

El Recolector de Cráneos

Por Pedro J. Ramos

Los conoces.

Has oído hablar de ellos, de su salvajismo, de su falta de piedad.

Reciben muchos nombres, pero todos los conocen como recolectores de cráneos. Son bárbaros de regiones ignotas, astutos hechiceros malvados o sencillamente personas deseosas de poder. Dominan el antiguo arte de mantener el alma de un difunto en este plano y almacenarla en su propio cráneo, para después invocar el espíritu del condenado para usar su propio poder mientras su alma se consume en los abismos.

Témeles, porque si te cruzas en su camino, lo único que no puedes permitirte es perder la cabeza...

La Clase de Prestigio “Recolector de Cráneos” representa a un tipo de personaje que recurre a habilidades siniestras para aprovecharse de los caídos, que se queda con los cráneos de sus enemigos almacenando en ellos su esencia y utilizándola cuando guste mientras el alma se consume para siempre (un fin nada deseable, como podrá imaginarse). Es una Clase de naturaleza malvada, por lo que es ideal para un enemigo de los jugadores. Se ha intentado que la Clase sea lo bastante ambigua como para que cada DM la sitúe donde prefiera: tal vez en su escenario de juego los recolectores de cráneos pertenezcan a una siniestra tribu de bárbaros orcos, mientras que para otro DM podría utilizarlos como un siniestro culto de hastiados nobles urbanos o de malvados nigromantes.

Requerimientos

Para convertirse en un Recolector de Cráneos se deben cumplir los siguientes requisitos:

Alineamiento: cualquiera maligno

Ataque base: +4

Dote: Reducir Cráneos (ver más adelante)

Saber (arcano) rangos: 3

Sanar rangos: 5

Otros: el personaje debe entrar en contacto con algo o alguien capaz de enseñarle los senderos del

Recolector de Cráneos (un mohoso volumen, el chamán de una siniestra tribu, etc.) y pasar un tiempo con él aprendiendo los senderos del recolector de cráneos.

Habilidades de Clase

Las habilidades de clase del Recolector de Cráneos (y la característica clave para cada habilidad) son: Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de Conjuros (Int), Saber: Arcano (Int), Sanar (Sab).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de inteligencia

Rasgos de Clase

Competencia con armas y armaduras: El servidor de la llama es competente con todas las armas sencillas, con las armaduras ligeras e intermedias y con los escudos. Nótese que los penalizadores por vestir una armadura más pesada que la de cuerdo se aplican a las siguientes habilidades: Equilibrio, Escapismo, Escondarse, Hurtar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepár. Además, las pruebas de Nadar sufren un penalizador de –1 por cada 5 libras de armadura y equipo que se lleven encima.

Adquirir Alma: A primer nivel el Recolector de Cráneos recibe la aptitud de constreñir el alma de un difunto en su cráneo, que luego cercenará y utilizará para sus fines. El muerto debe haber muerto como mucho hace 10 asaltos, ya que de otra forma su alma está demasiado lejos como para volver a su cuerpo. Para atar el alma a su cráneo, el DM realiza un tiro de salvación de voluntad por el difunto con una CD de 10+Nivel del Recolector de Cráneos, si el tiro falla, el Recolector de Cráneos obtiene el alma del muerto. Si el personaje en cuestión era un no muerto (zombie, esqueleto, liche...) esta aptitud sobrenatural no tendrá efecto.

Evocar Conocimiento: a segundo nivel, un Recolector de Almas puede evocar los recuerdos de una de esas almas para averiguar un dato concreto. El jugador debe formular la pregunta de forma concisa y el alma sólo se consumirá si puede ofrecer una respuesta válida a la pregunta. El DM debe sopesar si el alma conoce la respuesta y ésta siempre debería ser escueta. Ejemplo: ¿Dónde escondiste el botín? Respuesta: Bajo la colina de hierro. Durante la hora que sigue a la formulación de la pregunta el personaje tiene una penalización de -2 a todas sus tiradas por la fatiga. El alma se pierde después de este uso.

Evocar Habilidad: cuando gana esta aptitud sobrenatural, el Recolector de Cráneos es capaz de utilizar los rangos de habilidad del alma como si fueran los propios durante una única acción. El uso de esta aptitud conlleva un cansancio posterior que incurre en una penalización a esa habilidad igual a los rangos que ha otorgado en la tirada (que permanece hasta que el personaje hace un tiro con esa habilidad). Si el Recolector de Cráneos ya poseía rangos en esa habilidad no puede apilarlos, sino que debe escoger entre emplear los del alma o los suyos. El alma se pierde después de este uso.

Evocar Característica: al llegar al sexto nivel, un Recolector de Cráneos puede evocar el alma de uno de sus cráneos para beneficiarse de una o varias de sus características. El personaje escoge qué características quiere para sí y éstas sustituirán a las suyas durante tantos asaltos como niveles tenga el personaje en esta Clase de Prestigio. Inmediatamente después de que su evocación se desvanezca, el personaje obtendrá una penalización de la misma cuantía en las características aumentadas durante tantos asaltos como el nivel o dados de golpe del alma (Ejemplo: si un Recolector de Cráneos con un +1 a Inteligencia ha utilizado un +3 a su Inteligencia de un alma de un mago de nivel 5, cuando el efecto se desvanezca éste tendrá un -3 a su Inteligencia durante 5 asaltos, por lo que su modificador de Inteligencia durante esos 5 asaltos será de -2). El alma se pierde después de este uso.

Evocar Aptitud: al llegar al octavo nivel, un Recolector de Cráneos puede invocar los aspectos más sorprendentes de un alma: sus aptitudes de Clase o innatas. Así, un alma de bárbaro podría proporcionar una Esquiva Asombrosa, la de un pícaro un Ataque Furtivo o la de un drow su resistencia mágica. La duración de un efecto de estas características es lo normal para el efecto o hasta que éste actúa una vez (Ej. invocar un ataque furtivo permanece hasta que el personaje ataca con él, mientras que la Furia Bárbara actúa el mismo número de asaltos que actuaría si la usara un bárbaro del mismo nivel). Inmediatamente después de que la aptitud haya cumplido su función, el personaje sufre tantos puntos de golpe como dos veces el nivel o dados de golpe tuviera el alma. Como en el resto de aptitudes de Invocar, si el Recolector de Almas poseía la aptitud ésta no se apila (Ej. si el personaje tenía un ataque furtivo de +1d6 y el alma proporciona +3d6, el Recolector de Almas debe escoger entre usar +1d6 -su habilidad- o +3d6 -la el alma-). El alma se pierde después de este uso.

Consunción Final: A décimo nivel, el Recolector de Cráneos deja de sufrir las penalizaciones derivadas de la evocación de un alma (las penalizaciones por aturdimiento, a la habilidad, a las características o la pérdida de puntos de golpe por evocar una aptitud).

Nueva Dote: Reducir Cráneos

El personaje conoce las técnicas alquímicas y médicas que permiten reducir los cráneos a un tamaño más manejable, algo muy útil para un Recolector de Cráneos, que puede viajar así con un mayor número de almas encima, listas para utilizarse.

Beneficio: el personaje que tenga esta Dote puede reducir el tamaño de cualquier cráneo hasta a un 75% de su tamaño original. Para hacerlo, debe superar una tirada de Sanar con una CD a determinar según desee hacer la disminución:

CD Reducción del...
 CD 15 25%
 CD 20 50%
 CD 25 75%

Obviamente, el peso se reduce en la misma cuantía. Para reducir un cráneo el personaje debe dedicar tantos días como nivel o dados de golpe tuviera el muerto.

El Recolector de Cráneos (Dados Golpe: d6)					
Nivel	Atq. Base	Sav. Fort.	Sav. Ref.	Sav. Vol	Especial
1	+0	+1	+0	+2	Adquirir Alma
2	+1	+1	+0	+3	Evocar Conocimiento
3	+2	+1	+1	+3	
4	+3	+2	+1	+4	Evocar Habilidad
5	+3	+2	+1	+4	
6	+4	+2	+2	+5	Evocar Característica
7	+5	+3	+2	+5	
8	+6	+3	+2	+6	Evocar Aptitud
9	+6	+3	+3	+6	
10	+7	+4	+3	+7	Consunción Final

¿Almas monstruosas?

Es posible que te preguntes si criaturas poco ortodoxas como una bestia desplazadora o un dragón podrían ser objeto de una absorción de almas. La respuesta es sí. Por ejemplo, un Recolector de Almas de suficiente nivel podría reproducir el aliento de un dragón. EN cualquier caso, para cada criatura que el DM introduzca en la partida se recomienda que se utilice el sentido común para determinar si es posible aplicar los poderes del Recolector de Cráneos.