



Inscribir rollo de pergamino, Lucha a ciegas, Maximizar conjuro, Soltura con un arma (mangual pesado).

Conjuros preparados (6/8/7/6/6/5/3/2; CD base = 15 + nivel del conjuro): 0.—curar heridas menores (2), detectar magia (2), luz (2); 1.—bendecir, curar heridas leves, fatalidad (2), infligir heridas leves*; mando (2), perdición; 2.—auxilio divino, curar heridas moderadas, inmovilizar persona (2), silencio, arma espiritual*, zona de verdad; 3.—contagio*, disipar magia, luz abrasadora, plegaria, protección contra los elementos, purgar invisibilidad; 4.—arma mágica mayor, convocar monstruo IV, curar heridas críticas, discernir mentiras, poder divino*, veneno; 5.—círculo de fatalidad, descarga flamígera*, excursión etérea, orden imperiosa, resistencia a conjuros; 6.—animar los objetos, barrera de cuchillas*, palabra de regreso; 7.—blasfemia, desintegrar*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Destrucción (castigar 1/día), Guerra (Competencia con arma marcial y Soltura con un arma con mangual pesado).

Pertenencias: armadura completa +2, amuleto de armadura natural +2, anillo de protección +2, mangual pesado hiriente +1, ballesta pesada de gran calidad, 10 virotes de ballesta +1, botas de velocidad, capa de resistencia +2, piedra ioun (prisma púrpura vibrante) con un conjuro de sanar en su interior, preseña de Sabiduría +2.

Tácticas

Mandel dispone de una escuadra de seis oficiales del templo que siempre le acompañan. En su templo tiene una legión de guardias y guardianes a punto para responder a su llamada.

Mandel se prepara para el combate lanzándose *protección contra los elementos* (generalmente fuego), *poder divino*, *arma mágica mayor* y *resistencia a conjuros*. Cuando entra en batalla lanza *blasfemia* para ablandar a la oposición, seguido de *plega-*

ria. Puede absorber 156 puntos de daño del elemento elegido, y obtiene una resistencia a conjuros de 25. La combinación de *poder divino*, *arma mágica mayor* y *plegaria* incrementan su bonificador de ataque con el mangual pesado a +22/+17/+12 (daño, 1d10+11).

Seguidamente, lanzará *descarga flamígera* y *barrera de cuchillas* sobre tantos enemigos como pueda, y usará *convocar monstruo IV* para llamar a un simio terrible infernal, a fin de que flanquee al oponente o de que sustituya a los guardias caídos. También puede usar *animar objetos* para obtener refuerzos (en el interior del templo hay una estatua de Hextor que puede animar). Cuando la lucha esté más avanzada, intentará acabar con los oponentes con un *círculo de fatalidad*. Si ha recibido mucho daño, usará el *sanar* de su *piedra ioun* después de alejarse unos pasos para evitar que el oponente le quite la piedra. Si esta en auténtico peligro, escapará mediante el conjuro *palabra de regreso*.

➤ **Simio terrible infernal:** VD —; bestia mágica Grande; DG 5d8+10; pg 32; Inic +2; Vel 50'; CA 14 (toque 13, desprevenido 13); Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d6+6, 2 garras) y +3 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); AE castigar el bien, rasgadura 2d6+12; CE visión en la oscuridad 60'; olfato, resistencia 10 al frío y al fuego, reducción del daño 5/+1; SR 10; AL NM; TS Fort +6, Ref +6, Vol +5; Fue 22, Des 15, Con 14, Int 3, Sab 12, Car 7.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Esconderse +3, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +1(+4 cuando rastrea con el olfato); Sutileza con un arma (mordisco).

Castigar el bien (Sb): una vez al día, la criatura puede hacer un ataque que hace +5 puntos de daño contra un enemigo de alineamiento bueno.