

complejas sencillamente les confunden. No hay ningún problema siempre que éstas no excedan de doce palabras, pero habrá un 5% acumulativo de que malinterpreten toda palabra por encima de esa cantidad (hacer exactamente lo contrario, entrar en bersérker y atacar a todo lo que haya cerca o dar vueltas sin hacer nada). Este porcentaje se duplicaría si el combatiente pavoroso estuviera en Rashemen, donde la magia poderosa de los espíritus de la tierra perturba los conjuros nigrománticos malignos de los magos rojos. Además, la criatura sufriría un penalizador -2 de capacidad en sus tiradas de ataque cuando entrara en combate con los espíritus de la naturaleza rashemeníes o con las brujas de Rashemen.

**Muerto viviente:** inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No se ve afectado por heridas críticas, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

## EN LOS REINOS

La misma existencia de los combatientes pavorosos está orientada a la defensa de Zhay y los locos planes de sus dirigentes. Szass Tam, zúlkir de la nigromancia de los magos rojos de Zhay, los creó hace unos veinte años, para emplearlos en la invasión de Rashemen. La Legión de Myrkul, una fuerza compuesta únicamente de combatientes pavorosos, fue liberada en Rashemen en el Año del príncipe (1357 CV), pero los bersérkers la rechazaron tras una frenética lucha. Ahora, estas criaturas forman parte de la Legión de Cyric, una de las mayores unidades militares de Szass Tam. Últimamente, Tam ha estado creando más de estas criaturas muertas vivientes, posiblemente para anticiparse a un conflicto civil a gran escala. Aunque se los encuentra principalmente en el séquito principal de Tam, ha prestado unos cuantos a algunos aliados de confianza.

## CONTEMPLADOR MÁGICO: CLASE DE PRESTIGIO

Los contempladores que pierden o se ciegan su ojo antimagia central pueden obtener niveles como contempladores mágicos.

En teoría, un contemplador normal puede convertirse en mago o hechicero. En la práctica, la dificultad a la hora de manejar componentes de conjuro, la función antimagia de su ojo central y el hecho de que un mago o hechicero contemplador que desee lanzar un conjuro no pueda usar sus rayos oculares evitan que éstos aprendan magia mediante las clases estándar. En su lugar, los contempladores que desean aprender a lanzar conjuros lo hacen siguiendo su propia tradición. El mero hecho de pensar en renunciar a sus poderes oculares hace que sólo unos pocos se planteen siquiera seguir esta antigua tradición.

**Dados de Golpe:** d4.

### REQUISITOS

Para permitir que un contemplador se convierta en mágico debe reunir los siguientes criterios:

**Raza:** contemplador

**Especial:** sacarse el ojo antimagia central.

### HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de los contempladores mágicos (y la característica clave para cada una) son Alquimia (Int), Concentración (Con), Co-



nocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Escudriñar (Int), Hablar un idioma, Saber (cualquiera) (Int), Tasación (Int) y Usar objeto mágico (Car). Consulta el Capítulo 4: habilidades del *Manual del Jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

### PREPARACIÓN DE CONJUROS

Los contempladores mágicos preparan los conjuros igual que los magos.

### LANZAMIENTO DE CONJUROS

Siempre que un contemplador mágico obtenga la aptitud para lanzar un nuevo nivel de conjuro debe sacrificar el poder sortilego de uno de sus diez pequeños pedúnculos.

Desde ese momento, ese apéndice lanzará conjuros de ese nivel, y se hará referencia a él como pedúnculo sortilego. Por ejemplo, un contemplador mágico de 3.<sup>er</sup> nivel que pueda lanzar conjuros de nivel 0, 1., 2.<sup>o</sup> y

### EL CONTEMPLADOR MÁGICO

Nivel de Clase	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día										
						0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	
1.º	+0	+0	+0	+3		6	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+0	0	+4		6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+1	+1	+1	+4	Convocar familiar	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+2	+1	+1	+5		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
5.º	+2	+2	+2	+5		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
6.º	+3	+2	+2	+6		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
7.º	+3	+3	+3	+6		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
8.º	+4	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
9.º	+4	+4	+4	+7		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
10.º	+5	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3

3°, habrá tenido que convertir cuatro de sus pedúnculos en pedúnculos sortilegos.

Cada asalto en el que lance conjuros y/o utilice sus pedúnculos, podrá lanzar un conjuro con cada uno de sus pedúnculos sortilegos. Como consecuencia, un contemplador mágico puede lanzar más de un conjuro por asalto, pero cada uno debe pertenecer a un nivel diferente y ser ejecutado por un pedúnculo distinto. Sigue aplicándose la limitación normal de un contemplador de girar más de tres pedúnculos en una misma dirección que no sea arriba (esto es, delante, detrás, izquierda, derecha o abajo).

### Componentes de conjuro

Los contempladores mágicos no necesitan componentes materiales para lanzar sus conjuros. El ojo central estropeado actúa como foco arcano para todos los conjuros de un contemplador mágico. Los componentes somáticos de sus conjuros los proporcionan el zigzagueo y ondeo de sus pedúnculos sortilegos. El componente verbal para todos los conjuros del contemplador mágico lo proporciona su canto especial de lanzamiento de conjuros. La canción supone un esfuerzo; el contemplador mágico que esté lanzando un conjuro no podrá hablar ni usar la boca para hacer otra cosa en ese asalto.

## CONTEMPLADORES (RAZA DE LOS), BESO DE LA MUERTE

### Aberración Grande

**Dados de Golpe:** 12d8+36 (90 pg)

**Iniciativa:** +2 (Des)

**Velocidad:** 5', VI 30' (buena)

**CA:** 16 (+2 Des, -1 tamaño, +5 natural))

**Ataques:** 10 tentáculos +11 c/c

**Daño:** tentáculo 1d4+3

**Frente/Alcance:** 5 × 5' / 20'

**Ataques especiales:** agarrón mejorado, absorción de sangre

**Cualidades especiales:** vuelo, aura eléctrica, escalofrío mortal

**Salvaciones:** Fort +9, Ref +6, Vol +11

**Características:** Fue 16, Des 14, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 14

**Habilidades:** Avistar +7, Buscar +12, Escondarse +3, Escuchar +7, Supervivencia +12

**Dotes:** Gran fortaleza, Voluntad de hierro

**Terreno/Clima:** terrestre / cualquiera

**Organización:** solitario

**Valor de Desafío:** 11

**Tesoro:** estándar

**Alineamiento:** neutral maligno (normalmente)

**Avance:** 13-15 DG (Grande); 16-30 (Enorme); 31-36 DG (Gargantuesco)

El beso de la muerte es un contemplador mutante que mata con diez tentáculos absorbedores de sangre en lugar de con rayos oculares.

Tiene una anchura de unos 10', con una piel correosa moteada de gris. Su único ojo central carece de poder mágico. En lugar de la boca y los diez pedúnculos del contemplador, el beso de la muerte tiene diez gargantas dentadas que absorben sangre, situada cada una en el extremo de un tentáculo de 20' de longitud. La absorción de sangre le ayuda a recuperarse del daño sufrido en combate y a potenciar su metabolismo basado en la electricidad. Una vez su presa ha sido muerta y drenada, el beso de la muerte ya no tiene ningún interés en el cuerpo; estas criaturas no consumen totalmente a su víctima.

El beso de la muerte prefiere trabajar como cazador solitario. Se encuentra casi a sus anchas en las cavernas y corredores de la Infraoscuridad, donde sus tentáculos pueden extenderse y registrar cada rincón y grieta mientras él se mueve. En la superficie, el beso de la muerte suele retraer sus tentáculos en nudos sobre su cuerpo, manteniéndolos listos para lanzarlos por sorpresa cuando se encuentre a distancia suficiente para golpear.

Aquellos que sólo conocen a los contempladores por su fama a veces confunden a los besos de la muerte con ellos, pero pocos aventureros

cometen tal error a no ser que la visibilidad sea pobre y no tengan tiempo para llegar a verlos bien.

## COMBATE

El beso de la muerte no es un combatiente sutil. Quizá intente usar tácticas contra dragones u otros miembros de la raza de los contempladores, pero contra seres menores, utiliza su alcance superior para golpear con los tentáculos hasta que su presa sucumbe. No siempre se preocupa de tomar decisiones tácticas sensatas, como apresar a los lanzadores de conjuros o acabar con un enemigo que tenga varios ataques. En su lugar, confía en su capacidad para recuperarse del daño infligiendo más daño a su víctima. Si tuviera una debilidad, sería la de divertirse jugando con la comida.

**Agarrón mejorado (Ex):** para usar esta aptitud, el beso de la muerte debe acertar con su ataque de tentáculo.

**Absorción de sangre (Ex):** una criatura viva golpeada por el tentáculo de un beso de la muerte debe realizar una prueba de Fortaleza (CD 18). Si fallara, la criatura sufriría 1d3 puntos de daño temporal a Constitución y permitiría al beso de la muerte recuperar 1d6 puntos de daño si hubiera sufrido alguno, como si tuviera la aptitud de curación rápida.

**Vuelo (Ex):** el cuerpo del beso de la muerte es flotante por naturaleza. Esta flotabilidad le permite volar (igual que el conjuro) como acción gratuita, a una velocidad de 30'. También le concede un efecto permanente de caída de pluma con alcance personal.

**Aura eléctrica (Ex):** siempre que sea dañado por un arma cuerpo a cuerpo cortante o perforante, hay un 1% de posibilidades por punto de daño infligido de que el aura eléctrica de la criatura golpee al atacante y le cause 1d10 puntos de daño. Una salvación de Reflejos (CD 15) evitará el daño. Si el golpe reduce al beso de la muerte a 0 puntos de golpe o menos, las posibilidades aumentan a un 5% por punto de daño infligido por el golpe.

**Escalofrío mortal (Ex):** al morir, los restos de fuerza eléctrica que queden en el cuerpo del beso de la muerte salen disparados de su cadáver. Todos los seres que se encuentren en una expansión de 5' a 50' (1d10 × 5) deben realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 15) o sufrirán 2d10 puntos de daño por electricidad.

## EN LOS REINOS

En 1371 y principios de 1372 CV, los besos de la muerte flotaron desde la Infraoscuridad hasta los límites de la prisión de los fhaerimm bajo Anaurokh. Las criaturas dejan la zona para cazar, pero siempre vuelven, como si estuvieran esperando algo.

## CONTEMPLADORES (RAZA DE LOS), GLOBO OCULAR

### Aberración Menuda

**Dados de Golpe:** 1d8-1 (3 pg)

**Iniciativa:** +3 (Des)

**Velocidad:** 5', VI 40' (buena)

**CA:** 18 (+3 Des, +4 tamaño, +1 natural)

**Ataques:** rayo ocular +7 toque a distancia, mordisco -3 c/c

**Daño:** mordisco 1d3-2

**Frente/Alcance:** 1 × 1' / 0'

**Ataques especiales:** rayos oculares

**Cualidades especiales:** inmunidades, visión periférica, vuelo

**Salvaciones:** Fort -1, Ref +3, Vol +2

**Características:** Fue 6, Des 16, Con 9, Int 2, Sab 10, Car 10

**Habilidades:** Avistar +6, Buscar +6, Escondarse +15

**Terreno/Clima:** subterráneo

**Organización:** solitario (1), grupo (2) o manada (4)

**Valor de Desafío:** 1/2

**Tesoro:** ninguno

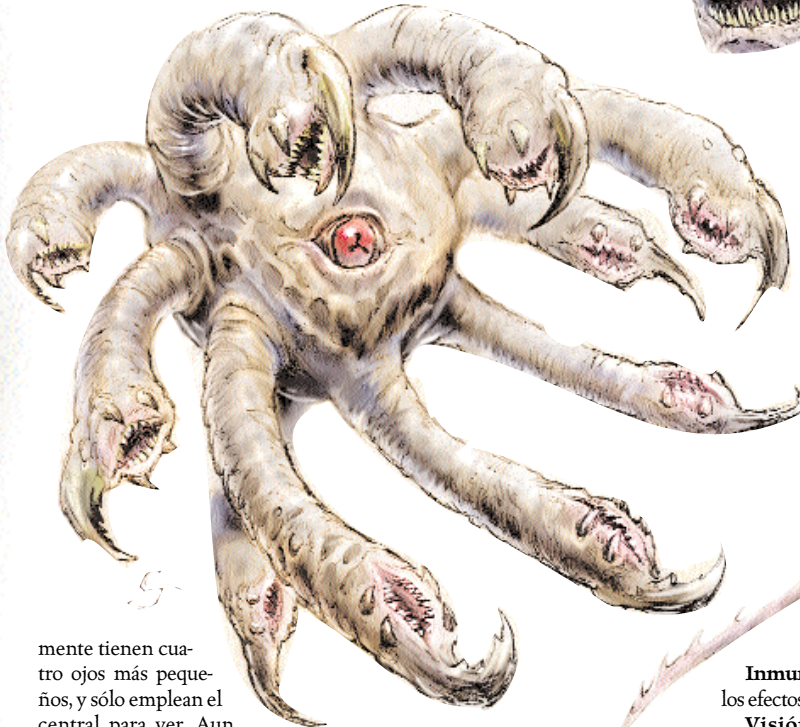
**Alineamiento:** neutral maligno (normalmente)

**Avance:** 2-3 DG (Menudo)

Los globos oculares son parientes pequeños (8") de los temibles contempladores. Normalmente viven como animales salvajes, pero también pueden ser adoptados como familiares por lanzadores de conjuros malignos.

Como sus parientes, los contempladores de verdad, los globos oculares tienen un ojo central y pedúnculos más pequeños sobre su orbe. Única-

*Beso de la muerte*



mente tienen cuatro ojos más pequeños, y sólo emplean el central para ver. Aun así, los globos oculares que viven en la naturaleza son feroces depredadores subterráneos, particularmente en las raras circunstancias en las que varios de ellos se juntan para cazar en manada.

No pueden ser domesticados ni entrenados de ninguna de las maneras, excepto si son adoptados como familiares por lanzadores de conjuros malignos.

## COMBATE

Al cazar en la naturaleza, los globos oculares confían en su *rayo de escarcha*. Los salvajes no suelen luchar con criaturas mayores que ellos a no ser que estén trabajando en manada, en cuyo caso unos intentan atontar al objetivo mientras otros le someten a sus rayos de escarcha. Como los animales normales, los globos oculares salvajes huyen en las situaciones en las que saben que no pueden ganar.

**Rayos oculares (Sb):** a diferencia de los contempladores verdaderos, que pueden usar todos los ataques de rayo en el mismo asalto, los globos oculares sólo pueden usar uno de sus cuatro rayos cada vez. Además, al lanzar un rayo de *atontar* o un *rayo de escarcha* no pueden lanzar otro *atontar* o *rayo de escarcha* durante 2 asaltos.

El efecto de cada ojo es semejante al conjuro correspondiente lanzado por un hechicero (los niveles varían dependiendo del ojo), pero sigue las reglas de los rayos (consulta 'Dirigir un conjuro', en el capítulo 10 del *Manual del Jugador*).

**Atontar:** como el conjuro, alcance 35'. La CD de la salvación de Voluntad es 10.

**Causar miedo:** como el conjuro, alcance 35'. La CD de la salvación de Voluntad es 10.

**Mano del mago:** como el conjuro lanzado por un hechicero de 4.º nivel, excepto que el globo ocular puede utilizar el rayo sin tener que usar una acción equivalente a moverse para mover hasta 15' en un asalto un objeto desatendido que no pese más de 5 lb. El rayo tiene un alcance de 35'.

**Rayo de escarcha:** como el conjuro, alcance 35'.

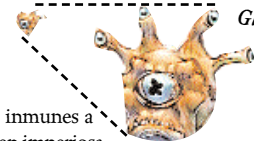
*Contemplador mágico*



*Sacaojos*



*Globo ocular*



*Ampliado a escala para mostrar detalles*

**Inmунidades (Ex):** son inmunes a los efectos de encantar y orden imperiosa.

**Visión periférica (Ex):** los globos oculares están excepcionalmente atentos. Sus muchos ojillos les otorgan un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar y un bonificador racial +8 a las de Buscar. Los oponentes no obtienen bonificadores de flanco mientras ataquen a una de estas criaturas. Una vez haya actuado el globo ocular durante un encuentro, su visión periférica negará todo ataque furtivo.

**Vuelo (Ex):** el cuerpo del globo ocular es flotante por naturaleza. Esta flotabilidad le permite volar (igual que el conjuro) como acción gratuita, a una velocidad de 30'. También le concede un efecto permanente de *caída de pluma* con alcance personal.

## SOCIEDAD DE LOS GLOBOS OCULARES

Los globos oculares pueden servir como familiares a magos y hechiceros. Consulta el *Escenario de Campaña de Reinos Olvidados* para obtener más información sobre la dote Familiar mejorado, que un lanzador de conjuros debe tener para conseguir a un globo ocular como familiar.

Una de las principales ventajas de tener uno como familiar es que el lanzador de conjuros puede convertir permanentemente uno de los ojos de éste en un ojo de rayo sortilego.

**Ojo de rayo sortilego (Sb):** un mago o hechicero puede usar a su familiar globo ocular como vehículo para transmitir un conjuro de toque. El amo lanza el conjuro sobre su familiar, y la siguiente vez que éste actúe, debe intentar golpear a otro objetivo con su rayo sortilego. Si este ataque de toque a distancia tuviera éxito, el conjuro afectaría al objetivo del rayo como si el lanzador hubiera liberado el conjuro de toque. Si el globo ocular no descargara el rayo sortilego en su siguiente acción, la carga del conjuro se perdería.

## EN LOS REINOS

En un caso de invención convergente, varios grupos malignos (incluyendo el Triunvirato de fhaerimm que acabó con la ciudad de Ultul y los contempladores mágicos que desesperadamente intentaron recuperarla) crea-