

DUNGEONS & DRAGONS

MAGOS & CONJUROS



minotauro

GUÍA DEL JOVEN AVENTURERO

DUNGEONS & DRAGONS®

MAGOS Y CONJUROS

Guía del joven aventurero

ESCRITA POR JIM ZUB

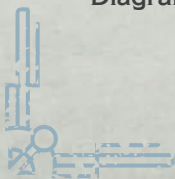
CON STACY KING Y ANDREW WHEELER

minotauro



CONTENIDO

Introducción.....	1	TIPOS DE MAGIA	31
CLASES DE PERSONAJE	3	Rituales y pergaminos	32
Bardo.....	4	Lanzamiento de conjuros.....	33
BARDO LEGENDARIO		TRUCOS	34
Florizan Blank	6	PRIMER NIVEL	38
Clérigo.....	8	SEGUNDO NIVEL.....	42
CLÉRIGA LEGENDARIA		TERCER NIVEL.....	46
Bel Vala	10	CUARTO NIVEL.....	50
Druida	12	QUINTO NIVEL	54
DRUIDA LEGENDARIO		SEXTO NIVEL.....	58
Dawan Pax	14	SÉPTIMO NIVEL.....	62
Hechicero.....	16	OCTAVO NIVEL.....	66
HECHICERA LEGENDARIA		NOVENO NIVEL	70
Damini Mahajan	18	Magia salvaje.....	74
Brujo	20		
BRUJA LEGENDARIA			
Zanizryre Clockguard	22		
Mago	24		
MAGO LEGENDARIO			
Mordenkainen	26		
Diagrama de clases.....	28		





OBJETOS MÁGICOS 77

Armas 78

ARMA LEGENDARIA

La Espada del Sol..... 80

Bastones..... 82

BASTÓN LEGENDARIO

Bastón de los Magos 84

Varitas 86

VARITA LEGENDARIA

Varita de las maravillas .. 88

Armadura mágica 90

Pociones 92

Anillos 94

Capas..... 96

Objetos maravillosos 98

Utiliza la magia para
contar tus historias..... 103





BARDO



CLÉRIGO



DRUIDA



HECHICERO



BRUJO





MAGO



CLASES DE PERSONAJE

La clase es un gran elemento que define a tu personaje. Imagina que es el trabajo de tu personaje, aunque implica algo más que un simple trabajo. La clase de un personaje modela su educación, habilidades y talentos. También te servirá de guía para saber cómo interactúan los personajes entre sí. Cada clase cuenta con estereotipos (buenos y malos) que afectan a cómo es percibido tu personaje: honrado o embustero, leal o inconstante. En el caso de los usuarios mágicos, que son los protagonistas de este libro, la clase también puede afectar a la naturaleza de su magia y los tipos de conjuros que pueden lanzar.

Además, tu personaje pertenecerá a una de las doce razas, que van desde los humanos, elfos o enanos, a los tabaxis (pueblo felino), kenkus (seres pájaros) o semiorcos (no te pierdas *Guerreros & Armas* para más información). Aunque algunas razas son más adecuadas que otras para ciertas clases, tu personaje puede ser cualquier combinación que desees. Puede ser divertido inventar una historia creativa para explicar cómo consiguió tu personaje el entrenamiento y habilidades necesarias para la clase elegida.



BARDO

¿Crees que la música
tiene magia?

¿Notas a menudo
que eres el centro
de atención?

¿Te encanta actuar?

¿Podrías ser
un bardo!



COLEGIOS BÁRDICOS

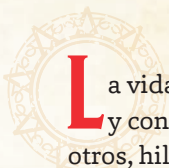
Los bardos aprenden música y magia en sus viajes, con un mentor, o mediante el estudio académico. Todos los bardos pertenecen a asociaciones informales llamadas Colegios, a través de las cuales comparten sus historias y tradiciones. Hay dos Colegios.

COLEGIO DEL CONOCIMIENTO

Estos bardos creen en el poder de las palabras para cambiar el mundo. Son inteligentes, avisados, ingeniosos y expertos en lanzar conjuros.

COLEGIO DEL VALOR

Creen en el poder de las hazañas para cambiar el mundo. Buscan inspirar a otros mediante sus acciones, y mantienen vivas las historias de los grandes héroes.



La vida de un bardo, que viaja de un pueblo a otro, cantando canciones y contando cuentos, se asocia tradicionalmente a las aventuras de otros, hilvanadas en historias que el bardo explica o canta a cambio de unas pocas monedas. Pero hay muchos bardos que buscan una vida de aventuras. Al fin y al cabo, ¿qué podría ser más glorioso que cantar canciones en las que tú eres la estrella?

Los bardos entienden que las historias y las canciones tienen poder para remodelar la realidad. Hay magia en estos dones, y los bardos dominan esa magia para conseguir grandes logros. El talento para la música es algo que todos los bardos comparten, pero tocar un instrumento y cantar canciones no son los únicos estilos de actuación que tienen a su disposición. Quizá prefieras ser poeta, actor, acróbata, bailarín o payaso.

Aunque la mayoría de los bardos prefieren quedarse a un lado y asistir a sus compañeros, son capaces de defenderse con conjuros que mejoran las armas y armaduras. Dicho esto, su magia se inclina más hacia los encantamientos y las ilusiones que hacia el poder destructivo. Al fin y al cabo, el fin de una vida conlleva el fin de una historia, y los bardos suelen creer que siempre hay una oportunidad de redención mientras siga habiendo una historia que contar.

EQUIPO Y ATRIBUTOS

Instrumentos musicales Casi todos los bardos tocan alguna clase de instrumento musical, desde una sencilla flauta de junco a una elegante arpa, y sus instrumentos se pueden emplear en la conjuración.

Don de la inspiración Los bardos usan la música y las canciones para inspirar a los que les rodean y así realizar grandes hazañas. Si un miembro de tu equipo está en problemas, un bardo suele saber exactamente lo que necesita escuchar... ¡para dar un vuelco a su suerte!

La música como magia Las melodías mágicas de un bardo pueden tener muchos efectos, como curar a los enfermos, hechizar a otros, o liberar a la gente del control mental.

Inspirar a los demás Los bardos utilizan la música y las canciones para inspirar a todo aquel que tienen a su alrededor, lo cual les permite realizar grandes gestas. Si un miembro del equipo está en apuros, el bardo siempre sabrá lo que necesita oír para darle la vuelta a la situación.

**BARDO
LEGENDARIO**

FLORIZAN BLANK



DUELISTA EXCELENTE El elegante aspecto de Florizan y su don para la palabra han hecho que muchos oponentes lo infravaloren como luchador, aunque su entrenamiento para el baile lo ha convertido en un magnífico espadachín. Su movimiento favorito es lanzar un encantamiento de baile sobre su rival, de forma que una lucha a muerte se convierte en una extravagante danza (para asombro y diversión de cualquiera que la esté viendo), ¡hasta que Florizan descarga el golpe final!

Como hijo menor de la familia real de un pequeño reino del sur, Florizán Blank estudió música, poesía y danza desde una edad temprana. Cuando tenía diez años, su familia fue derrocada por traidores; Florizán fue el único superviviente. Su profesor de música lo sacó de palacio a escondidas, consiguió una nueva identidad y se crio en un circo itinerante, donde aprendió la magia bárdica. Se labró una reputación como un consumado actor, y en ese papel la fortuna lo condujo de vuelta al palacio en el que creció.

Florizán vio una oportunidad. Escribió y protagonizó una obra que expuso los crímenes del tirano e incitó a la revolución. Cuando le ofrecieron la posibilidad de recuperar el trono, Florizán lo rechazó, prefiriendo la vida en la carretera.

LLEVAR A FLORIZAN BLANK Florizán odia a los matones y a los tiranos, y le encanta la belleza y el arte. Es cálido, encantador y se adapta rápido a las situaciones nuevas. Disfruta hablando con la gente para formarse una opinión de sus historias y experiencias. Habiendo visto la vida desde el palacio y también la miseria, Florizán sabe que la verdad y la bondad son opciones personales, sin importar las posesiones o la riqueza.

LA MÁSCARA DE BLANK

Florizán lleva una sencilla máscara rosa de carnaval que le regaló una bruja agradecida después de que emplease sus poderes de persuasión para salvarla de ser ejecutada. Cuando Florizán se pone la máscara, puede alterar mágicamente su aspecto durante una hora. Utiliza esta máscara para hacerse pasar por otros o para crear a gente ficticia salida de su propia imaginación.

CLÉRIGO

¿TIENES UN PROPÓSITO CLARO EN LA VIDA?

¿BUSCAS INSPIRAR A LOS QUE TE RODEAN?

¿ANHELAS SERVIR A UN PODER SUPERIOR?

¿PODRÍAS SER UN CLÉRIGO!



DOMINIOS DIVINOS Cada clérigo se entrega a un dios en concreto y cada dios está dedicado a una idea o principio particular. La magia de la que se nutren los clérigos está ligada a estos dominios divinos. La mayoría de la magia divina cae en uno de los seis dominios.

VIDA

Los dioses que más se preocupan por la preservación de la vida. Estos clérigos son expertos sanadores.

LUZ

Dioses de la belleza, del renacimiento y del sol. Estos clérigos emplean fuego purificador y luz cegadora.

NATURALEZA

Dioses de la cosecha y del bosque. Los clérigos que acceden a la magia de la naturaleza y pueden controlar animales y plantas.

TEMPESTAD

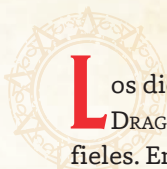
Dioses de las tormentas y el clima. Estos clérigos pueden invocar relámpagos o dominar potentes vientos.

ENGAÑO

Dioses del subterfugio y el sabotaje. Los clérigos que pueden alterar su aspecto o deslizarse entre las sombras.

GUERRA

Dioses de la caballería y la batalla. ¡Estos clérigos emplean la magia para golpear a sus enemigos con rapidez y dureza!



Los dioses son una presencia muy real en los mundos de DUNGEONS & DRAGONS, y pueden otorgar bendiciones y poder a sus seguidores más fieles. Entre estos fieles se encuentran los clérigos que actúan como sirvientes en este mundo de la deidad que han elegido, y que son capaces de canalizar la magia divina para curar a los heridos, proteger a los débiles y destruir a los malvados.

La magia de un clérigo viene definida por la naturaleza del dios al que sirve. Llevan los símbolos de sus dioses, luchan en nombre de su dios, y viven cada día según los principios de su fe. Eso no quiere decir que sean personajes reservados o silenciosos. ¡Algunos dioses son muy escandalosos y salvajes!

Los clérigos suelen seguir la llamada de su dios y parten de aventuras, ya sea para deshacer un agravio, derrotar a un enemigo, o devolver una reliquia perdida. Allá donde van, los clérigos llevan a su dios y su fe con ellos.

EQUIPO Y ATRIBUTOS

Armadura Los clérigos son los guerreros elegidos por sus dioses, y suelen ponerse armadura pesada.

Armas Empuñan armas de guerra formidables, como mazas, martillos y ballestas.

Símbolos sagrados Cada dios tiene un símbolo que es sagrado para su fe, y los clérigos no solamente los lucen en su armadura, sino que también llevan representaciones físicas de los mismos, como un talismán o un escudo grabado.

Canalizar divinidad Los clérigos recurren a los poderes de sus dioses para lanzar magia. Los efectos varían según el tipo de dios al que sirvan, como poderes de sanación, destrucción, engaño y luz.

Destruir muertos vivientes Los clérigos son el azote de las criaturas no muertas, cuya existencia es un insulto a todos los dioses. Los clérigos pueden canalizar sus poderes divinos a través de sus símbolos sagrados para expulsar a los muertos vivientes o para destruirlos.