

# REINOS OLVIDADOS

Por Manuel Ruiz Segura  
yogo\_kaigen@hotmail.com  
25 Marzo 2002

## DİÖSES ΘRCÖS

### Y SUS CLASES DE PRESTIGIO

#### Gruumsh (dios mayor)

**Símbolo:** Un ojo que no parpadea.

**Alineamiento:** Caótico malvado.

**Áreas de Control:** Orcos, conquista, supervivencia, fuerza, territorio.

**Dominios:** Caos, Caverna, Fuerza, Guerra, Mal, Odio, Orco.

**Arma Predilecta:** Lanza (corta o larga).

Gruumsh es la indisputada cabeza del panteón orco. Como poder supremo en el panteón, Gruumsh epitomiza a los orcos como raza. También es el patrón de la expansión territorial orca. Por esto Gruumsh empuja despiadadamente a sus seguidores a mejorar sus habilidades de combate para que puedan matar la mayor cantidad posible de enemigos y conquistar las tierras que les corresponden por derecho.

Gruumsh es una deidad brutal que demanda absoluta obediencia y manda tanto sobre el panteón como sobre su raza con puño de hierro. Gruumsh se regocija en la batalla, pero las batallas tienen también el objetivo de eliminar a sus enemigos y posibilitar la expansión de su gente, además de limpiar sus filas de débiles y cobardes.

**Historia/Relaciones:** La supremacía de Gruumsh sobre los otros dioses es incuestionada (excepto por Ilneval en ocasiones). Su consorte es Luthic y su hijo Bahgtru. Sus tenientes en batalla son su hijo e Ilneval. Sus relaciones con Shargaas y

Yurtrus son más distantes, y aunque distan de ser cordiales, apenas hay conflictos entre ellos.

Fuera del panteón orco, Gruumsh es universalmente odiado, y el sentimiento es recíproco. El mayor odio es reservado para los elfos y su panteón, especialmente para Corellon Larethian. Durante milenios Gruumsh y Corellon han batallado, y fue Corellon quién dejó tuerto al dios orco.

**Dogma:** Los orcos son la raza superior, y un día todas las razas lo sabrán cuando los orcos lo conquisten todo. Expandir las tierras bajo el control de Gruumsh, porque todas las tierras son por derecho propiedad de los orcos, que fueron privados de ellas por los débiles y cobardes dioses de los humanos, elfos y enanos en el amanecer de los tiempo. Destruye a todos los elfos y enanos como pago por todo lo que les han hecho a Gruumsh y a la raza orca. El fuerte debe sobrevivir y el débil debe ser eliminado para que la raza orca crezca poderosa. Obedece las enseñanzas de Gruumsh y la raza orca prosperará y lo gobernará todo.

#### Ojo derecho de Gruumsh

Los seguidores de Gruumsh, a menudo, ostentan posiciones de poder en la sociedad orca, y con frecuencia se encuentran detrás de un jefe orco



como consejero si no son ellos mismos los jefes. Desde esas posiciones dirigen las vastas hordas de orcos y maquinan la conquista y saqueo de las tierras cercanas.

Cuando un acólito es aceptado entre los rangos de los ojos, debe demostrar su obediencia a Gruumsh en una ceremonia en la que se arranca el ojo derecho. Si el acólito no se debilita ni grita por el dolor durante o después de la sangrienta operación, es aceptado en la fe. Aquellos que no son capaces de mantenerse conscientes, aunque aún pueden ser aceptados, son mirados por encima del hombro por ser débiles y nunca podrán llegar a ninguna posición de poder en la orden.

**Dado de Golpe:** d8.

### REQUERIMIENTOS

Para cualificarse para convertirse en un ojo derecho de Gruumsh, un personaje debe cumplir con los siguientes criterios.

**Deidad Patrona:** Gruumsh.

**Alineamiento:** Caótico malvado.

**Raza:** Orco o semi-orco.

**Bono de Ataque Básico:** +5.

**Lanzamiento de Conjuros:** Habilidad de lanzar conjuros divinos de tercer nivel; clérigos que sean ojos de Gruumsh deben tener acceso o bien al dominio Odio u Orco.

**Intimidar:** 5 rangos.

**Saber (religión):** 5 rangos.

**Dotes:** Ataque Poderoso, Gran Fortaleza, Soltura con un Arma (cualquier lanza).

**Especial:** Debe someterse a una ceremonia en la que ha de arrancarse el ojo derecho.

### HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del ojo derecho de Gruumsh (y la característica determinante para cada habilidad) son Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int), Intimidar (Car), Profesión (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

### RASGOS DE CLASE

Todo lo que sigue son rasgos de la clase de prestigio ojo derecho de Gruumsh.

**Competencia con Arma y Armadura:** Los ojos derechos de Gruumsh tienen competencia con las armas simples y con todos los tipos de armaduras y escudos.

**Enemigo Ancestral:** Debido al odio ancestral que Gruumsh inculca sus seguidores hacia los elfos, un ojo derecho de Gruumsh de nivel 1 gana un bono de +1 a sus tiradas de Averiguar Intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando usa esas habilidades contra elfos (excepto elfos oscuros). Además, también gana el mismo bono en las tiradas de daño contra esas criaturas. El bono no

se aplica al daño contra criaturas inmunes a los golpes críticos. A los niveles 4, 7 y 10 el bono se incrementa en +1.

Este bono se acumula con el rasgo del explorador enemigo predilecto.

**Lucha a Ciegas:** Al nivel 2, el ojo derecho de Gruumsh gana esta dote de forma gratuita.

**Ojo de Desprecio:** Al nivel 3, el ojo derecho de Gruumsh puede realizar un ataque de mirada una vez al día, como una habilidad tipo conjuro. El alcance de este ataque es de 30 pies, y una tirada de Voluntad resiste el efecto (CD 10 + nivel de ojo derecho de Gruumsh + modificador de Carisma). Aquellos que fallen sufren una penalización moral de -1 en sus tiradas de ataque, salvaciones y tiradas de habilidad durante 1 asalto por nivel del ojo derecho de Gruumsh.

**Venganza de Gruumsh:** Al nivel 5, un ojo derecho de Gruumsh puede castigar a un enemigo una vez al día con un ataque normal cuerpo a cuerpo. El ojo derecho de Gruumsh añade su modificador de Carisma (si es positivo) a la tirada de ataque y hace 1 punto de daño extra por cada nivel de ojo derecho de Gruumsh que posea, además de cualquier bono por Fuerza o mágico que se aplique normalmente. Ésta es una habilidad supernatural.

**Ojo de Miedo:** Al nivel 6, el ojo derecho de Gruumsh puede realizar un ataque de mirada como una acción de ataque, una vez al día, como una habilidad tipo conjuro. El alcance de este ataque es de 30 pies, y una tirada de Voluntad resiste el efecto (CD 10 + nivel de ojo derecho de Gruumsh + modificador de Carisma). Aquellos que fallen deben huir de miedo como si estuvieran afectados por un conjuro de *miedo* lanzado por un hechicero del mismo nivel que el del ojo derecho de Gruumsh.

**Crítico Mejorado:** Al nivel 8, el ojo derecho de Gruumsh gana esta dote de forma gratuita para el tipo de lanza con la que tenga Soltura con un Arma.

**Ojo de Maldiciones:** Al nivel 9, el ojo derecho de Gruumsh puede realizar un ataque de mirada una vez al día, como una habilidad tipo conjuro. El alcance de este ataque es de 30 pies, y una tirada de Fortaleza resiste el efecto (CD 10 + nivel de ojo derecho de Gruumsh + modificador de Carisma). Aquellos que fallen maldecido como si un conjuro de *lanzar maldición* hubiese sido lanzado sobre ellos.

**Conjuros por Día:** Un ojo derecho de Gruumsh continúa su entrenamiento mágico, así que cuando se consigue un nuevo nivel de puño de hierro, el personaje gana nuevos conjuros por día como si hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos a la que pertenecía antes de entrar en esta clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que esa clase pudiera otorgar (habilidad mejorada de ahuyentar o controlar muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, y demás).



**TABLA 1. OJO DERECHO DE GRUUMSH**

Nivel	Bono de Ataque	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad	Especial	Conjuros por Día
1	+0	+2	+0	+2	Enemigo ancestral +1	+1 nivel de clase existente
2	+1	+3	+0	+3	Lucha a ciegas	+1 nivel de clase existente
3	+2	+3	+1	+3	<i>Ojo de desprecio</i>	+1 nivel de clase existente
4	+3	+4	+1	+4	Enemigo ancestral +2	+1 nivel de clase existente
5	+3	+4	+1	+4	Venganza de Gruumsh	+1 nivel de clase existente
6	+4	+5	+2	+5	<i>Ojo de miedo</i>	+1 nivel de clase existente
7	+5	+5	+2	+5	Enemigo ancestral +3	+1 nivel de clase existente
8	+6	+6	+2	+6	Crítico mejorado	+1 nivel de clase existente
9	+6	+6	+3	+6	<i>Ojo de maldiciones</i>	+1 nivel de clase existente
10	+7	+7	+3	+7	Enemigo ancestral +4	+1 nivel de clase existente

## **Bahgtru** (dios menor)

**Símbolo:** Una tibia rota.

**Alineamiento:** Caótico malvado.

**Áreas de Control:** Fuerza, lealtad, estupidez.

**Dominios:** Caos, Fuerza, Mal, Orco.

**Arma Predilecta:** Guantelete con púas.

Bahgtru, el dios orco de la fuerza, lealtad y estupidez. Es el hijo de Gruumsh y Luthic. Es conocido tanto por su terrible fuerza como por su increíble estupidez. A él y a sus seguidores sólo les gusta el combate sin sentido, y se enzarzan en él siempre que es posible. Bahgtru enseña a sus seguidores a ser leales a sus comandantes, al menos mientras se les proporcione batallas regulares y sangrientas.

Sólo existe una única misión para un seguidor de Bahgtru: encontrar batalla y matar en ella a tantos enemigos como sea posible. Durante tiempos de paz, pasan la mayoría del tiempo afinando sus habilidades de lucha, ya sea en combate mano a mano o en batallas masivas. Si las cosas se van un poco de las manos y uno o dos guerreros mueren durante las prácticas, mejor que mejor, porque eran obviamente débiles y no merecían estar entre los verdaderos seguidores de Bahgtru.

**Historia/Relaciones:** Como teniente de Gruumsh, Bahgtru entra a menudo en conflicto con la miriada de enemigos de su padre. Hace mucho que se ganó la enemistad de los Seldarine y de los Morndinsamman, así como la de los dioses de las razas goblinoides. A la mayoría de los demás dioses buenos y neutrales les desagrada, pero no es el objetivo del odio específico de ninguno, porque la mayoría lo ve como un mero peón sin cerebro de Gruumsh (lo que no está muy lejos de la realidad). Solo el Caballero Rojo alberga un odio apasionado por él; ella desprecia a Bahgtru por ser el epítome de la estupidez y del guerrero imprevisible.

**Dogma:** La única verdadera llamada para un orco es la batalla. Matar tantos enemigos como sea posible, porque uno es medido por el número y fuerza de aquellos a los que ha eliminado. No hacer planes antes o durante la batalla, porque los planes

son para aquellos demasiado débiles para vencer sólo con la fuerza de sus brazos. Cree en tu propia fuerza y Bahgtru te recompensará con el dominio sobre los demás. Eliminando al débil, los guerreros de Bahgtru aseguran que sólo el fuerte sobreviva para producir la siguiente generación.

## **Puño de Hierro de Bahgtru**

Los seguidores de Bahgtru son aquellos orcos que valoran más el músculo que el cerebro y ven la fuerza física como la herramienta más valiosa para obtener poder sobre sus compañeros. Para ellos, depender del intelecto es algo a despreciar, porque es el refugio de los débiles y cobardes. Los sacerdotes de Bahgtru no malgastan el tiempo con fantásticas historias sobre la grandeza de su dios como hacen los sacerdotes de otros dioses; para ellos la verdadera forma de describir el poder de Bahgtru es la habilidad en el combate.

**Dado de Golpe:** d8.

### **REQUERIMIENTOS**

Para cualificarse para convertirse en un puño de hierro de Bahgtru, un personaje debe cumplir con los siguientes criterios.

**Deidad Patrona:** Bahgtru.

**Alineamiento:** Caótico malvado.

**Raza:** Orco o semiorco.

**Bono de Ataque Básico:** +4.

**Lanzamiento de Conjuros:** Habilidad de lanzar conjuros divinos de tercer nivel; clérigos que sean puños de hierro deben tener acceso o bien al dominio Fuerza u Orco.

**Intimidar:** 4 rangos.

**Dotes:** Ataque Poderoso, Impacto Sin Arma Mejorado.

### **HABILIDADES DE CLASE**

Las habilidades de clase del puño de hierro de Bahgtru (y la característica determinante para cada habilidad) son Concentración (Con), Conocimiento



de conjuros (Int), Escudriñar (Int), Intimidar (Car), Saber (religión) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

#### RASGOS DE CLASE

Todo lo que sigue son rasgos de la clase de prestigio puño de hierro de Bahgtru.

**Competencia con Arma y Armadura:** Los puños de hierro de Bahgtru no ganan ninguna competencia nueva con armas o armaduras.

**Aumentar Fuerza:** Al nivel 1, el puño de hierro de Bahgtru puede, una vez al día, añadir +4 a su Fuerza. Esto puede ser utilizado una vez más al día cuando alcance los niveles 4, 7 y 10. Este aumento dura un número de asaltos igual al nivel del puño más 3. Ésta es una habilidad supernatural.

**Soltura con un Arma:** Al nivel 2, el puño de hierro de Bahgtru gana esta dote de forma gratuita para el guantelete con púas.

**Puños de Hierro:** Al nivel 3, el puño de hierro de Bahgtru puede elegir hacer 1d4 puntos de daño extra cuando golpea con éxito con un ataque desarmado o con un guantelete con púas. Puede usar ésta habilidad un número de veces por día igual a tres más su modificador de Fuerza.

**Furia Desencadenada:** Comenzando al nivel 5, el puño de hierro de Bahgtru puede realizar un ataque de oportunidad adicional. El puño de hierro gana un segundo ataque adicional cuando alcanza el nivel 9.

**Conjuros por Día:** Un puño de hierro de Bahgtru continúa su entrenamiento mágico, así que cuando se consigue un nuevo nivel de puño de hierro, el personaje gana nuevos conjuros por día como si hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos a la que pertenecía antes de entrar en esta clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que esa clase pudiera otorgar (habilidad mejorada de ahuyentar o controlar muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, y demás).

TABLA 2. PUÑO DE HIERRO DE BAHGTRU

Nivel	Bono de Ataque	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad	Especial	Conjuros por Día
1	+0	+2	+0	+2	Aumentar fuerza 1/día	+1 nivel de clase existente
2	+1	+3	+0	+3	Soltura con un arma	+1 nivel de clase existente
3	+2	+3	+1	+3	Puños de hierro	+1 nivel de clase existente
4	+3	+4	+1	+4	Aumentar fuerza 2/día	+1 nivel de clase existente
5	+3	+4	+1	+4	Furia desencadenada +1	+1 nivel de clase existente
6	+4	+5	+2	+5		+1 nivel de clase existente
7	+5	+5	+2	+5	Aumentar fuerza 3/día	+1 nivel de clase existente
8	+6	+6	+2	+6		+1 nivel de clase existente
9	+6	+6	+3	+6	Furia desencadenada +2	+1 nivel de clase existente
10	+7	+7	+3	+7	Aumentar fuerza 4/día	+1 nivel de clase existente

## Ilneval (dios menor)

**Símbolo:** Una espada ensangrentada.

**Alineamiento:** Neutral malvado.

**Áreas de Control:** Guerra, combate, estrategia.

**Dominios:** Destrucción, Guerra, Mal, Orco, Planear.

**Arma Predilecta:** Espada larga.

Ilneval es la deidad orca de la guerra y la estrategia. Dónde Bahgtru es el patrón del guerrero orco común y el combate directo, aquellos orcos en lo alto de la cadena de mando y aquellos que se sirven de planes, complots e intrigas (tanto en materias militares como políticas) miran hacia Ilneval.

Ilneval anima a sus seguidores a ser astutos además de fuertes.

**Historia/Relaciones:** Entre los poderes del panteón orco, Ilneval mantiene una medio oculta enemistad con su compañero Bahgtru y un mucho más cubierto disgusto hacia Gruumsh y Luthic.

Ilneval odia el hecho de tener que compartir poder con el hijo de Gruumsh.

Fuera del panteón orco, Ilneval es visto de una forma similar a Bahgtru, un simple peón de Gruumsh, un punto de vista de enfurece a Ilneval más allá de toda medida. Como resultado, ningún poder tiene una especial enemistad hacia él; es simplemente puesto junto al resto del panteón como objetivo del odio. Sin embargo, esto no deja a Ilneval falto de enemigos porque su panteón es universalmente odiado, especialmente por los panteones elfo, enano y goblinoide.

**Dogma:** Aquellos rápidos de pensamiento y que planean sus actos llegarán a lo alto y al final estarán por encima de aquellos que confían sólo en la fuerza. En batalla y en política, planea de antemano, pero se adaptable, porque no hay plan de batalla que sobreviva al primer contacto. Las maniobras encubiertas pueden obtener más recompensas que actuar a la vista, aunque la fuerza bruta a veces también tiene su lugar. Trabaja



siempre tras la escena para erosionar la autoridad del sacerdocio de Gruumsh y Luthic, pero sírveles en público. Minando a los otros dioses y sacerdocios, la iglesia de Ilneval crecerá en poder y se convertirá en la suprema de la sociedad orca.

## Espada Sangrienta de Ilneval

El sacerdocio de Ilneval tiende a formar la “clase media” de la sociedad orca; ocupan las posiciones intermedias obedeciendo las órdenes de los gobernantes (que suelen seguir a Gruumsh), y dando órdenes a los comunes (que suelen adorar a Bahgtru). Son los oficiales de los ejércitos orcos, usando su conocimiento de las estrategias y tácticas para crear planes de batalla. Los sacerdotes de Ilneval están también profundamente inmersos en la política de la sociedad orca, y continuamente maniobran para colocarse en posiciones de poder.

**Dado de Golpe:** d8.

### REQUERIMIENTOS

Para cualificarse para convertirse en un espada sangrienta de Ilneval, un personaje debe cumplir con los siguientes criterios.

**Deidad Patrona:** Ilneval.

**Alineamiento:** Neutral malvado.

**Raza:** Orco o semi-orco.

**Bono de Ataque Básico:** +5.

**Lanzamiento de Conjuros:** Habilidad de lanzar conjuros divinos de tercer nivel; clérigos que sean espadas sangrientas deben tener acceso o bien al dominio Guerra o Planear.

**Saber (guerra):** 4 rangos.

**Dotes:** Liderazgo, Pericia.

### HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del espada sangrienta de Ilneval (y la característica determinante para cada habilidad) son Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int), Profesión (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (guerra) (Int), Saber (religión) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

### RASGOS DE CLASE

Todo lo que sigue son rasgos de la clase de prestigio espada sangrienta de Ilneval.

**Competencia con Arma y Armadura:** Los espadas sangrientas de Ilneval tienen competencia con armas simples y marciales y con todos los tipos de armaduras y escudos.

**Soltura con un arma:** Al nivel 1, un espada sangrienta de Ilneval gana esta dote de forma gratuita para la espada larga.

**Favor de Ilneval:** Al nivel 2, un espada sangrienta de Ilneval puede lanzar una vez al día *plegaria* como una habilidad tipo conjuro. Al nivel 7, el espada sangrienta de Ilneval puede usar el *favor* una vez adicional al día.

**Dotes bonificadas:** A los niveles 3, 6 y 9, un espada sangrienta de Ilneval puede elegir una dote de la lista de dotes bonificadas para los guerreros.

**Liderazgo mejorado:** Comenzando al nivel 4, un espada sangrienta de Ilneval recibe un bono de +2 de su puntuación de Liderazgo. Esta extraordinaria habilidad se incrementa a +4 al nivel 8. A partir del nivel 8, el espada sangrienta de Ilneval no sufre la penalización acumulativa al Liderazgo de -2 por causar la muerte de una cohorte (hasta un máximo de cinco cohortes muertas).

**Órdenes del Señor de la Guerra:** Al nivel 5, un espada sangrienta de Ilneval puede lanzar una vez al día *dominar persona* como una habilidad tipo conjuro. Cuando alcanza el nivel 10, puede usar ésta habilidad una segunda vez al día.

**Conjuros por Día:** Un espada sangrienta de Ilneval continúa su entrenamiento mágico, así que cuando se consigue un nuevo nivel de puño de hierro, el personaje gana nuevos conjuros por día como si hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos a la que pertenecía antes de entrar en esta clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que esa clase pudiera otorgar (habilidad mejorada de ahuyentar o controlar muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, y demás).

TABLA 3. ESPADA SANGRIENTA DE ILNEVAL

Nivel	Bono de Ataque	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad	Especial	Conjuros por Día
1	+0	+2	+0	+2	Soltura con un arma	+1 nivel de clase existente
2	+1	+3	+0	+3	<i>Favor de Ilneval</i> 1/día	+1 nivel de clase existente
3	+2	+3	+1	+3	Dote bonificada	+1 nivel de clase existente
4	+3	+4	+1	+4	Liderazgo mejorado +2	+1 nivel de clase existente
5	+3	+4	+1	+4	<i>Órdenes del señor de la guerra</i> 1/día	+1 nivel de clase existente
6	+4	+5	+2	+5	Dote bonificada	+1 nivel de clase existente
7	+5	+5	+2	+5	<i>Favor de Ilneval</i> 2/día	+1 nivel de clase existente
8	+6	+6	+2	+6	Liderazgo mejorado +4	+1 nivel de clase existente
9	+6	+6	+3	+6	Dote bonificada	+1 nivel de clase existente
10	+7	+7	+3	+7	<i>Órdenes del señor de la guerra</i> 2/día	+1 nivel de clase existente



## Luthic (diosa menor)

**Símbolo:** La runa orca para hogar.

**Alineamiento:** Neutral malvado.

**Áreas de Control:** Cuevas, orcos hembras, hogar, sabiduría, fertilidad, curación, servidumbre.

**Dominios:** Caverna, Curación, Familia, Mal, Orco, Tierra.

**Arma Predilecta:** Garra de brazo.

Luthic es la diosa orca de la fertilidad, así como otras áreas de control que de alguna forma se relacionan con la fertilidad. Ella es la patrona de las mujeres que cuidan de los niños en la sociedad orca y, como resultado de lo profundamente sexistas que son los orcos, también es el símbolo de la servidumbre femenina. Ella es, además, la patrona de las cavernas y otros lugares oscuros a través de sus lazos con la tierra y su dominio sobre la maternidad y el hogar.

El sacerdocio de Luthic es una proporción muy visible de la sociedad orca, especialmente entre las mujeres, pero incluso entre los hombres, los poderes de curación legendarios de sus seguidores son altamente apreciados. Su sacerdocio no hace pretensiones acerca de gobernar una tribu o liderar un ejército. Pero a menudo acompañan los ejércitos, principalmente por sus habilidades curadoras.

**Historia/Relaciones:** Luthic es la consorte de Gruumsh y la madre de Bahgru. Las relaciones con Ilneval, Shargaas y Yurtrus son tensas en el mejor de los casos.

La diferencia más notable entre Luthic y el resto del panteón es su relación con deidades no orcas. Aunque esas relaciones distan de ser cordiales, ella no es vista con el disgusto y odio con el que son tratados otros dioses orcos.

**Dogma:** Las hembras de la raza orca fueron creada con un propósito principal: para dar a luz y criar a la siguiente generación de guerreros orcos. No intentes convertirte en igual a los machos, porque las hembras son débiles y no están preparadas para los rigores del mando. Cura al herido para que pueda regresar a la batalla rápidamente. Defiende el hogar y a los niños contra los invasores y venga a los muertos ya sea con tus propias acciones o instigando a los machos a hacerlo.

## **Madre de las Cavernas de Luthic**

Las sacerdotisas de Luthic llevan vidas tranquilas pero ocupadas, especialmente en comparación con otros sacerdocios. Se encargan de los "matrimonios", asisten a los partos, ayudan a criar y enseñar a los niños. A menudo se adentrar en

la naturaleza salvaje para encontrar plantas que les ayuden en sus curaciones.

**Dado de Golpe:** d8.

### REQUERIMIENTOS

Para cualificarse para convertirse en una madre de las cavernas de Luthic, un personaje debe cumplir con los siguientes criterios.

**Deidad Patrona:** Luthic.

**Alineamiento:** Neutral malvado.

**Raza:** Orco o semiorco.

**Sexo:** Hembra.

**Lanzamiento de Conjuros:** Habilidad de lanzar conjuros divinos de tercer nivel; clérigos que sean madres de las cavernas de Luthic deben tener acceso o bien al dominio Curación o Familia.

**Curar:** 8 rangos.

**Saber (religión):** 8 rangos.

**Dotes:** Elaborar Poción, Soltura con una Habilidad (Curar).

### HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de la madre de las cavernas de Luthic (y la característica determinante para cada habilidad) son Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Diplomacia (Car), Escudriñar (Int), Profesión (Int), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

### RASGOS DE CLASE

Todo lo que sigue son rasgos de la clase de prestigio madre de las cavernas de Luthic.

**Competencia con Arma y Armadura:** Las madres de las cavernas de Luthic no ganan ninguna competencia nueva con armas o armaduras.

**Imposición de Manos:** Al nivel 1, una madre de las cavernas de Luthic puede curar heridas con un toque. Cada día puede curar un total de puntos de golpe igual a su modificador de Carisma por su nivel en la clase. Se puede curar a sí misma o a otros. Puede elegir dividir la cura entre varios heridos, y no necesita usarla toda a la vez. *Imposición de mano* es una habilidad tipo conjuro que utiliza una acción estándar.

**Quitar Enfermedad:** Comenzando al nivel 2, una madre de las cavernas de Luthic puede curar enfermedades como el conjuro *quitar enfermedad*, una vez a la semana. Puede usar esta habilidad más veces conforme avanza de nivel.

**Bendición de la Madre:** Al nivel 3, una madre de las cavernas de Luthic, añade su modificador de Carisma (si es positivo) a todas las tiradas de salvación.



**Defensora del Hogar:** Al nivel 5, una madre de las cavernas de Luthic puede una vez al día ganar un bono profano a sus tiradas de ataque y Clase de Armadura igual a su modificador de Carisma cuando defiende su hogar o a los niños a su cuidado. Esta habilidad dura un número de turnos igual a su modificador de Carisma más su nivel de madre de las cavernas.

**Maximizar Conjuro:** Al nivel 7, una madre de las cavernas de Luthic gana esta dote de forma gratuita, pero sólo puede ser aplicada a conjuros de curación.

**TABLA 4. MADRE DE LAS CAVERNAS DE LUTHIC**

Nivel	Bono de Ataque	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad	Especial	Conjuros por Día
1	+0	+2	+0	+2	<i>Imposición de manos</i>	+1 nivel de clase existente
2	+1	+3	+0	+3	<i>Quitar enfermedad</i> 1/semana	+1 nivel de clase existente
3	+2	+3	+1	+3	Bendición de la madre	+1 nivel de clase existente
4	+3	+4	+1	+4	<i>Quitar enfermedad</i> 2/semana	+1 nivel de clase existente
5	+3	+4	+1	+4	Defensora del hogar	+1 nivel de clase existente
6	+4	+5	+2	+5	<i>Quitar enfermedad</i> 3/semana	+1 nivel de clase existente
7	+5	+5	+2	+5	Maximizar conjuro	+1 nivel de clase existente
8	+6	+6	+2	+6	<i>Quitar enfermedad</i> 4/semana	+1 nivel de clase existente
9	+6	+6	+3	+6		+1 nivel de clase existente
10	+7	+7	+3	+7	<i>Quitar enfermedad</i> 5/semana	+1 nivel de clase existente

## Shargaas (dios menor)

**Símbolo:** Un cráneo en un creciente de luna rojo.

**Alineamiento:** Caótico malvado.

**Áreas de Control:** Noche, ladrones, sigilo, oscuridad, Suboscuridad.

**Dominios:** Caos, Mal, Orco, Oscuridad, Superchería.

**Arma Predilecta:** Espada corta.

Shargaas es el dios orco del sigilo y la oscuridad así como de los ladrones orcos. Él es una deidad oscura en todos los sentidos, y él y sus seguidores se recrean en la oscuridad que oculta sus acciones. Él y sus seguidores son maestros usando las sombras para ocultar sus asesinatos, robos, emboscadas y otros actos poco escrupulosos.

Shargaas odia todas las cosas no orcas, y ni siquiera le gusta mucho los orcos. Todo esto viene de su resentimiento hacia toda clase de vida.

Los seguidores de Shargaas trabajan casi exclusivamente de noche. Muchos son ladrones y asesinos, y aunque muchos son independientes, algunos hacen muy buen negocio siendo contratados por comunidades orcas para espiar o eliminar a rivales. Algunos sacerdotes de Shargaas actúan como exploradores y asesinos para los

**Conjuros por Día:** Una madre de las cavernas de Luthic continúa su entrenamiento mágico, así que cuando se consigue un nuevo nivel de puño de hierro, el personaje gana nuevos conjuros por día como si hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos a la que pertenecía antes de entrar en esta clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que esa clase pudiera otorgar (habilidad mejorada de ahuyentar o controlar muertos vivos, dotes metamágicas o de creación de objetos, y demás).

ejércitos orcos, siempre trabajando bajo la cobertura de la noche.

**Historia/Relaciones:** Shargaas se encuentra aislado del resto de su panteón. Mantiene rivalidades con todos los demás dioses orcos excepto Gruumsh, con quién mantiene una buena (desde el punto de vista orco) relación.

Fuera del panteón orco, Shargaas mantiene relativamente buenas relaciones con Cyric, Shar y Velsharoon. Entre sus más importantes enemigos se encuentran Lathander, Selûne (que ve a Shargaas como el equivalente orco de Shar), así como los Seldarine y Morndinsamman.

**Dogma:** La oscuridad es la gran amiga de raza orca, y bajo su manto que todo lo oculta grandes cosas pueden ser realizadas. Recoge y mantiene secretos, porque el conocimiento sobre otros puede ser más útil que un arma y proteger más que una armadura. Actúa siempre detrás de la escena, pues mucho más puede ser hecho fuera de la vista, y la responsabilidad de esos actos no vistos puede ser dirigida hacia otros. Nunca hagas en público o la luz del día lo que pueda ser hecho en secreto y en la oscuridad.



## Mano Fría de Shargaas

Públicamente, el sacerdocio de Shargaas no es grande, porque muchos de sus sacerdotes no hacen público su estatus. Muchos trabajan en las sombras o de noche, secreta y silenciosamente trabajando para hacer avanzar las agendas de Shargaas o, en ocasiones, Gruumsh. Sólo los más poderosos admiten abiertamente que trabajan para el Señor de los Secretos y, normalmente solo se muestran en público protegido por guardaespaldas no muertos. Por lo general, son rumores en la sociedad orca, sombras en la noche.

**Dado de Golpe:** d8.

### REQUERIMIENTOS

Para cualificarse para convertirse en una mano fría de Shargaas, un personaje debe cumplir con los siguientes criterios.

**Deidad Patrona:** Shargaas.

**Alineamiento:** Caótico malvado.

**Raza:** Orco o semiorco.

**Lanzamiento de Conjuros:** Habilidad de lanzar conjuros divinos de segundo nivel; clérigos que sean manos frías de Shargaas deben tener acceso o bien al dominio Oscuridad o Superchería.

**Escondarse:** 5 rangos.

**Moverse Sigilosamente:** 5 rangos.

**Dotes:** Lucha a Ciegas.

**Especial:** Ataque Furtivo +2d6.

### HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de la mano fría de Shargaas (y la característica determinante para cada habilidad) son Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Cha), Escondarse (Des), Escudriñar (Int), Intimidar (Car), Moverse Sigilosamente (Des), Profesión (Sab), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Tregar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Inteligencia.

### RASGOS DE CLASE

Todo lo que sigue son rasgos de la clase de prestigio mano fría de Shargaas.

**Competencia con Arma y Armadura:** Las manos frías de Shargaas no ganan ninguna competencia nueva con armas o armaduras.

**Ataque Furtivo:** Si una mano fría de Shargaas coge a un oponente cuando no puede defenderse de sus ataques, puede golpear un punto vital para daño extra. Básicamente, cada vez que al objetivo de la mano fría de Shargaas le es negada la bonificación por Destreza o cuándo la mano fría flanquea al objetivo, la mano fría de Shargaas hace daño adicional. El daño adicional es +1d6 al primer nivel y +1d6 cada dos niveles adicionales. Si se causa un golpe crítico con al ataque furtivo, éste daño no es multiplicado.

**Capa del Señor de la Noche:** Al nivel 2, una mano fría de Shargaas puede lanzar una vez al día *oscuridad* como una habilidad tipo conjuro. Conforme avanza de nivel, una mano fría de Shargaas puede usar esta habilidad más a menudo.

**Uso del Veneno:** Al nivel 2, una mano fría de Shargaas aprender a usar los venenos y no corre el riesgo de envenenarse a sí mismo cuando aplica veneno a un arma.

**Mano de Shargaas:** Al nivel 4, una mano fría de Shargaas puede usar *toque gélido* como una habilidad tipo conjuro.

**Ojos del Señor de los Secretos:** Al nivel 8, una mano fría de Shargaas gana visión ciega en un radio de 5 pies. Ésta es una habilidad extraordinaria.

**Conjuros por Día:** Un mano fría de Shargaas continúa su entrenamiento mágico, así que cuando se consigue un nuevo nivel de puño de hierro, el personaje gana nuevos conjuros por día como si hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos a la que pertenecía antes de entrar en esta clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que esa clase pudiera otorgar (habilidad mejorada de ahuyentar o controlar muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, y demás).

TABLA 5. MANO FRÍA DE SHARGAAS

Nivel	Bono de Ataque	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad	Especial	Conjuros por Día
1	+0	+2	+0	+2	Ataque furtivo +1d6	+1 nivel de clase existente
2	+1	+3	+0	+3	<i>Capa del Señor de la Noche</i> 1/día, uso del veneno	+1 nivel de clase existente
3	+2	+3	+1	+3	Ataque furtivo +2d6	+1 nivel de clase existente
4	+3	+4	+1	+4	<i>Mano de Shargaas</i>	+1 nivel de clase existente
5	+3	+4	+1	+4	Ataque furtivo +3d6	+1 nivel de clase existente
6	+4	+5	+2	+5	<i>Capa del Señor de la Noche</i> 2/día	+1 nivel de clase existente
7	+5	+5	+2	+5	Ataque furtivo +4d6	+1 nivel de clase existente
8	+6	+6	+2	+6	Ojos del Señor del los Secretos	+1 nivel de clase existente
9	+6	+6	+3	+6	Ataque furtivo +5d6	+1 nivel de clase existente
10	+7	+7	+3	+7	<i>Capa del Señor de la Noche</i> 3/día	+1 nivel de clase existente



## **YURTRUS** (dios menor)

**Símbolo:** Unas manos blancas sobre fondo oscuro.

**Alineamiento:** Neutral malvado.

**Áreas de Control:** Muerte, enfermedad.

**Dominios:** Destrucción, Mal, Muerte, Orco, Sufrimiento.

**Arma Predilecta:** Golpe desarmado.

Yurtrus es la deidad orca de la muerte y la enfermedad. Como tal, no es tan venerado por los miembros de la raza como es temido. Su aproximación es temida por todos los orcos, que tiemblan ante el toque de su fría mano. Yurtrus es el indiscutible señor orco de la muerte.

Como la muerte, particularmente del tipo violento, es un elemento común en la vida orca, los sacerdotes de Yurtrus tienden a estar muy ocupados. Su principal deber es presidir los funerales y ritos de enterramiento. Menos a menudo, durante época de plagas se ocupan de extender la enfermedad a aquellos que no muestran la debida deferencia hacia su dios o de curar a aquellos que son respetuosos y devotos hacia Yurtrus.

**Historia/Relaciones:** Como Shargaas, las relaciones de Yurtrus con el resto del panteón orco son distantes. Yurtrus estuvo una vez cerca de la potencia humana de la muerte, Myrkul, y mantiene una buena relación con Talona, con la que comercia con nuevas ideas para crear enfermedades cada vez más virulentas. La actual potencia humana de la muerte, Kelemvor, no tiene profundas opiniones acerca de Yurtrus, principalmente debido a que el dios orco no posee control sobre el área de la no muerte.

**Dogma:** Muerte y enfermedad son parte de la vida orca, así que acéptalas en lugar de temerlas. Ellas son signos de la voluntad de Yurtrus, y tratar de evitarlas es un sacrilegio. Si es su voluntad que la muerte y la enfermedad se extiendan y se hagan más poderosas, entonces no temas de tomar cualquier acción para enviar más almas a su oscuro reino. Toma todas las vidas sin importar raza, porque todas las muertes son buenas a los ojos de Yurtrus. Enseña a todos a respetar a Yurtrus, y si alguien no muestra el debido respeto conviértelo en un ejemplo de por qué hay que temer a Yurtrus.

### **Mano podrida de Yurtrus**

El sacerdocio del Silencioso es en la mayor parte un aspecto periférico de la sociedad orca. Son temidos y secretamente odiados por el populacho orco. Al contrario que el sacerdocio de otros dioses de la muerte, el sacerdocio de Yurtrus no se centra en la parte positiva del fin de esta existencia terrenal, sino que describen las desventajas. No están por

encima de acelerar el proceso sin embargo, porque, a pesar de no ser uno de los pilares centrales de la fe, todas las muertes agradan a Yurtrus. Si creen que su dios no está recibiendo la debida adoración, no tienen problemas en demostrar su disgusto incrementando el número de muertes, ya sea asesinando o esparciendo enfermedades. Normalmente estas acciones tienen el efecto deseado, rápidamente incrementando la adoración y ofrendas al Dios Podrido.

**Dado de Golpe:** d8.

### **REQUERIMIENTOS**

Para cualificarse para convertirse en una mano podrida de Yurtrus, un personaje debe cumplir con los siguientes criterios.

**Deidad Patrona:** Yurtrus.

**Alineamiento:** Neutral malvado.

**Raza:** Orco o semiorco.

**Lanzamiento de Conjuros:** Habilidad de lanzar conjuros divinos de tercer nivel; clérigos que sean manos podridas de Yurtrus deben tener acceso o bien al dominio Muerte o Sufrimiento.

**Curar:** 5 rangos.

**Saber (religión):** 5 rangos.

**Dotes:** Conjuración en Silencio, Soltura con una Escuela de Magia (Necromancia).

### **HABILIDADES DE CLASE**

Las habilidades de clase de la mano podrida de Yurtrus (y la característica determinante para cada habilidad) son Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Escudriñar (Int), Intimidar (Car), Profesión (Int), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

### **RASGOS DE CLASE**

Todo lo que sigue son rasgos de la clase de prestigio mano podrida de Yurtrus.

**Competencia con Arma y Armadura:** Las manos podridas de Yurtrus no ganan ninguna competencia nueva con armas o armaduras.

**Bendición de Yurtrus:** Empezando al nivel 1, una mano podrida de Yurtrus gana un bono profano de +2 a sus tiradas salvación contra veneno y enfermedad. Este bono se incrementa en los niveles 5 y 9.

**Aliento del Silencioso:** Al nivel 2, una mano podrida de Yurtrus puede lanzar una vez al día *nube apesetosa* como una habilidad tipo conjuro. Al nivel 6, puede hacerlo una vez más al día.

**Toque de la Mano Blanca:** Al nivel 4, una mano blanca de Yurtrus puede lanzar una vez al día



*contagio* como una habilidad tipo conjuro. Al nivel 7, puede también una vez al día lanzar *veneno* como una habilidad tipo conjuro. Al nivel 10, una mano blanca de Yurtrus adquiere el más temido de los poderes y puede lanzar una vez al día *rematar a los vivos* como una habilidad tipo conjuro.

**Conjuros por Día:** Una mano podrida de Yurtrus continúa su entrenamiento mágico, así que cuando se consigue un nuevo nivel de puño de

hierro, el personaje gana nuevos conjuros por día como si hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos a la que pertenecía antes de entrar en esta clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que esa clase pudiera otorgar (habilidad mejorada de ahuyentar o controlar muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, y demás).

**TABLA 6. MANO PODRIDA DE YURTRUS**

Nivel	Bono de Ataque	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad	Especial	Conjuros por Día
1	+0	+2	+0	+2	Bendición de Yurtrus +2	+1 nivel de clase existente
2	+1	+3	+0	+3	<i>Aliento del Silencioso</i> 1/día	+1 nivel de clase existente
3	+2	+3	+1	+3		+1 nivel de clase existente
4	+3	+4	+1	+4	<i>Toque de la Mano Blanca</i>	+1 nivel de clase existente
5	+3	+4	+1	+4	Bendición de Yurtrus +4	+1 nivel de clase existente
6	+4	+5	+2	+5	<i>Aliento del Silencioso</i> 2/día	+1 nivel de clase existente
7	+5	+5	+2	+5	<i>Toque de la Mano Blanca</i>	+1 nivel de clase existente
8	+6	+6	+2	+6		+1 nivel de clase existente
9	+6	+6	+3	+6	Bendición de Yurtrus +6	+1 nivel de clase existente
10	+7	+7	+3	+7	<i>Toque de la Mano Blanca</i>	+1 nivel de clase existente