

LA VOZ DE SU MASTER

LOS DRUÍDAS



Para los que tengan inclinaciones ecologistas, es fácil traducir estas aspiraciones al universo de D&D. Basta con esoger la carrera de druida, que viene a ser el equivalente de los "verdes" en el mundo medieval-fantástico.

Los druidas son una sub-clase de los clérigos. Su alineamiento será siempre neutral, puesto que piensan que los otros dos alineamientos son parte del equilibrio de las fuerzas de la Naturaleza, mientras que ellos vienen a ser algo así como el fiel de la Balanza. Como sacerdotes de la Naturaleza, deben tener una sabiduría mínima de 12 y un carisma de 15. Para que un druida reciba una bonificación del 10% sobre sus puntos de experiencia, ambas características, sabiduría y carisma deben estar por encima de 15.

Los druidas tienen funciones parecidas a las del clérigo, pero sus hechizos, de los que iremos hablando en próximas entregas, están más relacionados con la Naturaleza. Sus conjuros más poderosos y sus armas dentro de una proplia más amplia, compensan el hecho de que un druida no puede utilizar más que armaduras de cuero y escudos de madera (la armadura metálica estropea sus poderes mágicos). Deben decir todos sus conjuros en voz alta. Dada su relación especial con las cosas vivas y que crecen, los

druídas no tienen ningún poder para alejar o controlar a los no muertos, demonios o diablos.

Los druidas pueden considerarse como un derivado medieval de lo que fueron los druidas célticos históricamente. Sus deidades son el sol, la luna, y ciertos árboles, particularmente el roble y el fresno. Su símbolo sagrado es el muérdago, ya que les da poder para sus conjuros. Están obligados a proteger los árboles y las plantas silvestres, las cosechas y -en menor grado- los seres humanos que les sirven y los animales. Así, un druida nunca destruirá un bosque o un campo sembrado, no importa en qué circunstancias, aunque se trate de un lugar maldito. Tampoco sacrifican animales, sólo cuando es imprescindible para su supervivencia o para su sustento en circunstancias muy especiales (generalmente son vegetarianos).

Si los druidas ven a alguien cometiendo tropelías contra plantas o animales bajo su protección, no arriesgarán inmediatamente sus vidas para detener al causante del mal, sino que esperarán el momento oportuno para vengarse.

En relación, con su culto a la naturaleza, los druidas poseen ciertos poderes innatos, que salen a la luz al ir subiendo de nivel. Cuando un druida llega a nivel 3, (iniciado del

Primer Círculo) gana las siguientes habilidades:

1. Identificar tipos de plantas.
2. Identificar tipos de animales.
3. Identificar agua potable.
4. Poder para atravesar áreas espesas de vegetación (maleza, juncos, plantas con púas) sin dejar huellas y a una velocidad de movimiento normal en terreno despejado.

Cuando alcanza el nivel 7 (Iniciado del Quinto Círculo) añade los siguientes poderes:

1. Inmunidad contra los encantamientos de cualquier criatura básicamente asociada con los bosques: driades, nixies, sílfides, etc.

2. La habilidad para cambiar de forma tres veces por día, convirtiéndose en todos los aspectos, menos en la mente, en reptil, ave o mamífero;

- a. Sólo puede adoptar cada tipo de forma animal una vez al día.

- a. El tamaño de la criatura cuya forma adopta el druida puede variar desde un sapo, un arrendajo o un muciélago hasta una serpiente, un águila o un oso negro (es decir, más o menos el doble del peso del druida).

- c. Cada cambio de forma recupera entre un 10 y un 60% (d6 multiplicado por 10) de los puntos de golpe que el druida haya perdido antes de metamorfosearse.

Los druidas poseen un lenguaje secreto (recordemos nuestro artículo sobre los asesinos) que hablan además de la lengua común, la de alineamiento y otras que hayan aprendido. A partir de nivel 3 (Iniciado de Primer Círculo) y con cada nivel que aumente, el druida escoge

un nuevo idioma de entre los siguientes: centauros, driades, elfos, faunos, gnomos, dragones verdes, gigante de las colinas, hombre-lagarto, mantícora, nixie, pixie, sprite o treant.

En combate, los druidas luchan como los clérigos, pero sufren de su incapacidad de llevar armaduras de metal. Realizan las mismas tiradas de Salvación que los clérigos, pero tienen un bonus de +2 contra los ataques de fuego y rayos (eléctricos).

Los druidas pueden utilizar los objetos mágicos que usan todas las clases de caracteres o aquellos específicos de los clérigos.

En los niveles superiores existen un número limitado de personajes. Sólo puede haber nueve sacerdotes de la naturaleza en nivel 12 (druida). Cada uno de ellos es el líder de una corporación de druidas menores y tendrá un séquito de sus seguidores, según su orden en experiencia, de manera que el druida con menos experiencia tendrá un séquito de tres aspirantes y el druida con más experiencia tendrá un séquito de Tres Iniciados del Séptimo Círculo. Los Iniciados de los Círculos Octavo y Noveno están bajo la supervisión directa de los tres Archidruidas y del Gran Druida respectivamente.

Por encima de todos los druidas está el Gran Druida, atendido siempre por nueve Iniciados del Noveno Círculo.

Cuando un personaje de jugador consigue los puntos de experiencia suficientes como para acceder a nivel 12 (druida) accederá de una de las dos maneras siguientes:

1. Automáticamente si en ese momento hay menos que 9 druidas

2. El personaje debe ganar a uno de los nueve druidas en combate cuerpo a cuerpo o mágico. Si el combate no es mortal el perdedor deberá ceder el número exacto de PX para colocarse en el nivel inmediatamente inferior.

El mismo procedimiento se sigue para llegar a ser Archidruida (sólo hay tres) o para llegar a ser Gran Druida (sólo hay uno).

Los druidas como clase no moran permanentemente en castillos o en ciudades o pueblos. Prefieren vivir en santuarios, en edificios de pequeño tamaño y contruidos en materiales como la madera o el barro, cuando alcanzan un nivel como el 11 o superior, suelen habitar en complejos situados en bosques.

TABLA DE EXPERIENCIA DRUIDAS (clérigos)

TABLA DE EXPERIENCIA DRUIDAS (clérigos)

PX	Nivel/Dados golpe		Título
0-2000	1	1	Aspirante
2001-4000	2	2	Ovate
4001-7500	3	3	Iniciado del 1º Círculo
7501-12500	4	4	Iniciado del 2º Círculo
12501-20000	5	5	Iniciado del 3º Círculo
20001-35000	6	6	Iniciado del 4º Círculo
35001-60000	7	7	Iniciado del 5º Círculo
60001-90000	8	8	Iniciado del 6º Círculo
90001-125000	9	9	Iniciado del 7º Círculo
125001-200000	10	10	Iniciado del 8º Círculo
200001-300000	11	11	Iniciado del 9º Círculo
300001-750000	12	12	Druida
750001-1500000	13	13	Archidruida
1500001	14	14	Gran Druida

LIDER

NUEVA DIRECCION
Mallorca,339,3.2.
08037 BARCELONA

Envia tus preguntas,
anuncios,
ofertas de compra
y venta,
críticas
y tambien
no olvides alabanzas al

**CONSULTORIO DEL
ORCO FRANCIS**

libreria
st. jordi
papereria

lorenzana,44 - tel. 21 43 15 - girona

ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO

wargames

temàtics

i rol