadradas, es donde el senescal cultiva plantas imbuidas de magia con las que se pueden elaborar pociones druídicas. El jardín puede encantarse para elaborar todo tipo de pociones, aunque normalmente los conjuros que suele tener imbuidos son *piel robliza* (prolongado), *poder animal* (prolongado), *trepar cual arácnido* (prolongado), *vigor*, *neutralizar veneno* y *veneno*. Los animales que viven en los alrededores han aprendido a mantenerse alejados de esta zona de la arboleda, ya que las plantas que se cultivan aquí no siempre tienen efectos positivos. Aún así, a veces se alimentan de ellas y acaban adquiriendo de forma temporal algunas de las propiedades mágicas con las que están imbuidas. Por otro lado, la dríada que habita aquí tiene su roble vinculado en este jardín y al igual que su hermana, también ofrece su ayuda al senescal para cuidarlo cuando es necesario. Además, gracias a las investiduras de su árbol vinculado, que está ligado con el dominio del clima, esta dríada puede utilizar los siguientes conjuros: *fuego feérico* (1), *nube brumosa* (1), *arco relampagueante* (2), *llamar a la tormenta de relámpagos* (2) y *controlar el clima* (3).
- *Jardín de Flores de Pergamino*: En este huerto que está dentro del jardín de pociones en un pequeño apartado, el senescal puede cultivar flores imbuidas de conjuros druídicos, que una vez maduras producen una espesa savia con la que puede inscribir rollos de pergamino mágicos. Aquí siempre se cultivan hermosas flores que embellecen el jardín, aunque no siempre están imbuidas, ya que el proceso es lento y costoso. No obstante cuando lo están, los conjuros que suelen contener son *encerrar en ámbar*, *dedo de la muerte*, *plaga*, *aura brillante*, *rayo solar*, *explosión solar*, *paisaje sombrío*, *enjambre elemental* y *verdadero auxilio de la naturaleza*.
- *Laboratorio de Alquimia*: Este laboratorio natural modelado a partir de tierra, roca y árboles vivos, está situado junto al árbol ancla y dispone de todo tipo de herramientas y equipo alquímico viviente, además de dos toneles de agua con jofainas y uno más sobre una plataforma basculante que puede moverse por toda la estancia. Las paredes rebosan de estanterías con ingredientes y reactivos, y cuentan con varias pizarras para hacer anotaciones de fórmulas alquímicas, además de una chimenea que proporciona el fuego necesario para muchas de las recetas. Así, cualquier prueba de Oficio (Herbalismo), Artesanía (Alquimia) y Artesanía (Venenos) efectuada mientras se trabaja aquí, obtiene un bonificador +4 de circunstancia. Mantener este laboratorio viviente requiere una prueba al mes de Saber (Naturaleza) u Oficio (Granjero) con CD 15, sin embargo gracias a su proximidad con los abundantes jardines de la arboleda, no es necesario ningún gasto adicional, pues todo lo que se necesita para su mantenimiento puede obtenerse de ellos.
- *Laboratorio de Magia*: Anexo al laboratorio de alquimia se encuentra este otro dedicado al estudio de las energías del mundo espiritual y a su tejido en forma de conjuros. Esta estancia contiene todo lo necesario para trabajar con la parte más práctica del uso de la magia druídica. Esto incluye un escritorio, una chimenea, dos toneles de agua con jofainas y uno más sobre una plataforma basculante móvil, una mesa laboratorio donde estudiar los componentes materiales, pizarras para hacer anotaciones y un área de pruebas en la que evaluar los diferentes efectos mágicos. Como parte del proceso de tejido de conjuros, el trabajo realizado aquí otorga un bonificador +4 de circunstancia a las pruebas de Conocimiento de Conjuros para determinar cuando un nuevo conjuro es viable (ver pág. 35 de la *Guía del DM*). Adicionalmente, este lugar también cuenta con un área en la que trabajar específicamente con objetos mágicos. Esto incluye una mesa de trabajo y todos los materiales e instrumentos necesarios en la inscripción de rollos de pergamino mágicos, una mesa de alquimia básica para la elaboración de pociones mágicas y un altar de encantamiento en el que imbuir de magia cualquier objeto creado para tal fin.
- *Taller de Carpintería*: A pesar de que el senescal es un maestro modelador y puede fabricar todas sus creaciones mediante este mágico arte, también es un gran artesano que disfruta trabajando las materias primas con sus propias manos. Debido a ello, esta estancia contigua a los laboratorios contiene un taller completamente equipado para trabajar la madera, con un pequeño aserradero, bancos de trabajo y cualquier clase de utensilio que un carpintero pueda necesitar. Todas las herramientas disponibles aquí son de gran calidad, por lo que las pruebas de Oficio (Leñador) y Artesanía (Carpintería) efectuadas en este taller, obtienen un bonificador +2 de circunstancia.
- *Taller de Peletería*: Este taller aledaño al de carpintería, cuenta con áreas específicas de trabajo en las que desollar animales, curtir sus pieles, tratarlas y trabajar el cuero resultante. Cualquier producto o utensilio necesario para el trabajo de la piel y el cuero, puede ser encontrado aquí en su versión de gran calidad. De este modo, las pruebas de Oficio (Curtido) y Artesanía (Peletería) realizadas en esta dependencia, se benefician de un bonificador +2 de circunstancia.

- Lago: En el norte de Uldaron, de la propia tierra brota un gran manantial de agua natural, dando lugar al nacimiento de un caudaloso río que recorre toda la región hasta llegar al árbol ancla. Allí, desemboca en un inmenso lago cuyas aguas se filtran en la tierra hasta llegar a la caverna subterránea, donde acaban formando un profundo acuífero. Tales aguas, además de tener una pureza prístina, están imbuidas del encantamiento *manantial curativo*, por lo que cualquiera que beba de ellas sanará inmediatamente incluso sus heridas más graves. El enorme lago que se haya aquí, además de ser el hábitat de incontables especies, es el hogar de una cautivadora ninfa de 12 DG con un *arco largo +3 sagrado*. Esta ninfa, íntima amiga y aliada del senescal desde hace siglos, es también la voz más importante de entre las fatas que habitan Uldaron. Pero una criatura incluso más antigua mora en este lugar, pues en lo más profundo del lago, un ancestral espíritu de la naturaleza permanece semienterrado por milenios de sedimentación. Una gargantuesca hidra de 24 DG y 24 cabezas que se mantiene sumida en un sueño eterno, solo posible gracias a la poderosa magia del senescal. Además, en la orilla más cercana al árbol ancla, un segundo *guardián roblozo* de 16 DG monta vigilancia aquí.
- Santuario de Obad-Hai: En el lado opuesto a los jardines y el lago se levanta este santuario dedicado a Obad-Hai, quien tradicionalmente ha sido la deidad tutelar de todos los senescales que han gobernado Uldaron. Una columnata circular de piedra blanca cubierta de enredaderas compone la estructura del santuario, mientras que en el centro, una fuente delicadamente esculpida representando al dios de la naturaleza, se levanta sobre un *estanque de escudriñamiento* y conforma el altar de rezos y ofrendas. Este es un lugar de oración y meditación al que el senescal suele venir para entrar en comunión con su patrón y con el propio mundo espiritual. La dríada que vive aquí suele ocuparse del bienestar de este sitio, mientras que su roble vinculado, ligado con el dominio de los animales, posee los siguientes conjuros: *convocar plaga* (1), *hechizar animal* (1), *sabandijas gigantes* (2), *crecimiento animal* (2) y *convocar horda de la naturaleza III* (3). Además, en las cercanías del santuario, el último *guardián roblozo* de 16 DG custodia el árbol ancla desde aquí.
- Claro del Saber: Más allá del santuario se extiende este enorme claro donde se levantan cientos de menhires densamente grabados con escritura ogham y dispuestos en círculos. Estos círculos de piedra no son sino una vasta biblioteca, donde todos y cada uno de los senescales de Uldaron han ido registrando sus experiencias y saberes acumulados a lo largo de los milenios. En este lugar de conocimiento, todos los senescales han buscado la sabiduría de sus antecesores en un momento u otro y todos ellos han ampliado el saber atesorado aquí con sus propias aportaciones. Este archivo druídico funciona a todos los efectos como una biblioteca, por lo que utiliza todas las reglas para estas descritas en la *Quintaesencia del Mago*. De esta manera, el claro del saber se considera una biblioteca de tamaño enorme que posee las siguientes materias de estudio con los rangos indicados:
 - o *Saberes*: Naturaleza (12), Local Lorien (12), Arcano (10), Religión (10), Los Planos (10), Geografía (10) e Historia (10). Si el investigador no posee la habilidad de Saber consultada como habilidad clásica, solo obtiene la mitad de los rangos virtuales.
 - o *Conocimiento de Monstruos*: Plantas (6), Animales (6), Sabandijas (6), Fatas (6), Elementales (5), Bestias Mágicas (5), Dragones (5), Ajenos (5) y Muertos Vivientes (5). Los rangos en estas materias se pueden apilar con los del Saber apropiado para hacer las pruebas que permiten descubrir las características de un monstruo.
 - o *Traducciones*: Élfico, silvano, ent, térraro, ígnaro, aurano, acuano y dracónico. Aunque la totalidad de la información contenida en este archivo está registrada en ogham, todo aquello referido al estudio y traducción de otros idiomas utiliza el silvano como idioma franco.

La dríada que vive aquí, al igual que el senescal, conoce este lugar a la perfección. Debido a ello, cualquiera que acuda a este archivo en busca de sabiduría y reciba su ayuda, puede efectuar su investigación en un tiempo de dos días. De lo contrario, el tiempo de búsqueda de la información que necesita puede alargarse hasta tres semanas. Por otra parte, las investiduras que posee el árbol vinculado de esta dríada, que está ligado con el dominio del sol, le permiten utilizar los siguientes conjuros: *cuero solar* (1), *luz del día* (1), *descarga flamígera* (2), *cólera del sol de mediodía* (2) y *rayo solar* (3).

- Poblado Centauro: En la región norte de Uldaron, cerca del manantial donde nace el río, una gran tribu de centauros está asentada desde hace generaciones. Estas apacibles criaturas tienen aquí un poblado en el que la mayoría de ellos hacen vida, desde organizar las partidas de caza o trabajar en los cultivos, hasta cosas como la administración de la tribu. Estos centauros están liderados por un anciano chamán de 9º nivel con un *bastón de los bosques*, asistido por el que se espera que algún día se convierta en el nuevo líder, otro chamán más joven de 5º nivel. Además, el consejo de la tribu está formado por dos exploradores y tres guerreros, todos de 5º nivel. Los mandos menores, cuatro guerreros y seis bárbaros de 3º nivel, son

quienes dirigen los distintos tropes y se hacen cargo del día a día en el poblado. El resto de la comunidad está formada por ciento cincuenta centauros de 4 DG y alrededor de cincuenta crías. Además, en el poblado hay un árbol investido ligado con el dominio de la vida que posee los siguientes conjuros: *buenas bayas* (1), *restablecimiento menor* (1), *quitar enfermedad* (2), *panacea* (2) y *sanar* (3).

- Arboleda Élfica: En la región suroeste de Uldaron se puede encontrar una arboleda que es el hogar de una partida de elfos silvanos. Los ancestros de estos elfos, exiliados de su tierra natal, encontraron un nuevo hogar en estas tierras y sus descendientes continúan viviendo aquí en armonía con Uldaron y con el propio mundo espiritual. Esta partida está liderada por una poderosa sacerdotisa de Ehlonna, una clériga de 12º nivel con una *lanza del unicornio*, una *armadura completa élfica +3 sagrada* y una montura grifo de 12 DG. Además, está asistida por un druida de 7º nivel con un *bastón de la fauna* y un explorador también de 7º nivel con un *arco juramentado*. Las diferentes compañías que conforman la partida élfica están dirigidas por un explorador, dos guerreros y dos pícaros, todos tenientes de 5º nivel, quienes a su vez están asistidos por seis guerreros y cuatro pícaros, sargentos de 3º nivel. El resto de la partida está compuesta por un centenar de combatientes de 1º nivel y alrededor de cincuenta elfos sin habilidades marciales, incluyendo niños. Además, una treintena de ciervos de 3 DG, una docena de búhos gigantes de 4 DG y media docena de panteras terribles de 6 DG, sirven como monturas. Por otro lado, en el asentamiento también hay un árbol investido ligado con el dominio de la adivinación que posee los siguientes conjuros: *detectar animales o plantas* (1), *llamamiento al saber auditivo* (1), *cadena de ojos* (2), *escudriñamiento* (2) y *presciencia* (3).
- Guarida Licana: En la región sureste de Uldaron, una manada de licántropos ha establecido su guarida aquí, después de ser acogida por el senescal. Estos humanos nacidos con el don de la licantrópía, sembraban el terror en sus tierras originarias antes de que el senescal los encontrase y les enseñase a controlar su naturaleza y a dominar sus impulsos. El alfa de la manada, un férreo devoto de Ehlonna, es un señor de los osos guerrero de 4º nivel, explorador de 5º nivel y caballero verde de 6º nivel con el *hacha verde*, la *armadura verde* y la *clava de acebo*. Su consejero y segundo en la jerarquía, es un señor de los lobos chamán de 5º nivel y señor de las tormentas de 4º nivel con una *lanza +2 retornante* y un *orbe de las tormentas*. El resto de la manada está compuesta por cuatro señores de los lobos bárbaros de 7º nivel con *espadales +2* ó *grandes hachas +2*, dos osos terribles de 16 DG y ocho lobos terribles de 8 DG.
- Congregación de los Antiguos: Poco después de la creación misma de Uldaron milenios atrás, uno de los más aguerridos druidas de la Orden cometió un terrible acto de traición contra el primer senescal. Profundamente arrepentido, buscó la *expiación* ante aquel al que había traicionado, quién le impuso la penitencia de servir como guardián y protector de Uldaron por toda la eternidad. Después de morir protegiendo la arboleda como era su deber, fue *reencarnado* bajo forma de ent para que pudiera continuar su penitencia. Este obstinado protector de Uldaron, que aún en la actualidad continúa con su vigilancia, es un ent de 7 DG, druida de 5º nivel, vengador de la naturaleza de 5º nivel y defensor de la arboleda de 5º nivel con un *espadón de madera férrea +5 elemental* (esto es *corrosivo*, *flamígero*, *electrizante* o *congelador*, a elegir en el momento de golpear). Además, tiene la particularidad de que su cuerpo ent está ligado al dominio elemental como árbol investido, permitiéndole utilizar los siguientes conjuros: *ablandar tierra y piedra* (1), *calentar metal* (1), *muro de viento* (1), *nube brumosa* (1), *muro de piedra* (2), *impacto meteórico* (2), *controlar los vientos* (2), *tormenta de hielo* (2), *sacudir la tierra* (3), *tormenta de fuego* (3), *torbellino* (3) y *maremoto* (3). A lo largo de los siglos, esta entidad ha ido congregando a algunos de los más antiguos ents de Lorien, quienes se han unido a la vigilancia eterna de este sagrado lugar. A día de hoy todavía permanecen cuatro de ellos, ents de 16 DG que patrullan incansablemente las tierras de Uldaron, pastoreando sus árboles y cuidando de las criaturas que lo habitan.

ANTECEDENTES

Isilion nació hace ya 453 años en el Palacio del Risco, la gigantesca arboleda élfica que se alza en la región de Wydrioth en el inmenso bosque de Lorien. El Reino de Lorien es el hogar de los enigmáticos elfos silvanos y también del Círculo Cerhalon, uno de los tres círculos originales fundados por el Gran Druida cuando instauró la Orden. Pero este místico reino no es solo el hogar de elfos y druidas, aquí viven todas clase de criaturas maravillosas como fatas, ents, unicornios y un sinfín de seres del bosque, que hacen de este lugar el que muchos consideran el epítome de las fuerzas naturales en el mundo. Lorien se divide en cuatro regiones, cada una de las cuales alberga una imponente arboleda élfica. La que se encuentra al sur en la región de Talsyn es el Claro de la Reina Eterna, la máxima dirigente de los elfos silvanos y según las leyendas, la encarnación de la mismísima diosa de los boques en forma de avatar. La arboleda que se encuentra al este en la región de Wydrioth es el Palacio del Risco, cuyo Señor del Bosque ostenta el título de Maestro de la Caza. La que se encuentra al oeste en la región de Torgovan es el Palacio de las Estrellas y su Señor del Bosque posee el título de Maestro de la Forja. Por último, la que está situada al norte en la región de Argwylon es el Palacio de la Cascada, la arboleda sagrada del Anciano de Lorien, el líder de los druidas del Círculo Cerhalon. Además de estas cuatro regiones hay una quinta en lo más profundo del bosque, una ubicación bautizada con el nombre de Aintaur. Aintaur es un extraño lugar al que solo los miembros más poderosos del Círculo Cerhalon se aventuran. En esta zona del bosque el tejido del plano material se funde con el del mundo espiritual, de manera que se configura un paso permanente al místico plano de las hadas y los espíritus de la naturaleza. Sin embargo, a diferencia de algunos de los otros portales que conectan estos dos reinos en otros lugares del mundo, Aintaur es un lugar inestable que pocos pueden cruzar con seguridad.

Isilion es el segundogénito de Thalador Fëlorien, anterior Señor del Bosque de Wydrioth y Maestro de la Caza, cuyo linaje se remonta hasta los primeros elfos poseedores de la sangre de la bestia. A los herederos de aquellos precursores de la licantrópia entre los elfos, se les conoce hoy en día como señores de las panteras, feroces criaturas de inmenso poder mitad elfos mitad bestias. Como descendiente directo de un señor de las panteras, Isilion fue bendecido con la sangre de la bestia al nacer y también con el mismo espíritu indomable, salvaje y temperamental tan característico de su padre. Además, Thalador también ofreció a su hijo las enseñanzas que todo elfo silvano debe poseer acerca de sobrevivir en la naturaleza, cazar y mantenerse a salvo de los peligros del bosque entre otras.

La madre de Isilion fue Shandris Naestra, entonces Consorte del Señor del Bosque de Wydrioth y anterior Alta Sacerdotisa de las Hermanas del Claro, la sierva de mayor rango de la Reina Eterna. Fue ella quien transmitió a su hijo la gran fuerza de voluntad que la caracterizaba y quien le inculcó las virtudes de la paciencia, la astucia y el valor, además de su devoción absoluta por el bosque y la naturaleza en su estado más puro. Y no solo eso, Shandris fue también quien infundió en Isilion su profundo respeto por las deidades que guían a su pueblo en la travesía de la vida, como son la diosa de los bosques, el dios de la naturaleza, el dios del sol y el dios de los elfos.

La otra gran figura que sin duda definió de manera determinante el destino de Isilion fue la de Naloer Naestra, entonces Archidruida del Círculo Interior y Senescal de Uldaron. Naloer no solo fue su abuelo materno sino que también fue su mentor, ya que a los 110 años de edad fue enviado como aprendiz para iniciarse en las artes drúidicas con él. Así, los siguientes 40 años Isilion los pasó junto a uno de los más grandes druidas que han existido nunca, tratando de adquirir tantos conocimientos como le fuera posible. Tales enseñanzas incluían el manejo de las herramientas del oficio, el dominio de la lengua secreta de la Orden, el uso de la magia drúidica o la comprensión de las leyes que rigen la naturaleza y el mundo espiritual. Sin embargo, estas no fueron las únicas lecciones que Naloer se esmeró en enseñar a su nieto, pues después de toda una vida recorriendo el mundo, era consciente de que incluso los saberes más mundanos podían suponer la diferencia entre la vida y la muerte. Así pues, el rigor en el entrenamiento de disciplinas como el herbalismo, la alquimia y la sanación, fue tan estricto como el esfuerzo dedicado al estudio de extrañas criaturas, misterios del pasado o tradiciones mágicas.

Pero si hay alguien que verdaderamente marcó el devenir de Isilion, ese fue su hermano mayor Elendar, primogénito de la familia Fëlorien. La infancia con su hermano fue tan normal como podía serlo para dos elfos licántropos pertenecientes a la nobleza de Lorien. Pasaron juntos más de un siglo aprendiendo, rivalizando y fraguando su relación como hermanos, forjando los recuerdos que se grabarían en sus almas para siempre, hasta que la mayoría de edad separase sus destinos. Mientras que el de Isilion fue instruirse como druida junto a su abuelo Naloer, el de su hermano Elendar sería prepararse para suceder a su padre como futuro Señor del Bosque de Wydrioth. Así, durante las siguientes décadas no volvieron a verse, hasta que un día llegó a oídos de Isilion la noticia de la misteriosa desaparición de su hermano. Tras unos días de incertidumbre preparándose para viajar hasta el Palacio del Risco, comprobó con estupor como justo antes de iniciar la partida, su abuelo y

maestro también había desaparecido misteriosamente, dejando tras de sí únicamente su emblemático bastón y una extraña marca que posteriormente se pudo relacionar con la Corte Crepuscular. De esta manera la sucesión de acontecimientos posterior, condujeron a Isilion a un inesperado viaje por tierras extrañas durante las siguientes décadas, tratando de encontrar a su hermano y a su abuelo perdidos.

En este viaje, Isilion tuvo la oportunidad de conocer a algunos de los individuos más excepcionales del mundo, que con el tiempo llegaron a convertirse en amigos de por vida, y también al que todavía es su inseparable y más leal camarada de fatigas, su compañero animal Azuren. A todos ellos se les conocía como los Heraldos del Ocaso y llegaron a ser famosos en todos los reinos. Por los devenires del destino, junto a ellos Isilion recorrió medio mundo en una trepidante aventura que les condujo a todos a un sinfín de lugares. Desde las profundidades de la infraoscuridad donde se enfrentaron a toda una colonia ilícida y a su cerebro-anciano, hasta el abrasador Abismo en la búsqueda de un artefacto para hacer frente a un liche con el poder de un dios. Durante esta travesía, los Heraldos del Ocaso se vieron sometidos a toda clase de desafíos como las conspiraciones de malvados diablos, el genocidio de poderosos dragones o la ruina de los muertos vivientes.

Sin embargo, el mayor desafío al que se tuvo que enfrentar Isilion fue el planteado por su hermano Elendar. Y es que durante sus aventuras con los Heraldos del Ocaso, acabó por descubrir la cruda verdad sobre su desaparición, y la de su abuelo y maestro Naloer. Desde el principio Elendar había sido un traidor a Lorien, a los elfos y a su propia familia, pues en un enrevesado entramado de intereses y traiciones entre los siervos de la Reina Eterna, los druidas del Círculo Cerhalon y la misteriosa Corte Crepuscular, se acabó revelando el ascenso de Elendar como el nuevo Herald de la Reina del Aire y la Oscuridad. El sendero de muerte que eligió dejó profundas cicatrices en Lorien, y es que en su demencia absoluta de derrocar a la Reina Eterna, no tuvo reparo alguno en arrebatar la vida de cualquiera que se interpusiera en su camino, incluidas las de sus propios padres y su abuelo. Pero la intromisión de los Heraldos del Ocaso, acabó propiciando una épica batalla entre las fuerzas de Lorien y las de la Corte Crepuscular, que culminó en un duelo a muerte entre Elendar e Isilion. Y aunque Isilion derrotó a su hermano y desbarató la conspiración contra la Reina Eterna, la hija de Elendar, Athelwyn, logró escapar con el poderoso artefacto conocido como la Lanza Esmeralda, que era la piedra angular de los planes de su padre.

Después de eso, Naloer, que aún tras su muerte permanecía vinculado a Uldaron como espíritu senescal, convocó a su nieto a un concilio secreto del Círculo Interior. Allí, Isilion recibió el reconocimiento de los archidruidas por sus acciones en la crisis de la Corte Crepuscular y también por las múltiples heroicidades de los Heraldos del Ocaso en todo el mundo. De esta manera, Naloer decidió que después de tantos siglos sirviendo a la Orden Druídica, era el momento de ceder el testigo. Con la bendición de todos los presentes, Naloer entregó a Isilion su sello reforjado, convirtiéndole así en archidruida y en un igual entre los miembros del Círculo Interior. Y tras el concilio, ambos celebraron el ritual de sucesión mediante el cual Isilion sería investido como nuevo Senescal de Uldaron. Una vez finalizado este último trámite, Naloer al fin pudo despedirse de su amado nieto y partir a la siguiente vida, con el orgullo de saber que el aprendiz había llegado a superar al maestro.

La feroz explosión alcanzó de lleno la línea de batalla cogiendo de improviso a Isilion, que tratando de escapar de las abrasadoras llamas arcanas, solo pudo lanzarse al vacío de las fisuras. Tras decenas de golpes contra la dura roca y cientos de pies de caída a través de las entrañas de la tierra, el druida acabó dándose de bruces contra el suelo de lo que parecía ser una gran caverna. Notablemente aturdido y dolorido, solo podía agradecer a los dioses el tener que lamentar únicamente algunas magulladuras y un fuerte dolor de cabeza, cosa que no podían decir los pobres desgraciados que habían caído con él y que yacían sin vida a su alrededor abrasados o con la crisma abierta.

Mientras aún permanecía en el suelo escupiendo sangre y tratando de disipar el dolor, Isilion comenzó a vislumbrar en la distancia una siniestra figura que también intentaba recuperarse. Así, tratando de centrar su mente y reuniendo las fuerzas que aún le quedaban, logró levantarse mientras el corazón se le encogía en el pecho, pues con incredulidad pudo reconocer al perverso individuo que tenía delante. Se hacía llamar el Ascendido y no era otro que el mismísimo Herald de la Reina del Aire y la Oscuridad. El mayor traidor a Lorien, el mayor traidor a los elfos silvanos y el mayor traidor a su propio linaje. Su verdadero nombre era Elendar y en otro tiempo había sentido orgullo al compartir su misma sangre.

—Saludos hermano, parece que el destino nos reúne de nuevo. —dijo Elendar con voz sombría tras el esfuerzo de ponerse en pie.

—Mi hermano hace tiempo que fue consumido por su propia demencia. ¡Pero tú!, ¡tú tienes mucho por lo que responder! —afirmó Isilion con voz firme tras unos instantes de perplejidad.

—¿¡Acaso osas desafiarme!? —vociferó Elendar al tiempo que sus ojos se sumían en la más profunda de las negruras. —¿¿¡Acaso osas desafiarme!!?? —vociferó nuevamente lleno de ira. —¡¡¡Tú, insolente!!! ¡¡¡Regaré esta tierra marchita, con tu sangre!!! —Gritó mientras completamente enloquecido conjuraba un pernicioso rayo de energía oscura contra su hermano.

—¡Traicionaste a nuestro pueblo! ¡Robaste un artefacto profano! ¡Apresaste y destruiste a su guardián, nuestro abuelo! ¡Asesinaste a nuestro padre! ¡Asesinaste a nuestra madre! ¡Y ahora pretendes derrocar a la Reina Eterna! —enumeró Isilion lleno de cólera mientras se recuperaba tras el impacto mágico. —¡No! ¡No permitiré que continúen tus delirios! ¡Tomaré tu alma como venganza por tus crímenes! ¡Y la destruiré!! —Rugió el druida mientras crepitando de energía convocaba la furia de la tormenta sobre su oscuro hermano.

Elendar, intentando evitar la devastadora descarga de relámpagos que se cernía sobre él, rodó para evitar la peor parte del ataque, al mismo tiempo que desataba los poderes en el interior de su alma y devoraba por completo la magia tormentosa convocada por el druida. A continuación, no dudó en reunir sus oscuras energías para conjurar una masa de gélidos tentáculos bajo los pies de Isilion, que inmediatamente se enroscaron entorno a él inmovilizándolo angustiosamente y aplastándolo con fuerza.

El druida, completamente atrapado entre los correosos y fríos tentáculos, cerró los ojos esforzándose en conectar con su bestia interior, así como con las fuerzas de la naturaleza que alimentaban su poder. Tras unos segundos de concentración, toda su indumentaria comenzó a fundirse con él, al tiempo que sus huesos crecían y sus músculos se tensaban e hinchaban desmesuradamente. Un oscuro pelaje empezó a surgir aceleradamente por todo su cuerpo, mientras que sus manos se tornaban en afiladas garras y su cráneo se deformaba hasta convertirse en el de un felino de poderosas fauces. Así, con todo el poder despertado de su forma de licántropo, comenzó a hacer pedazos con asombrosa facilidad los tentáculos que lo sujetaban.

Con poco interés en enzarzarse en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo contra un druida licántropo instruido en la senda de los cambiaformas, Elendar se envolvió inmediatamente en un sobrenatural manto de sombras que rápidamente adoptaron la forma de unas alas inmateriales. A continuación, alzando el vuelo tan rápido como pudo, el brujo comenzó a conjurar un torrente de profanas descargas de energía ácida sobre su hermano, quién ya liberado no pudo hacer otra cosa que recibir un impacto tras otro de la energía cáustica.

Por su parte, incluso con el acelerado factor curativo de su forma bestial, Isilion estaba sufriendo un castigo severo y empezaba a verse sobrepasado. Así pues, sin perder ni un instante, se lanzó a la carrera mientras su hermano trataba de elevarse por las aberturas del techo. De esta manera, la sobrenatural velocidad y agilidad del druida transformado, le permitieron trepar por las paredes de manera fulgurante, para en una última exhibición de potencia física, ejecutar un espectacular salto y abalanzarse sobre el brujo en pleno vuelo. Elendar, incapaz de soportar el peso de la bestia que se le había echado encima, no pudo seguir manteniendo el vuelo y ambos cayeron a plomo hasta el fondo de la caverna, mientras el licántropo lo desgarraba en plena caída.

Tras el estruendoso impacto de ambos contra el suelo, Elendar intentó recurrir a su propia sangre de licántropo para tratar de igualar las tornas. Sin embargo, los místicos poderes de la plata y la luna imbuidos en las zarpas de Isilion, simplemente impidieron que la transformación se materializase. El druida por su parte, ya consciente de su inminente victoria, no mostró piedad alguna al inflamar sus garras en puro fuego elemental, antes de eviscerar a su hermano en una deslumbrante explosión de llamas que iluminó toda la caverna. Elendar, completamente abrasado y mutilado, apenas era ya capaz de aferrarse a su último hilo de vida. Sin embargo eso no ablandó el corazón de Isilion, que viendo al brujo en sus últimos momentos de agonía, se puso frente a él mientras recuperaba nuevamente su forma élfica.

—Este es el fin de tu locura. Ha llegado el momento de responder por tus crímenes. —dijo el druida mientras contemplaba con desprecio a su moribundo hermano. A continuación, Isilion desenfundó una daga de zhinaun y mirándole fijamente a los ojos, lo apuñaló sin titubear evitando alcanzar el corazón. Quería asegurarse de que el infame veneno negro con el que estaba impregnada la hoja, hiciera su trabajo antes de arrebatarse la vida. Lo que ocurrió después fue uno de los peores castigos que se le pueden imponer a un muerto. Por efecto del veneno negro, el cuerpo de Elendar se convirtió en segundos en una masa pútrida de carne ennegrecida, mientras que su alma quedaba encadenada al mundo espiritual. Por desgracia para él, la mística hoja de zhinaun con la que fue apuñalado, también trataba de encarcelar su alma y como resultado, esta fue despedazada por la tensión generada entre las fuerzas opuestas que la sometían. Se dice que el ensordecedor eco del desgarró llegó a todos los confines de Lorien. Apesadumbrado por el fatídico final, Isilion no pudo evitar sentirse culpable. Sin embargo, esta era la única manera de evitar que la Reina del Aire y la Oscuridad esclavizara eternamente a su hermano, o que intentara resucitarlo para volver a sembrar la muerte entre su pueblo.