

miento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escudriñar (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Reunir información (Car), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab) Tregar (Fue) y Trato con animales (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

### RASGOS DE CLASE

A continuación se describen los rasgos de clase para la clase de prestigio aracne.

**Competencia con armas y armaduras:** una aracne no gana competencias con armas ni armaduras.

**Conjuros por día:** en cada nivel de aracne, el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si también hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciese antes de adquirir la clase de prestigio, aunque no gana ninguno de los otros beneficios que hubiese conseguido un personaje de esa clase (como aumentar sus posibilidades de expulsar o reprender muertos vivientes). Si el personaje pertenecía a más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en aracne, el jugador debe decidir a cuál de ellas añadirá cada nivel de esta clase de prestigio, a efectos de determinar los conjuros por día. El nivel de lanzador de las habilidades sortílegas es igual al nivel de lanzador de conjuros divinos de la aracne.

**Afinidad arácnida (Ex):** todas las aracnes son inmunes al veneno de las arañas y criaturas arácnidas. Además, estas sacerdotisas pueden comunicarse con los arácnidos y criaturas similares de todo

tipo, siempre y cuando éstas tengan como mínimo una puntuación de Inteligencia de 1. Las arañas normales nunca atacarán ni dañarán a una aracne a menos que estén controladas mágicamente.

**Familiar (Sb):** todas las aracnes pueden obtener una araña pilosa como familiar. A efectos de esta habilidad, el nivel de lanzador de conjuros de una aracne se considera que es su nivel más alto como lanzador de conjuros divinos.

**Ojos de araña (Sb):** en 2º nivel, una aracne puede ver a través de los ojos de su familiar, mientras éste se halle a menos de 400' + 40' por cada nivel de lanzador de conjuros divinos. Siempre que la aracne y su familiar estén en el mismo plano, ella podrá ver y oír como si se encontrase en el mismo lugar que él, y en su turno podrá alternar entre lo que se percibe en dicho lugar y aquél donde se encuentra ella como acción gratuita.

**Hilandera (St):** en 3º nivel, una aracne puede ignorar los conjuros de telaraña y las telas tejidas por arañas como si se encontrase bajo los efectos de un conjuro de *libertad de movimiento*. Puede caminar por las telarañas del mismo modo que sobre terreno sólido

(no hace falta ninguna prueba de Equilibrio). El conjuro de *telaraña* pasa a formar parte de su lista de conjuros como conjuro de clérigo de 2º nivel.

**Montura arácnida (St):** en 5º nivel, una aracne puede llamar a una araña especialmente inteligente, fuerte y leal, para que le sirva como montura. Dichas monturas son siempre arañas monstruosas, generalmente de tamaño me-



Aracne

Ilustración de Ken Walker

## el juicio de Lolt

Lolt es una diosa caprichosa y cruel que cree que la forma correcta de servir a la raza drow es que luchen continuamente entre sí. Con tal fin, pone a prueba a algunos de sus más destacados seguidores para decidir si son merecedores de su protección (y de seguir viviendo). Esta prueba, conocida como el juicio de Lolt, se realiza a todos los drow que adoran a la diosa cuando alcanzan nivel 6º, aunque, en ocasiones, se pospone hasta que el individuo es de nivel 7º o incluso 8º.

Una parte del juicio se basa en la lealtad. Normalmente, Lolt implanta pensamientos en la mente de un amigo, familiar o aliado del sujeto, haciéndole creer que ha sido seleccionado para recibir un favor especial de la Reina Araña (si el sometido a juicio carece de amigos, familiares o aliados, la diosa escogerá a un clérigo que no haya demostrado el suficiente fervor), a cambio, tendrá que destruir a uno de los "enemigos de Lolt" (que en realidad será el drow que está siendo puesto a prueba). Lolt dará instrucciones al engañado para que tienda una emboscada a su objetivo y mate al enemigo de la Reina Araña. Cuando la víctima es atacada, escucha a Lolt susurrándole al oído que está siendo probada y que el desenlace de la contienda determinará si supera o no la prueba. Se trata de un examen de lealtad para comprobar si el individuo es o no capaz de matar a un aliado cuando la Reina Araña así se lo ordena.

El resto del juicio se basa en el poder y la astucia: si el individuo es o no lo suficientemente fuerte e inteligente como para vencer a un poderoso ri-

val. Para PNJs, el que ha sido embaucado en la prueba siempre es una criatura con el mismo VD que el individuo sometido a juicio. Para PJs (dado que son mucho más poderosos que cualquier PNJ del mismo nivel), el engañado es siempre una criatura con un VD tres niveles por encima del nivel de personaje del probado (según esto, un PJ drow de nivel 6º: se enfrentaría a un PNJ drow de nivel 8º; ya que los drow tienen un VD igual a su "nivel de clase +1"). La lucha suele ser difícil y, generalmente, el sujeto que está siendo probado se ve obligado a echar mano de todos sus recursos para sobrevivir y vencer a su oponente (que ha de morir para que Lolt quede satisfecha).

Si el individuo supera la prueba, obtiene un bonificador por moral de +2 en los ataques, las salvaciones y pruebas durante un mes, y podrá reclamar como propios tantos objetos del enemigo derrotado como desee, pero si es él quien resulta muerto, Lolt le succionará el alma. Si no logra vencer a su oponente, se niega a luchar o es derrotado, pero sigue vivo, será transformado en una draña y, por lo general, se alejará avergonzado de su hogar. Los demás drow están acostumbrados a estas desapariciones, y apenas se suele hablar de nuevo acerca de aquellos que fracasan. Si sale victorioso de la prueba el que ha sido engañado, Lolt puede recompensarlo (con el bonificador de moral por haber superado el juicio), borrar lo sucedido de su mente, o incluso hacer que todos se enteren de que ha atacado a otro drow (la sociedad drow transige con estos conflictos interpersonales, pero la regla exige que no te cojan, de modo que alguien descubierta de esta forma suele ser ejecutado por inepto).