

cómo convertirse en un heraldo de la corte

Después de que un personaje decida convertirse en un heraldo de la corte, será visitado (sin advertencia) por dos heraldos experimentados, que proporcionarán al nuevo heraldo los libros básicos de heráldica y conocimiento, tomos de hierbas y venenos y sus antídotos, libros de registro en blanco y materiales de escritura. Los dos tratarán de responder a cualquier pregunta que el heraldo novicio les plantee, y le proporcionarán unos cuantos nobles, ubicaciones y medios para contactar con heraldos locales, sabios y Arpistas. Más adelante regresarán para observar al nuevo heraldo (y para informar de sus acciones y comportamiento a los heraldos de mayor rango), pero no siempre revelarán su presencia en estas visitas.

Requisitos de entrada

Dotes: Soltura con una habilidad (Saber [cualquier habilidad individual])

Habilidades: Averiguar intenciones 4 rangos, Diplomacia 6 rangos, Engañar 4 rangos, Reunir información 8 rangos, Saber (historia) 10 rangos, Saber (nobleza y realeza) 10 rangos.

Especial: debe hablar al menos tres idiomas.

Rasgos de clase

Los rasgos de clase del heraldo de la corte en gran medida están centrados en la obtención y la conservación de conocimiento. Si la información es poder, entonces un heraldo de la corte experimentado es un individuo realmente formidable.

Competencia con armas y armaduras: un heraldo de la corte es competente con todas las armas sencillas y marciales y con las armaduras ligeras.

Conjuros: un heraldo de la corte lanza conjuros arcanos de la lista de conjuros de heraldo de la corte. Lanza estos sortilegios sin necesidad de prepararlos con antelación ni de tener un libro de conjuros. Los heraldos de la corte reciben conjuros adicionales por un alto Carisma. Para lanzar un conjuro, un heraldo de la corte debe tener una puntuación de Carisma de 10 + el nivel del sortilegio. La CD para las salvaciones contra los conjuros de un heraldo de la corte es de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del heraldo de la corte. El nivel de lanzador efectivo de un heraldo de la corte es igual a su nivel en esta clase de prestigio.

Secreto: en sus estudios, los heraldos de la corte se topan con todo tipo de conocimientos útiles y secretos. Al alcanzar un nivel en el que se obtenga un secreto, se elige un secreto de la tabla 6-3. No puedes elegir el mismo secreto dos veces, y el nivel de clase de un heraldo de la corte más su modificador de Inteligencia determina el número total de secretos que puede elegir.

Conocimiento: en sus estudios, los heraldos de la corte adquieren conocimientos y aprenden a memorizarlos y recordarlos. A 2.º nivel ganan la aptitud de conocer leyendas o información sobre distintos temas. Este conocimiento se considera similar al conocimiento de bardo (consulta la pág. 28 del *Manual del jugador*). Un heraldo de la corte suma su nivel de clase y su modificador de Inteligencia a la prueba de conocimiento.

Visión mental: a 2.º nivel, obtienes la aptitud de recordar una única escena perfectamente, con detalles exhaustivos y sin olvidarla hasta que así lo desees. Es un “instante congelado” de algo que veas, elegido mediante un acto silencioso de voluntad, y conserva el enfoque, campo de visión y condiciones de iluminación de cuando lo viste. Por cada nivel adicional de heraldo de la corte que alcances, ganas la aptitud de memorizar una

escena adicional (sin abandonar la primera). Estas escenas pueden ser retenidas durante años, y sólo desaparecen con tu muerte, la pérdida física de tu cerebro o como resultado de ciertos ataques mágicos. Los heraldos de la corte suelen utilizar este poder para recordar un perfectamente blasón y poder copiarlo o compararlo más tarde, pero también pueden emplearlo para conservar perfectamente la apariencia de una criatura en su mente, recordar quién estaba presente en una reunión concreta, o la presencia y descripción precisa de determinados objetos.

Idioma adicional: conforme progresan tus estudios, adquieres nuevas habilidades con los idiomas, a medida que vas descifrando antiguos registros heráldicos de lugares lejanos. Ya que muchos de los tomos de heráldica más valiosos (que suelen ser entregados a un heraldo local por un mensajero de los heraldos y recogidos de nuevos tras unos agotadores días de estudio) están hechizados de modo que pronuncien fragmentos de los idiomas cuando se toca su contrapartida escrita, los heraldos de la corte pueden aprender idiomas completos nuevos (en su forma tanto hablada como escrita). Tras alcanzar un nivel en el que se gane un idioma, puedes elegir cualquier idioma faerúnico (incluidas las lenguas muertas).

Conocimiento mayor (Ex): a 7.º nivel adquieres la aptitud de comprender objetos mágicos que no te sean familiares, como si estuvieras utilizando un conjuro de *identificar*.

Dote adicional: a 9.º nivel puedes elegir una dote adicional de entre aquellas para las que reúnas los prerrequisitos.

Maestría en habilidades: a 10.º nivel eliges un número de habilidades igual a 3 + tu modificador de Int. Cuando realices una prueba empleando una de estas habilidades, puede elegir 10 incluso aunque estés en peligro o haya distracciones que normalmente te impedirían hacerlo. Te vuelves tan seguro con esas habilidades que puedes utilizarlas con total confianza incluso bajo condiciones adversas.

Conocimiento verdadero (Ex): a 11.º nivel puedes utilizar tu conocimiento para obtener el efecto de un conjuro de *conocimiento de leyendas* o *analizar esencia mágica* una vez al día.

Resistencia a conjuros: a 12.º nivel adquieres resistencia a conjuros igual a tu nivel de personaje.

LISTA DE CONJUROS DEL HERALDO DE LA CORTE

Nivel 0: *abrir/cerrar, cuchibear mensaje, detectar magia, detectar veneno, leer magia, luces danzantes, luz, mano del mago, marca arcana, remendar.*

1.º nivel: *alarma, armadura de mago, borrar, caída de pluma, comprensión idiomática, identificar, imagen silenciosa, silencio, sirviente invisible.*

2.º nivel: *boca mágica, cerradura arcana, contorno borroso, desorientar, detectar pensamientos, esplendor de águila, imagen menor, imagen múltiple, invisibilidad, levitar, localizar objeto, oscurecer objeto, oscuridad, sabiduría de lechuzca, trepar cual arácnido, ver lo invisible, viento susurrante, visión en la oscuridad.*

3.º nivel: *clariaudiencia/clarividencia, disipar magia, don de lenguas, encoger objeto, escritura ilusoria, imagen mayor, indetectabilidad, luz del día, página secreta, respiración acuática, runas explosivas, sugestión, vista arcana.*

4.º nivel: *ancla dimensional, confusión, creación menor, detectar escudriñamiento, escudriñamiento, lanzar maldición, localizar criatura, muro ilusorio, neutralizar veneno, ojo arcana, pauta iridiscente, puerta dimensional, quitar maldición.*

5.º nivel: *creación mayor, debilidad mental, dominar persona, fabricar, imagen persistente, mensaje onírico, ofuscar visión, ojos figones, permanencia, pesadilla, recado, romper encantamiento, símbolo de dolor, símbolo de dormir, similitud, telecinesis,*